

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Kreativitas Materi Sifat-Sifat Bangun Datar

Author:

Fatimaturradhu MR¹
Lailatun Nur Kamalia Siregar²

Afiliation:

Universitas Islam Negeri
Sumatera Utara^{1,2}

Corresponding email

fatimaturradhu0108@gmail.com

Histori Naskah:

Submit: 2025-02-06
Accepted: 2025-02-11
Published: 2025-02-15



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstrak:

Pendidikan adalah kebutuhan mendasar dan penting untuk masa depan yang lebih baik. Transformasi pendidikan dewasa ini mengalami perubahan, karena pendidikan tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan saja atau pendidikan tidak hanya berpusat pada guru. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan di SDN Alue Merbau, diketahui bahwa proses pembelajaran matematika masih dinilai cenderung berpusat kepada guru. Oleh sebab itu, dalam meningkatkan proses pembelajaran matematika di SDN Alue Merbau, maka diperlukan variasi dan inovasi bahan ajar dengan menyusun LKPD berbasis kreativitas. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) yang menghasilkan produk berupa LKPD berbasis kreativitas, serta berlokasi di SDN Alue Merbau. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan LKPD berbasis kreativitas pada materi sifat-sifat bangun datar di SDN Alue Merbau dinilai telah memberikan satu alternatif bagi guru untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika yang dialami oleh peserta didik dengan lebih baik. Pengembangan LKPD berbasis kreativitas pada materi sifat-sifat bangun datar di SDN Alue Merbau dinilai telah memberikan satu alternatif bagi guru untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika yang dialami oleh peserta didik dengan lebih baik. Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan LKPD matematika dengan berbasis kreativitas. LKPD matematika pada materi sifat-sifat bangun datar telah melalui uji validitas oleh guru sebagai praktisi.

Kata kunci: Guru, Kreativitas, LKPD, Matematika

Pendahuluan

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan di SDN Alue Merbau, diketahui bahwa proses pembelajaran matematika masih dinilai cenderung berpusat kepada guru. Ketika proses pembelajaran berlangsung, guru lebih aktif dalam memberikan penjelasan, sedangkan peserta didik hanya mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan latihan soal yang diberikan. Dalam proses pembelajaran matematika yang berlangsung di sekolah tersebut, bahan ajar yang dibebankan kepada guru untuk diberikan kepada peserta didik dinilai sangat banyak. Oleh sebab itu, guru cenderung memilih metode pembelajaran yang lebih menekankan kepada penyelesaian beban kurikulum tepat waktu daripada kepada metode pembelajaran yang mengajak peserta didiknya untuk mengembangkan kemampuan dalam diri dalam pembelajaran matematika yang berlangsung. Akibat dari pembelajaran tersebut yaitu peserta didik menjadi kesulitan dalam menangkap konsep matematika yang diajarkan oleh guru.

Baik guru maupun siswa akan terlibat dalam proses pembelajaran, dan siswa perlu berpartisipasi secara aktif. Akan tetapi, kurikulum 2013 belum sepenuhnya diterapkan dalam praktik. Hal ini disebabkan oleh siswa yang masih pasif dan kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru (Wandari, 2023). Pada hakikatnya, siswa hanya mempelajari informasi secara umum dan tidak secara rinci karena guru hanya memberikan materi pelajaran secara lisan atau tertulis di papan tulis dan dalam bentuk presentasi.

Akibatnya, siswa tidak akan sepenuhnya memahami isi kelas, dan mereka akan cenderung tidak belajar sendiri serta kurang serius dalam belajar. Guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, sehingga mereka harus mampu merencanakan bagaimana menyelenggarakan proses pembelajaran yang inovatif dan berhasil (Rizki Inayah Putri, 2023). Siswa harus mampu belajar sendiri agar dapat mencapai potensi penuhnya. Lembar kerja siswa merupakan sumber bantuan yang diperlukan untuk pembelajaran mandiri. Siswa diharapkan mampu mengkaji sendiri materi pembelajaran karena LKPD merupakan materi terbuka yang telah dikemas (Dewi, 2023).

Dalam meningkatkan proses pembelajaran matematika di SDN Alue Merbau, maka diperlukan variasi dan inovasi bahan ajar yang seharusnya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, tingkat kemampuan peserta didik, dan kondisi tempat peserta didik agar tujuan pembelajaran dan pencapaian kompetensi peserta didik dapat tercapai secara maksimal (Hendri Yahya Sahputra, 2024). Oleh sebab itu, dibutuhkan kelengkapan bahan ajar supaya dapat tercapai kemampuan yang diharapkan dari peserta didik, terutama kemampuan dalam berpikir kritis. Kelengkapan bahan ajar yang dimaksud yaitu buku ajar, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), sarana dan prasarana yang memadai.

Dengan pengembangan LKPD berbasis kreativitas ini diharapkan akan memudahkan peserta didik untuk memahami dan mengerti terkait materi sifat-sifat bangun datar pada pembelajaran matematika di SDN Alue Merbau, sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan lebih baik (Topan Iskandar, 2023). Oleh karena itu, LKPD berbasis kreativitas ini mampu berfungsi sebagai panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran matematika, terutama pada materi sifat-sifat bangun datar.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat kita ketahui bahwa pengembangan LKPD, terutama yang berbasis kreativitas sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran kepada peserta didik. Kreativitas akan membuat peserta didik untuk mampu berpikir secara mandiri dan lebih luas sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk melakukan problem solving terhadap kasus tertentu. Oleh sebab itu, pengembangan LKPD berbasis kreativitas pada pembelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar di SDN Alue Merbau dinilai dapat diimplementasikan untuk mengembangkan kemampuan belajar peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal matematika.

Studi Literatur

Pendidikan adalah kebutuhan mendasar dan penting untuk masa depan yang lebih baik. Disebutkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 disebutkan bahwa fungsi pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peradaban bangsa yang lebih baik, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Menurut (Saleh, 2023), kreativitas secara tegas didefinisikan sebagai sebuah pemikiran yang memadukan teknologi, sehingga masalah kreatif dan teknis dapat dipikirkan secara bersamaan. Memasuki abad ke-21, literasi dan kreativitas menjadi hal yang sangat penting. Salah satu unsur yang tidak dapat dihindari dalam pendidikan abad ke-21 adalah pengaruh teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Mengajarkan anak-anak cara berpikir kreatif merupakan tujuan pendidikan, baik dalam hal memecahkan masalah maupun dalam hal mengekspresikan dan mengarahkan pikiran mereka. Siswa cenderung kurang tertarik menggunakan apa yang telah mereka pelajari dengan cara yang kreatif. Ada dua faktor yang menyebabkan kurangnya pemikiran kreatif di kelas (Supriyadi, 2020). Agar guru dapat mengintegrasikan pemikiran kreatif ke dalam teks itu sendiri, kurikulum pertama-tama disusun menggunakan berbagai sumber yang digunakan dalam berbagai cara berpikir, termasuk rekonstruksi, asosiasi, dan penalaran. Selain itu, contoh pemikiran kreatif meliputi curah pendapat, menciptakan ide-ide segar dan praktis, serta mengamati, menganalisis, dan mengevaluasi.

Menurut (Eliza, 2022), aspek penting dari kreativitas adalah kapasitas untuk menghasilkan ide-ide orisinal dan imajinatif yang berujung pada sesuatu yang menakutkan. Selain itu, (Irfiyanda, 2024) juga menyebutkan bahwa kreativitas adalah kapasitas untuk melihat sesuatu dari sudut pandang alternatif, seperti mendekati suatu masalah dari sudut pandang yang sebelumnya tidak dipertimbangkan, dan kemudian mengembangkan solusi yang baru, praktis, dan inventif.

Ketika pendidik memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif, kreativitas dan inovasi ilmiah akan terus tumbuh. (Purnama, 2023), pendidik menginspirasi siswa untuk berpikir kreatif, mengajukan pertanyaan yang tidak konvensional, menyampaikan konsep dan jawaban baru, dan menemukan solusi untuk tantangan. Dengan demikian, dengan mendorong siswa untuk memecahkan masalah secara kreatif dan ilmiah, guru dapat berkontribusi pada keberhasilan mereka.

Kualitas intelektual seperti kecerdasan, bakat, dan kemampuan praktis, serta kualitas praktis seperti motivasi, sikap, dan minat, adalah dasar kreativitas. Seorang ibu rumah tangga yang juga bekerja sebagai wanita karier, misalnya, selalu buruk dalam banyak hal baik di dalam maupun di luar rumah, seperti merawat suami dan anak-anak sambil secara bersamaan menyeimbangkan kewajibannya sendiri. Akibatnya, seorang wanita harus memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi untuk secara efektif mengatur waktunya antara pekerjaan dan tanggung jawab rumah tangga sehingga keduanya tidak saling bertentangan (Kadir., 2023).

Menurut (Oktavia, 2020), kemampuan berpikir kreatif ditunjukkan dengan adanya fluiditas, adaptabilitas, dan originalitas serta kemahiran dalam mengartikulasikan (mengembangkan, memperkaya, dan menguraikan) suatu konsep. Menurut (Umi Kalsum, 2023), kreativitas merupakan proses psikologis yang dilakukan individu dalam menghasilkan konsep, tahapan, teknik, atau item baru yang bersifat imajinatif, terpadu, diwariskan, didiferensiasikan, dan berlaku untuk semua domain pemecahan masalah. (Prastowo, 2024) menyatakan bahwa kondisi psikologis peserta didik meliputi tingkat kreativitasnya. Bakat atau kemampuan khusus yang muncul kemudian pada masa kanak-kanak atau saat dewasa dikenal sebagai keterampilan kreatif. Sementara itu, mereka yang memiliki kreativitas luar biasa pada sektor tertentu disebut memiliki kreativitas bakat khusus. Kreativitas, penemuan, rasa ingin tahu, inspirasi, eksperimen, dan eksplorasi merupakan komponen kreativitas (Wandari, 2023).

Penjelasan di atas menunjukkan perlunya menumbuhkan kreativitas sejak usia dini. Hal ini dikarenakan kreativitas dapat menumbuhkan kemampuan anak untuk memecahkan kesulitan secara imajinatif. Untuk memaksimalkan potensi anak, diperlukan upaya inovatif untuk memastikan bahwa perkembangan anak usia dini terjadi dalam lingkungan yang menyenangkan bagi anak, yang memungkinkan mereka untuk terlibat dalam kegiatan dengan cara yang nyaman dan mencapai potensi penuh mereka.

Selain itu, anak-anak harus diberikan berbagai pengalaman penting untuk membangun kapasitas mereka dalam berpikir imajinatif. Anak-anak dapat melakukan perilaku ini saat bermain, berbicara, atau melakukan

kegiatan lain. Ini semua merupakan contoh bagaimana kreativitas anak diekspresikan. Lingkungan yang tidak mendorong anak untuk mengekspresikan kreativitas mereka, terutama di rumah dan keluarga, dapat menjadi faktor yang menghambat kreativitas (Irfiyanda, 2024). Oleh karena itu, sangat penting untuk menumbuhkan kreativitas anak. Salah satu cara untuk melakukannya adalah dengan mendorong imajinasi, musik, dan bahasa anak melalui pertumbuhan. Anak-anak dapat mengembangkan keterampilan kognitif yang terkait dengan kreativitas mereka melalui imajinasi bebas, kegiatan gerakan dan lagu, dan kreativitas bahasa seperti berbagi pengalaman mereka. Musik dan gerakan juga dapat menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan menawarkan hal-hal positif bagi perkembangan anak-anak (Iskandar, 2022).

Mengacu pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Kadir., 2023) menyebutkan bahwa Dua teknik penilaian yang mungkin salah adalah keterampilan kreatif dan sumber daya siswa yang unggul dalam mata pelajaran kreatif berisiko tinggi. Saat memainkan permainan ini, komponen pemikiran ahli dan poin rubrik kelas dua dibacakan. Ada aspek pemikiran kreatif dalam sudut pandang kedua, yaitu profesional. Menurut (Rusman, 2017), kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan solusi atas masalah dengan berpikir dengan cara yang baru dan tidak biasa. Kreativitas juga merupakan proses menghasilkan sesuatu yang orisinal dan berguna.

Selanjutnya, berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Fajri, 2020) juga menunjukkan bahwa pembuatan lembar kerja siswa berbasis pembelajaran kreatif dan produktif telah valid, praktis, dan efektif pada pokok bahasan pekerjaan elektromekanik dasar. Hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh responden menunjukkan bahwa LKPD bermanfaat dalam proses pembelajaran, dan keefektifan penggunaan LKPD diperoleh dari hasil belajar sebesar 87,0% yang menunjukkan bahwa LKPD telah digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Hasil validasi LKPD yang diperoleh dari empat validator tergolong valid. Berdasarkan (Nurdin, 2016) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) didefinisikan sebagai lembaran-lembaran yang digunakan oleh peserta didik sebagai pedoman selama proses pembelajaran berlangsung, selain ini LKPD juga berisikan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dengan baik berupa soal ataupun kerja lapangan.

LKPD berbasis kreatif merupakan salah satu LKPD yang dapat dibuat sendiri. Peserta didik dapat memahami sendiri desain LKPD tersebut. Agar peserta didik dapat memahami informasi dan menyelesaikan masalah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, LKPD ini disusun dengan disertai penjelasan materi, rangkuman, dan petunjuk tugas yang harus diselesaikan. Berikut ini adalah tujuan penyusunan LKPD menurut peneliti (Wahyudin, 2018).

1. LKPD yang disajikan dapat memfasilitasi keterlibatan peserta didik terhadap materi;
2. LKPD memberikan tugas yang dapat meningkatkan penguasaan materi oleh peserta didik;
3. LKPD dapat mengembangkan kemampuan belajar mandiri peserta didik; dan
4. LKPD memudahkan guru dalam membagi tugas.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development atau R&D) yang menghasilkan produk berupa LKPD berbasis kreativitas. Berdasarkan (Sugiyono, 2019) disebutkan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan salah satu cara ilmiah yang dilakukan untuk meneliti, merancang, memproduksi dan melakukan pengujian validitas produk yang telah dihasilkan.

Lokasi penelitian ini yaitu SDN Alue Merbau. Peneliti menetapkan guru sebagai obyek penelitian yang fungsinya sebagai sumber data. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu guru dan dipilih secara purposive sampling. Level penelitian dan pengembangan terdiri dari 4 tahapan pokok, yaitu: 1) menggal

potensi dan masalah dalam penggunaan LKPD di SDN Alue Merbau, 2) melakukan studi literatur terkait pengembangan LKPD berbasis kreativitas, 3) mengembangkan desain LKPD berbasis kreativitas di SDN Alue Merbau, dan 4) melakukan validasi ahli dan praktisi terhadap desain LKPD berbasis kreativitas yang telah disusun.

Metode penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan LKPD berbasis kreativitas yang efektif dalam membantu siswa memahami materi sifat-sifat bangun datar dengan cara yang menyenangkan dan melibatkan kreativitas mereka. Proses penelitian ini juga akan mengungkapkan sejauh mana LKPD berbasis kreativitas dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Alue Merbau.

Hasil

Penemuan Potensi dan Permasalahan

Sebelum melakukan pembuatan LKPD berbasis kreativitas, penelitian melakukan penggalan informasi terkait proses pembelajaran matematika di SDN Alue Merbau. Pada tahapan ini, peneliti melakukan penggalan informasi terkait permasalahan dengan melakukan wawancara terhadap guru dan observasi secara langsung di SDN Alue Merbau pada saat proses pembelajaran matematika dilaksanakan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis diketahui bahwa proses pembelajaran matematika di SDN Alue Merbau selama ini belum menggunakan LKPD berbasis kreativitas siswa. Guru dalam menjalankan pembelajaran di kelas masih menggunakan buku paket yang telah disediakan oleh pihak sekolah dan menggunakan model LKPD yang langsung disediakan oleh modul. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara salah satu guru yang mengatakan bahwa proses pembelajaran matematika selama ini lebih banyak menggunakan buku paket yang telah disediakan oleh pihak sekolah.

Disamping itu, hasil observasi secara langsung yang dilakukan oleh penulis selama proses pembelajaran matematika di kelas menunjukkan bahwa proses pembelajaran matematika di SDN Alue Merbau memang betul masih menggunakan LKPD yang tersedia di modul atau buku. Guru kadang memang menyusun LKPD-nya sendiri. Namun, LKPD yang disusun tersebut belum berbasis kreativitas siswa karena hanya berisikan petunjuk kerja dan soal-soal latihan yang sifatnya rutin saja. Dari hasil pemaparan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sejauh ini proses pembelajaran matematika di SDN Alue Merbau masih mengacu pada buku paket yang telah disediakan oleh pihak sekolah. Meskipun terdapat guru yang menyusun LKPD-nya sendiri. Akan tetapi, diketahui bahwa LKPD tersebut belum berbasis pada kreativitas siswa dan hanya mengacu pada modul saja.

Studi Literatur LKPD Berbasis Kreativitas

Dalam melakukan pengembangan proses pembelajaran matematika di SDN Alue Merbau, maka peneliti memikirkan inovasi baru terkait pengembangan LKPD berbasis kreativitas yang dinilai dapat membantu pemahaman peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan matematika yang dihadapi. Oleh sebab itu, peneliti melakukan studi literatur dan mengumpulkan informasi untuk menyusun LKPD dengan berbasis kreativitas peserta didik. Peneliti dalam melakukan kegiatan kajian literatur dengan mengkaji informasi-informasi yang berhubungan dengan materi pengembangan LKPD berbasis kreativitas. Dalam hal ini peneliti melakukan pengkajian khusus materi kriteria LKPD yang baik yang terdiri dari syarat didaktik, syarat konstruksi dan syarat penyusunan LKPD, serta langkah-langkah penyusunan LKPD.

Berdasarkan hasil pengumpulan informasi yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa pengembangan LKPD berbasis kreativitas dinilai mampu meningkatkan proses pembelajaran matematika di SDN Alue Merbau. Pengembangan LKPD berbasis kreativitas dinilai mampu meningkatkan tingkat pemahaman peserta didik, terutama pada materi sifat-sifat bangun datar. Dengan demikian, pengembangan LKPD

berbasis kreativitas ini secara keseluruhan mampu untuk mendorong peserta didik mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru di SDM Alue Merbau.

Desain LKPD Berbasis Kreativitas

Peneliti melakukan penyusunan LKPD berbasis kreativitas di SDN Alue Merbau dengan beberapa langkah-langkah, diantara lain sebagai berikut:

- a) Peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum. Peneliti dalam melakukan wawancara terhadap kurikulum kepada guru di SDN Alue Merbau, sehingga peneliti dan guru sama-sama menyepakati bahwasanya materi LKPD berbasis kreativitas dinilai menjadi pemecahan masalah atas kendala dalam proses pembelajaran matematika.
- b) Menyusun peta kebutuhan LKPD berbasis kreativitas. Peneliti dalam menyusun peta kebutuhan LKPD berbasis kreativitas untuk materi matematika di SDN Alue Merbau dengan melakukan diskusi bersama beberapa guru.
- c) Menentukan judul dan sub judul LKPD berbasis kreativitas. Peneliti dalam menentukan judul dan sub judul LKPD berbasis kreativitas didaftarkan kepada kompetensi dasar (KD) dan indikator pembelajaran yang telah tertuang dalam RPP yang digunakan dalam pembelajaran matematika di SDM Alue Merbau.
- d) Menentukan KD dan indikator materi sifat-sifat bangun datar. Peneliti menentukan KD dan indikator materi sifat-sifat bangun datar berdasarkan silabus yang digunakan di SDN Alue Merbau.
- e) Penyusunan pokok-pokok materi. Peneliti melakukan penyusunan pokok-pokok materi LKPD berbasis kreativitas sesuai dengan KD dan indikator materi sifat-sifat bangun datar yang telah ditentukan oleh peneliti.
- f) Peneliti melakukan pengembangan beberapa kegiatan sesuai dengan indikator materi sifat-sifat bangun datar secara terperinci, sistematis dan variatif.
- g) Peneliti melakukan penyusunan perangkat penilaian evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik di SDN Alue Merbau untuk materi sifat-sifat bangun datar.

Peneliti bersama tim dalam membuat produk LKPD berbasis masalah materi pecahan menggunakan aplikasi *Canva*. Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi yang dapat diinstal hp melalui *play store* atau lewat komputer yang terkoneksi dengan jaringan internet. Aplikasi *Canva* menyediakan ribuan *template* untuk pendidikan.

Validasi Desain LKPD Berbasis Kreativitas

Peneliti melakukan validasi terhadap LKPD berbasis kreativitas peserta didik yang telah disusun. Dalam melakukan penilaian kelayakan desain LKPD berbasis kreativitas, ahli menggunakan 3 (tiga) indikator yaitu syarat didaktik, syarat konstruksi, dan syarat teknis. Sesuai dengan validasi ahli desain diperoleh hasil validasi syarat didaktik memperoleh rata-rata 3,67 dengan kategori valid, syarat konstruksi memperoleh rata-rata 3,70 dengan kategori valid dan syarat teknis memperoleh rata-rata 3,83 dengan kategori valid. Sehingga rata-rata dari ketiga indikator desain LKPD berbasis kreativitas diperoleh hasil 3,73 dengan kategori valid.

Tabel Validasi Desain Oleh Ahli

No.	Indikator Penilaian	Rata-Rata	Kategori
1	Kesesuaian LKPD dengan syarat didaktik	3,67	Valid
2	Kesesuaian LKPD dengan syarat konstruksi	3,70	Valid
3	Kesesuaian dengan syarat teknis	3,83	Valid
	Rata-Rata	3,73	Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat kita ketahui bahwa nilai dari seluruh indikator penilaian menunjukkan pada kategori valid. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penyusunan LKPD berbasis kreativitas yang telah dilakukan dinilai layak untuk digunakan sebagai dasar proses pembelajaran matematika di SDN Alue Merbau.

Pembahasan

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah salah satu media pembelajaran yang penting dalam mendukung proses belajar-mengajar di sekolah. LKPD bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif dalam kegiatan belajar, serta mengeksplorasi ide dan pengetahuan yang telah dipelajari. Di SDN Alue Merbau, pengembangan LKPD berbasis kreativitas dapat dilakukan dalam materi sifat-sifat bangun datar. Bangun datar adalah salah satu materi matematika yang penting dan diajarkan sejak tingkat SD. Dengan pendekatan berbasis kreativitas, diharapkan siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Tujuan dari pengembangan LKPD berbasis kreativitas pada materi sifat-sifat bangun datar di SDN Alue Merbau antara lain. Meningkatkan pemahaman siswa mengenai sifat-sifat bangun datar seperti segitiga, persegi, persegi panjang, lingkaran, dan lain-lain. Mendorong kreativitas siswa dalam menerapkan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis melalui penyelesaian masalah yang diberikan. Menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi matematika dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Pengembangan LKPD berbasis kreativitas memerlukan pendekatan yang inovatif, menyenangkan, dan menantang bagi siswa. Beberapa elemen yang dapat diterapkan dalam LKPD berbasis kreativitas diantaranya. Menampilkan gambar, diagram, atau model bangun datar yang interaktif untuk membantu siswa memahami konsep sifat-sifat bangun datar. Mengajak siswa untuk menggambar atau membuat model bangun datar dari bahan-bahan sederhana (seperti kertas, kardus, dan lainnya) untuk lebih memahami sifat-sifatnya secara langsung. Membuat aktivitas berbasis permainan yang menguji pemahaman siswa tentang bangun datar, misalnya permainan tebak-tebakan, puzzle, atau lomba membuat bangun datar dari bahan-bahan yang ada. Mengadakan diskusi atau tanya jawab mengenai bangun datar dengan cara yang menyenangkan, seperti permainan peran atau kuis kelompok.

Langkah-langkah pengembangan LKPD berbasis kreativitas di SDN Alue Merbau adalah sebagai berikut. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam materi sifat-sifat bangun datar, serta memahami karakteristik dan kebutuhan siswa di SDN Alue Merbau. Membuat desain LKPD yang menarik dan sesuai dengan tema kreativitas. Desain ini melibatkan penggunaan gambar, soal-soal tantangan, dan aktivitas yang relevan dengan materi sifat-sifat bangun datar. Menyusun soal-soal yang tidak hanya menguji

pemahaman, tetapi juga mendorong siswa berpikir kritis. Misalnya, soal mengenai perhitungan luas dan keliling bangun datar, atau soal yang mengajak siswa untuk menemukan hubungan antarbangun datar. Menyusun aktivitas kreatif yang melibatkan keterampilan motorik dan berpikir, seperti menggambar bangun datar atau membuat model bangun datar dari bahan-bahan yang ada. Setelah LKPD dikembangkan, langkah berikutnya adalah uji coba di kelas. Pengumpulan umpan balik dari siswa dan guru mengenai LKPD tersebut akan membantu dalam perbaikan dan penyempurnaan untuk penggunaan berikutnya.

Manfaat Pengembangan LKPD Berbasis Kreativitas. Dengan pendekatan yang kreatif, siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi matematika, terutama bangun datar. Aktivitas kreatif membantu siswa untuk memahami sifat-sifat bangun datar dengan cara yang lebih praktis dan menyenangkan. Kerja kelompok dalam membuat model atau mendiskusikan materi membantu siswa untuk belajar bekerja sama. Siswa mengasah keterampilan motorik dan berpikir kritis ketika terlibat dalam aktivitas kreatif. Pengembangan LKPD berbasis kreativitas pada materi sifat-sifat bangun datar di SDN Alue Merbau merupakan langkah penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Dengan menggunakan metode yang kreatif, siswa tidak hanya menghafal sifat-sifat bangun datar, tetapi juga dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan nyata. Selain itu, pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, dan mengembangkan keterampilan siswa secara holistik.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian sebelumnya yakni (Mulyana, 2024) dalam jurnalnya menyatakan bahwa pengembangan LKPD berbasis kreativitas dapat memperbaiki kualitas pembelajaran matematika, termasuk materi sifat-sifat bangun datar. LKPD yang dirancang dengan mengutamakan kreativitas dapat membuat siswa lebih mudah memahami konsep matematika yang sulit karena mereka diajak untuk berkreasi. Melalui aktivitas seperti menggambar bangun datar, membuat model bangun datar, atau memecahkan masalah berbasis cerita, siswa diajak untuk aktif dalam pembelajaran. Jurnal ini juga mengungkapkan bahwa penggunaan media visual dan interaktif dalam LKPD seperti gambar dan diagram dapat memperjelas pemahaman siswa terhadap sifat-sifat bangun datar. LKPD berbasis kreativitas ini juga memanfaatkan kolaborasi antar siswa, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman individu tetapi juga keterampilan sosial mereka.

Penelitian oleh (Supriyadi, 2020) mengkaji penerapan LKPD berbasis kreativitas dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Salah satu temuan utama mereka adalah bahwa LKPD yang mengajak siswa untuk membuat karya seni atau model dari bangun datar meningkatkan pemahaman konsep-konsep matematika yang diajarkan. Misalnya, ketika siswa diminta untuk membuat model bangun datar dari bahan seperti kertas atau plastisin, mereka dapat lebih memahami sisi, sudut, dan hubungan antarbangun datar secara lebih konkret. Selain itu, jurnal ini juga menyoroti bahwa LKPD berbasis kreativitas dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Aktivitas yang diberikan tidak hanya mengarah pada penghitungan luas atau keliling bangun datar, tetapi juga pada kemampuan siswa untuk menemukan pola dan hubungan antara berbagai jenis bangun datar yang ada.

Sedangkan (Hidayat, 2021) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa LKPD berbasis kreativitas yang dirancang dengan baik dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Pada materi sifat-sifat bangun datar, LKPD berbasis kreativitas memungkinkan siswa untuk lebih memahami berbagai jenis bangun datar, seperti persegi, segitiga, dan lingkaran, dengan cara yang lebih menarik. Dalam penelitian ini, siswa yang menggunakan LKPD berbasis kreativitas menunjukkan peningkatan pemahaman konsep yang signifikan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan LKPD konvensional. Aktivitas yang memerlukan siswa untuk menggambar bangun datar, menebak sifat-sifat bangun datar melalui permainan

edukatif, serta membuat model 3D dari bangun datar terbukti dapat membuat mereka lebih terlibat dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Namun penelitian (Purnama, 2023) menyoroti pentingnya inovasi dalam pembelajaran matematika, salah satunya dengan menggunakan LKPD berbasis kreativitas. Mereka menyarankan agar LKPD tidak hanya berfokus pada teori dan rumus-rumus matematika, tetapi juga pada pengembangan kemampuan kreativitas siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Dalam pembelajaran sifat-sifat bangun datar, hal ini bisa dilakukan dengan meminta siswa untuk menyelesaikan masalah yang melibatkan analisis sifat bangun datar dalam konteks kehidupan nyata. Selain itu, jurnal ini juga menunjukkan bahwa penggunaan berbagai macam media dalam LKPD berbasis kreativitas, seperti gambar dan alat peraga, dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Keterlibatan langsung siswa dalam membuat model atau menyusun soal-soal matematika juga menumbuhkan rasa percaya diri dan semangat untuk belajar lebih mendalam.

Berdasarkan berbagai jurnal yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan LKPD berbasis kreativitas pada materi sifat-sifat bangun datar memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman konsep matematika siswa. LKPD yang berbasis kreativitas, yang melibatkan aktivitas menggambar, membuat model, serta penyelesaian soal yang kontekstual, dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam. Selain itu, pendekatan ini juga meningkatkan keterampilan sosial, keterampilan berpikir kritis, dan minat siswa terhadap matematika.

Kesimpulan

Pengembangan LKPD berbasis kreativitas pada materi sifat-sifat bangun datar di SDN Alue Merbau dinilai telah memberikan satu alternatif bagi guru untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika yang dialami oleh peserta didik dengan lebih baik. Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan LKPD matematika dengan berbasis kreativitas. LKPD matematika pada materi sifat-sifat bangun datar telah melalui uji validitas oleh guru sebagai praktisi. Dengan uji validitas yang dilakukan ini, maka LKPD yang telah disusun telah dikategorikan valid.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwasanya pengembangan LKPD matematika berbasis kreativitas di SDN Alue Merbau dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi oleh guru terhadap LKPD terkait kesesuaian LKPD dengan syarat didaktik yaitu sebesar 3,67 dengan kategori valid, kesesuaian LKPD dengan syarat konstruksi yaitu sebesar 3,70 dengan kategori valid, dan kesesuaian LKPD dengan syarat yaitu sebesar 3,83 dengan kategori valid. Secara keseluruhan, nilai validasi LKPD yaitu sebesar 3,73. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penyusunan LKPD berbasis kreativitas yang telah dilakukan dinilai layak untuk digunakan sebagai dasar proses pembelajaran matematika di SDN Alue Merbau.

Referensi

- Aunurrahman. (2019). *Belajar dan Pembelajaran (Ke-10)*. Bandung: Alfabeta.
- BBPMP Jatim. (2024, Juni 20). *PISA 2022: Berpikir Kreatif Siswa*. Dipetik Januari 4, 2025, dari [bbpmpjatim.kemdikbud.go.id: https://bbpmpjatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/pisa-2022-berpikir-kreatif-siswa](https://bbpmpjatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/pisa-2022-berpikir-kreatif-siswa)
- Dediknas. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 2 Tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas.
- Dewi, N. A. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Website Wizer.me Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 2562-2575.

-
- Eliza, W. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Realistic Mathematics Education (RME) Pada Materi Segiempat Kelas VII SMP/MTs. *Skripsi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*, 1-110.
- Fajri, I. &. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis Pembelajaran Kreatif dan Produktif di SMK Negeri 1 Sumatera Barat. *Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional*, 6(2), 144-151.
- Irfiyanda, S. (2024, Mei 31). *Kreativitas Anak dan Masa Depan Indonesia*. Dipetik Januari 3, 2025, dari news.detik.com: <https://news.detik.com/kolom/d-7365575/kreativitas-anak-dan-masa-depan-indonesia>
- Kadir., &. A. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Materi Bangun Datar Dengan Pengintegrasian Budaya Lokal Permainan Cenge'-Cenge'. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 14(3), 305-317.
- Mustari, F. T. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbasis Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 842-855.
- Nurdin. (2016). *Model Pembelajaran Matematika yang Menumbuhkan Kemampuan Metakognitif untuk Menguasai Bahan Ajar Desertasi*. Surabaya: PPS UNESA.
- Oktavia, R. E. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Tesis Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*, 1-130.
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran (Ke-1)*. Bandung: Kencana.
- Saleh, S. S. (2023). LKPD Berbasis Kreativitas. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 1-5.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyudin, W. (2018). Etnomatematika Dan Pendidikan Matematika Multikultural. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 1-19.
- Wandari, A. K. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Materi Geometri Berbasis Budaya Jambi untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Edumatika Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2), 47-55.