

**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS CREATIVE PROBLEM SOLVING
PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP
KELAS VII SMP**

SKRIPSI



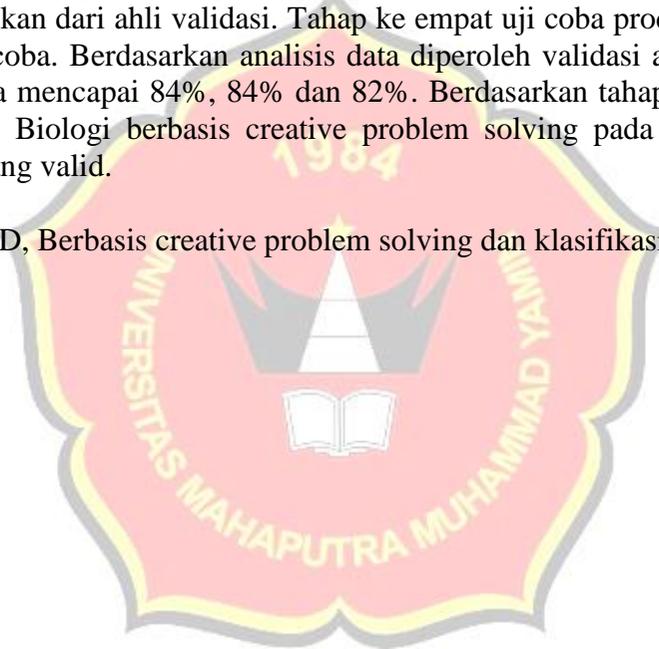
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MAHAPUTRA MUHAMMAD YAMIN
SOLOK
2021**

ABSTRAK

Oksa Iqrayanti. 2021. Pengembangan LKPD Berbasis *Creative Problem Solving* Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP.

Penelitian ini dilatar belakangi karena Media dan metode yang digunakan tidak bervariasi dan hanya menggunakan buku cetak dan metode ceramah. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan LKPD berbasis *creative problem solving* yang valid. Penelitian ini adalah bagian dari penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, And Evaluation*). Penelitian ini dilakukan sampai tahap validitas produk. Pengembangan LKPD Biologi berbasis *creative problem solving* melalui lima tahap. Tahap pertama analisis yaitu: analisis siswa untuk mengetahui kebutuhan siswa. Tahap kedua: penyusunan kerangka LKPD Biologi, penyajian sistematis materi, Menyusun desain instrument penelitian. Tahap ketiga pembuatan produk dengan menggunakan aplikasi Microsoft Word, merevisi produk berdasarkan masukan dari ahli validasi. Tahap ke empat uji coba produk. Tahap kelima evaluasi dari uji coba. Berdasarkan analisis data diperoleh validasi angket ahli materi, media dan Bahasa mencapai 84%, 84% dan 82%. Berdasarkan tahapan tersebut, maka dihasilkan LKPD Biologi berbasis *creative problem solving* pada materi klasifikasi makhluk hidup yang valid.

Kata kunci: LKPD, Berbasis *creative problem solving* dan klasifikasi makhluk hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan saat ini tidak lagi berpedoman pada masa lalu dan masa kini, tetapi lebih terfokus pada masa depan. Oleh karena itu, setiap orang harus bersiap untuk melakukan perubahan lebih cepat agar tidak tertinggal oleh orang lain. Menurut pernyataan ini, pendidikan saat ini harus disesuaikan dengan pendidikan abad ke-21. Hal ini sejalan dengan UU Nomor 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, Masyarakat, bangsa dan negara (Hafid, Ahiri dan Haq, 2014, hlm. 30).

Berdasarkan hasil wawancara penulis pada tanggal 15 Desember 2020 dengan guru mata pelajaran IPA SMP N 3 Kota Solok diperoleh informasi bahwa keaktifan peserta didik masih kurang. Pada umumnya media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Buku yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu buku paket dari Departemen Pendidikan Nasional yaitu buku Ilmu Pengetahuan Alam kelas VII SMP/MTS edisi revisi 2017 yang dipinjamkan ke masing-masing peserta didik. Buku tersebut dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik tetapi tidak menjelaskan materi secara lengkap. Pembelajaran yang menggunakan metode belajar ceramah dan menggunakan

buku paket, membuat peserta didik masih kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan sulit memahami materi. Guru juga mengungkapkan bahwa minat peserta didik dalam belajar juga kurang sehingga saat diberikan pertanyaan-pertanyaan mereka malas untuk memikirkan solusi atau jawaban dari pertanyaan tersebut.

Temuan lain dalam wawancara dengan beberapa orang peserta didik menunjukkan bahwa pelajaran biologi adalah pelajaran yang tidak menarik karena menurut mereka pelajaran tersebut mempunyai banyak materi dan bersifat hafalan, sehingga peserta didik cenderung bosan mengikuti pembelajaran, bahkan mengantuk ketika guru menjelaskan materi pelajaran. Ketika diberikan tugas ataupun Pekerjaan Rumah (PR) hanya sebagian peserta didik saja yang mengerjakannya, alasannya adalah karena tidak adanya jawaban soal di dalam buku tersebut. Akibatnya peserta didik belum dapat mencapai ketuntasan belajar dan hasil belajar yang dicapai belum maksimal seperti yang diharapkan atau hasil belajarnya rendah akibat dari proses pembelajaran yang kurang mendukung. Hasil belajar yang diperoleh masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Ulangan Harian I Semester I dan Ketuntasan Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 3 Kota Solok Tahun Pelajaran 2020 / 2021.

Kelas	Jumlah peserta didik	Nilai Rata-rata	ketuntasan			
			Jumlah tidak tuntas	persentase	Jumlah tuntas	persentase
VII 3	32	65,06	11 orang	34,3%	21 orang	65,6%
VII 4	32	66,90	10 orang	31,2%	22 orang	68,7%

Sumber : Guru IPA SMPN 3 Kota Solok Tahun Pelajaran 2020/2021

Menurut Wati . DD dan Dewi (2018)“Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah kurangnya minat membaca sumber belajar sebelum dan selama proses pembelajaran, serta kurangnya minat membaca ulang materi yang telah dipelajari di sekolah.”.

Berdasarkan pengalaman selama mengikuti Praktek Lapangan Kependidikan (PLK) peneliti di SMPN 3 Kota Solok, peneliti melihat bahwa peserta didik lebih dapat terfokus apabila saat proses pembelajaran mereka diberikan tugas pribadi. Oleh karena itu, salah satu solusi yang dapat ditempuh untuk memecahkan permasalahan yang diuraikan oleh peneliti tersebut di atas adalah dengan mengembangkan bahan ajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. LKPD merupakan salah satu bahan ajar yang dapat meningkatkan semangat dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut (Siregar, dkk, 2018, p. 178) LKPD adalah buku teks yang berisi tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik. LKPD dapat digunakan untuk mata pelajaran IPA. LKPD juga dapat dipadukan dengan model pembelajaran tertentu.

Salah satu model pembelajaran yang dapat dipadukan dengan LKPD adalah model *Creative Problem Solving*. Model pembelajaran creative problem solving merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan peningkatan keterampilan. (Shoimin, 2014) Ketika menghadapi suatu masalah, peserta didik dapat menggunakan keterampilan pemecahan masalah untuk memilih dan mengembangkan jawabannya. Menurut (Yeni F & Djamas, 2018, p. 569) dengan memadukan model *Creative Problem Solving* pada LKPD dapat mengkondisikan proses pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik menguasai materi yang mereka pelajari. Dan merupakan salah satu strategi agar materi pembelajaran tetap melekat dalam pikiran peserta didik, dan mengurangi kebosanan di kelas.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan LKPD Berbasis *Creative Problem Solving* dengan Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya minat baca peserta didik
2. Sekitar 65,5% peserta didik masih belum memenuhi KKM.
3. Bahan ajar yang digunakan pada umumnya sebatas buku paket.
4. Kebanyakan peserta didik masih kesulitan memahami buku paket.

5. Aktifitas belajar peserta didik masih rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, masalah yang diteliti dibatasi pada:

1. Bahan ajar yang dikembangkan adalah LKPD Berbasis *Creative Problem Solving*.
2. Pengembangan LKPD Berbasis *Creative Problem Solving* untuk Materi klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII.
3. Penelitian dilakukan sampai tahap *Development* (Pembuatan Produk) yaitu uji validitas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimanakah validitas LKPD Berbasis *Creative Problem Solving* dengan Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP yang dikembangkan?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui validitas LKPD Berbasis *Creative Problem Solving* pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII SMP yang dikembangkan.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang LKPD dimulai dengan membuat cover dengan cara menggunakan *microsoft word* untuk mengkombinasikan antara gambar,

warna yang digunakan yaitu biru, hijau, merah dan warna lainnya, ditulis dengan menggunakan beberapa jenis huruf dan menggunakan ukuran huruf yaitu 12 dan 14 dan ada beberapa ukuran huruf lainnya, spasi bervariasi dari 1 dan 1,5 dan ukuran kertas yang digunakan yaitu A4.

2. LKPD berbasis *Creative Problem Solving* ditambahkan animasi gambar untuk menambah motivasi peserta didik dalam belajar serta menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.
3. Pada cover memuat judul materi, kelas, bagian identitas yang akan diisi peserta didik.
4. Halaman berikutnya memuat kata pengantar, Kompetensi Dasar (KD), dan indikator.
5. Halaman selanjutnya memuat petunjuk penggunaan LKPD yang akan disesuaikan dengan langkah pembelajaran *Creative Problem Solving*.
6. Memuat tujuan pembelajaran dan ringkasan materi klasifikasi makhluk hidup yang berkaitan dengan lembar kerja yang akan dikerjakan oleh peserta didik.
7. Bagian selanjutnya adalah lembar kerja yang disusun berdasarkan langkah pembelajaran *Creative Problem Solving* yaitu;
 - a. Klarifikasi masalah
Pada tahap ini peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok yang di instruksikan oleh guru, setelah peserta didik duduk berkelompok, guru mengintruksikan peserta didik untuk memperhatikan LKPD

yang telah dibagikan. Didalam LKPD guru memunculkan sebuah permasalahan melalui gambar.

b. Pengungkapan pendapat

Pada tahap ini peserta didik dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang penyelesaian masalah yang sudah diberikan sebelumnya.

c. Evaluasi dan pemilihan

Pada tahap evaluasi guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk berdiskusi memilih ide yang terbaik atau ide yang cocok untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Setelah berdiskusi guru meminta peserta didik untuk menuliskan hasil diskusi kelompok mereka pada lembar isian yang sudah tertera pada LKPD.

d. Implementasi

Setelah peserta didik berdiskusi dan mendapatkan ide yang terbaik, peserta didik berkelompok mempresentasikan ke depan kelas hasil diskusinya.

G. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini bermanfaat untuk:

1. Bagi peserta didik yaitu motivasi dalam belajar, serta aktif dan kreatif dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya terutama dalam pembelajaran IPA.
2. Bagi guru sebagai masukan untuk dapat menggunakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA.
3. Bagi penulis sebagai bekal untuk mempersiapkan diri sebagai calon guru yang berkualitas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa lembar LKPD yang dikembangkan telah valid. LKPD yang dikembangkan memuat LKS sesuai dengan dasar model yang dikembangkan, yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving*. LKPD ini juga memiliki penampilan yang menarik dan isi materi yang sesuai dengan kurikulum 2013, serta cocok digunakan sebagai bahan ajar yang dapat memotifasi peserta didik, menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan melatih keterampilan pemecahan masalah.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan, maka penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi peneliti lain dapat mengembangkan LKPD dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* pada materi berbeda.
2. Bagi peneliti lain dapat melanjutkan penelitian pengembangan LKPD ini sampai pada tahapan praktikalitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi dan M. T. . 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3 No 2(ISSN 2337-8794), 78–90.
- Azhar, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Azhar,A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Cahyaningtyas, A R. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Smp Kelas Viii. *Pendidikan Sains*, 5(3), 209–216.
- Dian, D., Wati, E., Dewi, R. K., Pengajar, S., Studi, P., & Biologi, P. 2018. *Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berorientasi Mind map dengan Variasi Tebak Kata untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP*. 2(November).
- Hafid, A., Ahiri , J., & Haq, P. (2014). *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hermawan, A. 2017. Konsep Belajar Dan Pembelajaran Menurut Al-Ghazali. *Jurnal Qathruna*, 84-98.
- Margono. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Purwanto, M. N. (2006). *Prinsip-Prinsip Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Sabaniah, N. (2019). Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatife Melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Creative Problem Solving*. *Skripsi*. Bengkulu: Unuversitas Bengkulu.
- ShintaS. 2010. “PengaruhPartisipasi Orang TuaTerhadap Hasil Belajar IPA Biologi Siswa Kelas VII SMPN Kota Solok”.Solok: Program Sarjana UMMY
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

- Siregar, R. S., Ramli, & Masril. (2018). Pengaruh Penggunaan Lkpd Berbasis Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Terhadap Kompetensi Fisika Peserta Didik Kelas Xi Sman 1 Pariaman. *Pillar of Physics Education*, 11(3), 177-184.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sofan A. 2013. *Pengembangan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Suharsimi A. (2012). *Dasar –dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Unuversitas Negeri Padang. (2011). *Buku Panduan Penulisan Tesis dan Disertasi*. Padang: Unuversitas Negeri Padang.
- Yeni, F., (2018). Pengembangan Lkpd Berbasis Pemecahan Masalah Kreatif Melalui Pembelajaran Nyata Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif. *Skripsi*. Makasar: UIN Alaudin Makasar.
- Yeni, F., & Djamas, D. (2018). Pengembangan LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) dengan Pembelajaran Autentik untuk Meningkatkan *Creative Thinking Skill*. *Natural Science Journal*, 4(2), 593-603.
- Zainal A. 2011. *Penelitian Pendidikan Metodologi dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

