

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* PADA KD. MENYAJIKAN BENTUK DAN MANFAAT KERJA SAMA EKONOMI INTERNASIONAL PADA PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 8 BANDAR LAMPUNG

Cinderella¹, Putut Wisnu Kurniawan², Nur Fitria³

^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung

cinderella.pinko@gmail.com¹, pututbukan@gmail.com², nurfitriasyukri@gmail.com³

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini dilatarbelakangi oleh 1) sumber belajar hanya melalui buku paket, 2) LKPD yang dipakai hanya dari penerbit saja, 3) penggunaan model pembelajaran kurang bervariasi, dan 4) perolehan hasil belajar yang masih rendah. Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) berbasis model pembelajaran *creative problem solving* pada KD. menyajikan bentuk dan manfaat kerja sama ekonomi internasional pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 8 Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*), penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan adalah LKPD berbasis model pembelajaran *creative problem solving* pada mata pelajaran ekonomi untuk mengetahui validasi produk, kepraktisan serta keefektifan LKPD yang akan dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar. Tahapan penelitian yang dilakukan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis model pembelajaran *creative problem solving* untuk uji validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor sebesar 4,7 (sangat valid), uji validasi bahasa memperoleh rata-rata skor sebesar 4,6 (sangat valid), sementara uji validasi media memperoleh rata-rata skor sebesar 4,7 (sangat valid). Pada uji kepraktisan menunjukkan hasil yang praktis untuk dijadikan bahan ajar dimana hasil angket kepraktisan peserta didik kelas XI IPS 1 yang menggunakan LKPD memperoleh rata-rata skor penilaian 3,8 (praktis). Selanjutnya pada ketuntasan belajar yang dicapai sebesar 89,66%. Rata-rata yang dicapai dalam penelitian ini sebesar 78,10. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan hasil belajar ekonomi peserta didik dinyatakan sebagian besar tuntas karena persentase ketuntasan sudah melebihi dari ketentuan sebesar $\geq 80\%$.

Kata Kunci: Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik, Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*

Abstract: The problems in this study are motivated by 1) learning resources only through textbooks, 2) worksheets that are used only from publishers, 3) the use of learning models is less varied, and 4) the acquisition of learning outcomes is still low. The purpose of this study was to determine the level of validity, practicality and effectiveness of developing LKPD (Student Worksheets) based on creative problem solving learning models in KD. presents the forms and benefits of international economic cooperation to class XI students of SMA Negeri 8 Bandar Lampung. This research is a type of research and development, this research is used to produce certain products and test the effectiveness of these products. The product produced is LKPD based on creative problem solving learning models in economics subjects to determine product validation, practicality and effectiveness of LKPD which will be developed in improving learning outcomes. The stages of the research carried out refer to the ADDIE development model which includes *Analysis, Design, Development, Implementation* and *Evaluation*. The results showed that LKPD based on the creative problem solving learning model for the material expert validation test obtained an average score of 4.7 (very valid), the language validation test obtained an average score of 4.6 (very valid), while the validation test the media obtained an average score of 4.7 (very valid). The practicality test shows practical results to be used as teaching material where the

results of the practicality questionnaire of class XI IPS 1 students using worksheets obtain an average rating score of 3.8 (practical). Furthermore, the learning completeness achieved was 89.66%. The average achieved in this study was 78.10. From these results, it can be concluded that the economics learning outcomes of students are stated to be mostly complete because the percentage of completeness has exceeded the provisions of $\geq 80\%$.

Keyword: Student Worksheet Development, Creative Problem Solving Learning Model

PENDAHULUAN

Bahan ajar berupa lembar kerja peserta didik (LKPD) berisikan tugas-tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik, yang berbentuk soal-soal maupun kegiatan-kegiatan yang harus dikerjakan peserta didik, dan disertai pula dengan petunjuk atau langkah-langkah dalam pengerjaannya. Melalui lembar kerja peserta didik (LKPD) ini diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Peserta didik dibiasakan mengerjakan soal-soal dan melaksanakan kegiatan-kegiatan yang terdapat di dalam lembar kerja peserta didik (LKPD) secara mandiri, sehingga mereka dapat mengkonstruksikan pemikirannya sendiri dalam memecahkan suatu permasalahan. Penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD) memungkinkan guru mengajar lebih optimal, memberikan bimbingan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan, memberi penguatan, serta melatih peserta didik memecahkan masalah. Lembar kerja peserta didik (LKPD) digunakan dalam pembelajaran untuk membantu peserta didik turut berpartisipasi secara aktif dan mendorong peserta didik lebih mandiri, karena lembar kerja peserta didik (LKPD) dapat digunakan peserta didik sebagai pedoman untuk memecahkan masalah.

Keberadaan bahan ajar berupa LKPD dalam kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan untuk mendukung kegiatan tersebut. LKPD merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang memegang peranan penting dalam membantu peserta didik mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar. Semua cabang ilmu pengetahuan dalam pembelajaran sangat memerlukan bahan ajar termasuk pelajaran ekonomi. Pelajaran

ekonomi dalam kurikulum 2013 menuntut peserta didik untuk berperan secara aktif dan mandiri dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru hanya mengarahkan peserta didik agar dapat belajar secara mandiri dan aktif. Dalam kata lain guru hanya sebagai fasilitator yang baik untuk peserta didik. Guru sebagai fasilitator harus mampu memilih sumber belajar yang baik untuk digunakan peserta didiknya.

Berdasarkan hasil pengamatan dengan mewawancarai guru mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 8 Bandar Lampung dimana beliau menyatakan bahwa, pembelajaran ekonomi yang selama ini berlangsung dominan mengandalkan buku paket yang berasal dari penerbit dan dipinjam dari perpustakaan sekolah. Buku yang digunakan saat pembelajaran saja, dan selesai pembelajaran buku paket dikumpul lagi karena ada kelas lain yang akan belajar selanjutnya, akhirnya peserta didik tidak dapat belajar secara mandiri dengan buku paket tersebut sepulang dari jam pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang terfokus pada buku paket, membuat pembelajaran sedikit kaku dan peserta didik sulit memahami materi.

Kemudian hal lain yang diketahui peneliti selama mengamati berlangsungnya proses pembelajaran ekonomi di kelas yakni bahwa penggunaan model pembelajaran dalam memaparkan materi kepada peserta didik belum variatif. Dimana pembelajaran dominan diajar menggunakan ceramah dan penugasan semata. Kedua pembelajaran tersebut memang masih baik untuk diterapkan, hanya saja kurang melatih keaktifan peserta didik itu sendiri. Banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan menyesuaikan kebutuhan dari peserta didik

itu sendiri. Adapun dampak yang ditimbulkan dari pembelajaran yang kurang variatif adalah kejenuhan peserta didik dalam belajar ekonomi.

Model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) merupakan model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, berfikir kreatif, dan peserta didik terlibat aktif dalam membangun pengetahuan sendiri. Model ini berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi. Dengan model pembelajaran ini dapat mendorong peserta didik untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata.

Menurut Hamzah (2020:1) menyatakan penelitian pengembangan (merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau produk baru, bisa juga untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan. Sedangkan Seels dan Richey dalam Hamzah (2020:1) berpendapat bahwa penelitian pengembangan merupakan prosedur kajian sistematis terhadap desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, praktis, dan efektif.

Sedangkan Sugiyono (2019:28) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Yang dimaksud produk di sini tidak hanya suatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan *software* (perangkat lunak) komputer, tetapi juga metode seperti metode mengajar, dan program seperti program pendidikan untuk mengatasi penyakit anak yang minum-minuman keras dan program pengembangan staf. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu

telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).

Menurut Prastowo (2015:204) menyatakan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik merupakan salah satu bahan ajar berbentuk cetak, dimana dalam LKPD terdapat materi-materi dan soal yang nantinya dapat dijadikan bahan evaluasi peserta didik untuk dikerjakan berdasarkan komponen-komponen seperti tugas atau latihan, petunjuk penggunaan, dan langkah-langkah penyelesaian. Oleh karena itu, desain pembuatan LKPD harus memperhatikan komponen-komponen yang membentuk bahan ajar berupa LKPD.

Sedangkan Kosasih (2021:33) menyatakan bahwa LKPD merupakan bahan ajar yang berupa lembaran kerja atau kegiatan belajar peserta didik. Adapun Dhari dan Haryono mendefinisikannya sebagai lembaran yang berisi pedoman bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan yang terprogram. Meskipun demikian, di dalamnya tidak sekadar berisi petunjuk kegiatan, oleh karena LKS atau LKPD berisikan pula uraian pokok materi, tujuan kegiatan, alat/ bahan yang diperlukan dalam kegiatan, dan langkah-langkah kerja. Selain itu berisikan pula soal-soal latihan, baik berupa pilihan objektif, melengkapi, jawaban singkat, uraian, dan bentuk-bentuk soal/latihan lainnya; termasuk sejumlah tugas berkaitan dengan materi utama yang ada pada bahan ajar lainnya (buku teks).

Menurut Suprijono (2015:65) menyatakan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan

sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Sedangkan Al-Tabany (2017:24) menyatakan bahwa model pembelajaran yaitu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Lebih lanjut Fathurrohman (2017:30) menyatakan bahwa model pembelajaran sebagai suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menyeluruh. Sedangkan menurut Arends, model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang disiapkan untuk membantu peserta didik mempelajari secara lebih spesifik berbagai ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Jadi, yang dinamakan model pembelajaran adalah suatu rencana yang berpijak dari teori psikologi yang digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang menggambarkan kegiatan dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru.

Menurut Shoimin (2018:56) menyatakan bahwa model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Model CPS adalah suatu model pembelajaran yang melakukan

pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, peserta didik dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berpikir, keterampilan memecahkan masalah memperluas proses berpikir.

Sedangkan Huda (2019:298) menyatakan bahwa model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) sebagai model untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Menurut Osborn, hampir semua upaya pemecahan masalah selalu melibatkan keenam karakteristik tersebut. Dalam konteks pembelajaran, CPS juga melibatkan keenam tahap tersebut untuk dapat dilakukan oleh peserta didik. Guru dalam CPS bertugas untuk mengarahkan upaya pemecahan masalah secara kreatif. Ia juga bertugas untuk menyediakan materi pelajaran atau topik diskusi yang dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah.

Lebih lanjut Retnawati (2018:60) menyatakan bahwa salah satu model operasional pemecahan masalah, dimana kreativitas diterapkan dalam menyelesaikan tugas yang dihadapi. Model *creative problem solving* sengaja dirancang sebagai variasi dalam pemecahan masalah dengan melibatkan kreativitas dalam proses pemecahan masalah tersebut.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan ini adalah penelitian yang mengembangkan suatu produk berupa lembar kerja peserta didik. Produk yang dipertanggung jawabkan ialah produk yang sudah diuji validasinya oleh ahli-ahli dan sudah di uji kepraktisannya dilapangan. Model

penelitian dan pengembangan atau *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019:28). Dalam penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian yang mengembangkan suatu produk berupa LKPD berbasis model pembelajaran *creative problem solving* dalam pembelajaran ekonomi kelas XI IPS 1 SMA Negeri 8 Bandar Lampung. Penelitian ini dibatasi sampai pada uji coba terbatas yang bertujuan untuk menguji kelayakan dan kualitas produk pengembangan LKPD berbasis CPS pada pembelajaran ekonomi kelas XI IPS 1 untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik.

Prosedur penelitian dan pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *creative problem solving* menggunakan model ADDIE. Model ADDIE diambil dari *Dick and Carry* yang memiliki kepanjangan *analysis, design, development, implementation and evaluation* yang dapat diterjemahkan menjadi penelitian pengembangan. Model pengembangan ADDIE memiliki keterkaitan satu sama lain, maka dalam penggunaannya model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk tercapainya suatu produk pembelajaran yang diinginkan. Tahapan model ADDIE sebagai berikut: 1) *Analysis* merupakan proses mengidentifikasi permasalahan yang dialami peserta didik dengan melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui apa yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran; 2) *Design* merupakan proses merancang desain tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian; 3) *Development* merupakan proses pengembangan media atau produk yang dikembangkan sesuai dengan rancangan awal; 4) *Implementation* merupakan proses implementasi produk yang sudah dikembangkan dengan melakukan uji coba produk; 5) *Evaluation* merupakan proses evaluasi setelah produk

di uji coba untuk melihat apakah produk yang dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :
a. Lembar Validasi Ahli

Instrumen kevalidan adalah lembar validasi LKPD yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kualitas LKPD berbasis model pembelajaran *creative problem solving* berdasarkan penilaian para validator. Validasi oleh para validator merupakan persyaratan sebelum LKPD yang dihasilkan diuji coba. Hasil validasi memberikan informasi atau masukan yang akan digunakan dalam merevisi LKPD yang dihasilkan sehingga layak untuk digunakan. Pada lembar validasi, validator menuliskan penilaian terhadap LKPD yang dihasilkan.

b. Lembar Angket

Lembar respon peserta didik digunakan untuk mengetahui kepraktisan LKPD yang dihasilkan. Respon peserta didik meliputi pendapat/tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran yang menggunakan LKPD berbasis model pembelajaran *creative problem solving* dan kemudahan dalam memahami materi. Data respon peserta didik diperoleh melalui angket. Angket tersebut diisi oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran.

c. Lembar Tes Hasil Belajar

Instrumen yang digunakan adalah tes. Tes merupakan pengujian (percobaan) untuk mengetahui tingkat kemampuan (pengetahuan dan keterampilan seseorang). Tes juga diartikan sebagai alat atau instrumen dari pengukuran yang digunakan untuk memperoleh data tentang suatu karakteristik atau ciri yang spesifik dari individu atau kelompok. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik. Instrumen tes hasil belajar diambil dari formatif yang terdapat pada LKPD berbasis CPS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap *develop* atau pengembangan ini untuk menghasilkan produk yang sudah direvisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli. Tahap pengembangan ini meliputi validasi ahli dan uji coba pengembangan. Diketahui dari hasil validasi ahli dan uji coba kemudian dilakukan revisi sampai produk layak dan dapat digunakan sebagai bahan ajar. Penilaian atau validasi oleh ahli dapat ditentukan dengan kriteria kelayakan yang didapat dari rerata skor responden. Nilai rerata skor responden yang telah di dapat kemudian dikonversikan sesuai tabel konversi kelayakan untuk mengetahui tingkat kelayakan LKPD pembelajaran menurut responden.

1) Validasi Ahli Materi

Adapun data hasil penilaian oleh ahli materi terdapat pada sebagai berikut.

Tabel 4.3
Hasil Validator Ahli Materi
LKPD Berbasis Model *Creative Problem Solving*

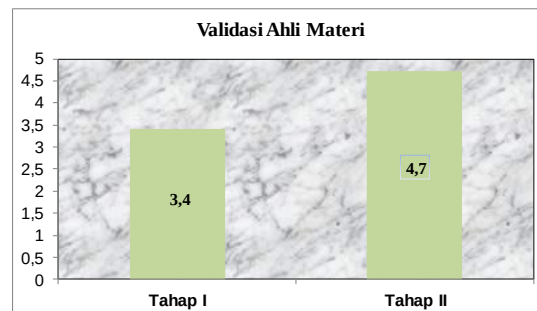
Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Hasil Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
A. Kesesuaian materi dengan KD	1. Kelengkapan materi	5	5
	2. Keluasan materi	3	5
	3. Kedalaman materi	3	5
B. Keakuratan materi	4. Keakuratan konsep dan definisi	4	4
	5. Keakuratan data dan fakta	5	5
	6. Keakuratan contoh dan kasus	2	5
	7. Keakuratan gambar dan ilustrasi	2	5
	8. Keakuratan istilah-istilah	3	4
C. Kemutakhiran materi	9. Keruntunan konsep dalam LKPD	3	5
	10. Keakuratan konsep yang disajikan dalam LKPD	2	5
	11. Materi yang disajikan dalam LKPD sesuai dengan kemampuan peserta didik	3	4
	12. Materi yang disajikan dalam LKPD terstruktur	4	5
	13. Kejelasan materi yang disajikan dalam LKPD	3	4
D. Mendorong rasa ingin tahu	14. Mendorong rasa ingin tahu	4	5

15. Menciptakan kemampuan bertanya	5	5
Total Skor	51	71
Rata-Rata Skor	3,4	4,7
Kriteria	Cukup Valid	Sangat Valid

Sumber : Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi ahli materi di atas, pada tahap I dari semua butir penilaian yang dianalisis diperoleh rata-rata skor sebesar 3,4 dengan kriteria “cukup valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan dengan revisi”. Kemudian setelah mendapat masukan dari ahli materi, LKPD tersebut diperbaiki dan dikonsultasikan kembali dengan ahli materi dan pada tahap II diperoleh rata-rata skor sebesar 4,7 dalam kategori “sangat valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan tanpa revisi”.

Hasil rata-rata skor validasi ahli materi pada pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) pada tahap I dan tahap II juga dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Gambar 4.5
Diagram Uji Validasi Ahli Materi

2) Validasi Ahli Bahasa

Adapun data hasil penilaian oleh ahli bahasa terdapat pada sebagai berikut.

Tabel 4.5
Hasil Validator Ahli Bahasa
LKPD Berbasis Model *Creative Problem Solving*

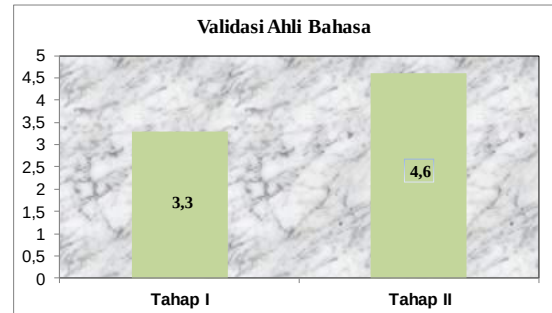
Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Hasil Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
A. Lugas	1. Ketepatan struktur kalimat	3	5
	2. Keefektifan kalimat	3	4
	3. Kebakuan	2	5

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Hasil Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
	istilah		
B. Komunikatif	4. Pemahaman terhadap pesan atau informasi	3	4
	5. Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung ke sasaran	5	5
C. Dialogis dan Interaktif	6. Kemampuan memotivasi peserta didik	4	4
D. Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	2. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	3	4
	3. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	2	5
E. Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa	4. Ketepatan tata bahasa	4	5
	5. Ketepatan ejaan	4	5
Total Skor		33	46
Rata-Rata Skor		3,3	4,6
Kriteria		Cukup Valid	Sangat Valid

Sumber : Hasil Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa di atas, pada tahap I dari semua butir penilaian yang dianalisis diperoleh rata-rata skor sebesar 3,3 dengan kriteria “cukup valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan dengan revisi”. Kemudian setelah mendapat masukan dari ahli bahasa, LKPD tersebut diperbaiki dan dikonsultasikan kembali dengan ahli bahasa dan pada tahap II diperoleh rata-rata skor sebesar 4,6 dalam kategori “sangat valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan tanpa revisi”.

Hasil rata-rata skor validasi ahli bahasa pada pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) pada tahap I dan tahap II juga dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Gambar 4.6
Diagram Uji Validasi Ahli Bahasa

- 3) Validasi Ahli Media
Adapun data hasil penilaian oleh ahli media terdapat pada sebagai berikut.

Tabel 4.7
Hasil Validator Ahli Media
LKPD Berbasis Model *Creative Problem Solving*

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Hasil Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
A. Aspek kesederhanaan	1. Kemudahan gambar dalam LKPD untuk dimengerti	2	5
	2. Kesesuaian gambar yang disajikan dalam LKPD dengan karakter peserta didik SMA	2	5
	3. Kemudahan kalimat yang digunakan untuk dimengerti	3	4
B. Aspek Keterpaduan	4. Kesesuaian urutan antar halaman	5	4
	5. Kesesuaian petunjuk yang digunakan dalam LKPD	4	4
	6. Kesesuaian bahasa dengan bahasa pengguna media pembelajaran	3	5
C. Aspek Penekanan	7. Penekanan gambar yang diterapkan pada setiap halaman	5	5
	8. Penekanan warna dan tulisan pada halaman	3	4
D. Aspek Keseimbangan	9. Kesesuaian ukuran gambar dan tulisan tiap halaman	3	5
	10. Kesesuaian ukuran gambar pada setiap halaman	4	5
E. Aspek Bentuk	11. Daya tarik gambar yang digunakan	5	5
	12. Keterbacaan bentuk huruf	2	5
F. Warna	13. Kesesuaian warna tiap halaman	3	5
	14. Kecerahan warna	2	5

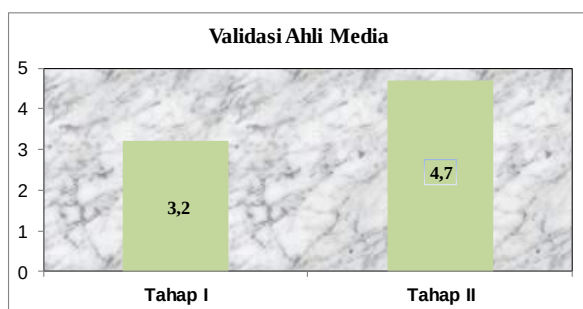
PENGEMBANGAN LKPD (LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK) BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *CREATIVE PROBLEM SOLVING* PADA KD. MENYAJIKAN BENTUK DAN MANFAAT KERJA SAMA EKONOMI INTERNASIONAL PADA PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 8 BANDAR LAMPUNG

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Hasil Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
	background dengan teks		
	15. Keserasian warna gambar dengan background	2	4
TOTAL SKOR		48	70
RATA-RATA SKOR		3,2	4,7
KRITERIA		Cukup Valid	Sangat Valid

Sumber : Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ahli media di atas, pada tahap I dari semua butir penilaian yang dianalisis diperoleh rata-rata skor sebesar 3,2 dengan kriteria “cukup valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan dengan revisi”. Kemudian setelah mendapat masukan dari ahli media, LKPD tersebut diperbaiki dan dikonsultasikan kembali dengan ahli media dan pada tahap II diperoleh rata-rata skor sebesar 4,7 dalam kategori “sangat valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan tanpa revisi”.

Hasil rata-rata skor validasi ahli media pada pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) pada tahap I dan tahap II juga dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Gambar 4.7
Diagram Uji Validasi Ahli Media

4) Analisis Data Keefektifkan

Berikut akan disajikan hasil belajar ekonomi peserta didik setelah diberikannya LKPD berbasis model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) sebagai berikut.

Tabel 4.9
Nilai Tes Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023

No	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	ASR	75	80	√	
2	AYA	75	80	√	
3	AIP	75	75	√	
4	AS	75	75	√	
5	AG	75	80	√	
6	AV	75	80	√	
7	BF	75	80	√	
8	BPH	75	80	√	
9	CN	75	80	√	
10	CL	75	75	√	
11	CF	75	75	√	
12	DPA	75	80	√	
13	DW	75	80	√	
14	DAR	75	65		√
15	FN	75	65		√
16	HN	75	80	√	
17	IP	75	75	√	
18	JL	75	85	√	
19	MMFP	75	65		√
20	MRAS	75	85	√	
21	MDR	75	75	√	
22	MDS	75	80	√	
23	MIA	75	80	√	
24	QA	75	85	√	
25	RA	75	90	√	
26	RS	75	85	√	
27	RG	75	75	√	
28	SR	75	80	√	
29	SN	75	75	√	
Jumlah			2265	26	3
Rata-rata Skor			78,10		
Ketuntasan (%)			89,66%		

Sumber : Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XI IPS 1

Berdasarkan hasil tes belajar peserta didik di atas setelah dilakukan tindakan mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Hasil belajar dari 29 orang diketahui bahwa 26 (89,66%) peserta didik tuntas dan 3 (10,34%) peserta didik lainnya belum tuntas. Rata-rata yang

dicapai dalam penelitian ini sebesar 78,10. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan jika penggunaan LKPD berbasis model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) efektif dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi peserta didik karena persentase ketuntasan sudah melebihi dari ketentuan sebesar $\geq 80\%$.

5) Analisis Data Kepraktisan

Berikut adalah penilaian dari respon peserta didik terhadap aspek kepraktisan LKPD dalam pembelajaran.

Tabel 4.10																		
Respon Angket Peserta Didik Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 8 Bandar Lampung Terhadap Kepraktisan LKPD Berbasis Model Pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i>																		
No	Nama Peserta Didik	No Item Pernyataan															Total Skor	Rata-Rata Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	ASR	5	5	4	3	4	3	2	3	5	3	4	3	4	3	55	3,67	
2	AYA	5	3	2	4	3	3	3	4	5	3	3	4	5	3	53	3,67	
3	ADP	4	3	4	4	4	4	3	5	3	4	3	2	4	4	56	3,73	
4	AS	5	3	4	3	4	3	5	5	5	3	5	3	3	4	2	57	3,80
5	AG	5	3	4	3	4	3	3	5	3	3	4	3	3	5	57	3,80	
6	AV	3	3	4	4	3	4	3	5	5	5	3	4	3	4	5	58	3,87
7	BF	5	5	3	4	3	4	3	5	4	3	4	3	4	4	4	58	3,87
8	BPH	5	3	4	3	4	3	5	5	5	3	4	3	4	2	2	55	3,67
9	CN	4	3	5	3	5	3	4	5	3	5	3	4	3	3	56	3,73	
10	CL	4	3	5	3	4	3	5	5	3	4	3	4	3	4	56	3,73	
11	CF	4	4	5	5	3	4	3	3	3	3	3	4	3	5	5	58	3,87
12	DPAZ	4	3	5	3	4	3	2	3	3	4	3	4	4	5	55	3,67	
13	DW	5	3	4	3	3	4	3	4	3	5	3	4	4	3	3	54	3,60
14	DAR	4	4	3	4	3	4	3	5	5	5	3	5	3	4	3	58	3,87
15	FN	4	3	5	3	4	3	5	3	4	3	5	5	4	4	4	59	3,93
16	HS	4	3	5	3	4	3	3	4	3	5	5	3	4	3	4	56	3,73
17	IP	4	3	5	3	4	3	4	3	4	3	4	3	5	5	3	58	3,87
18	IV	4	3	5	3	5	5	3	4	4	3	4	3	4	5	5	60	4,00
19	MPP	5	5	3	4	3	4	3	4	5	3	5	3	5	3	4	59	3,93
20	MRA5	5	5	3	4	3	4	3	4	3	4	4	5	5	3	4	61	4,07
21	MDR	4	3	3	2	2	3	4	3	4	3	4	3	5	5	3	53	3,53
22	MDG	5	5	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	5	59	3,93
23	MDA	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	5	5	5	5	3	61	4,07
24	QA	4	3	5	3	4	3	3	4	3	3	5	5	5	4	5	59	3,93
25	RA	5	5	3	4	3	4	3	5	5	5	4	3	4	4	4	61	4,07
26	RS	3	3	4	3	2	5	5	5	5	3	3	4	3	4	4	56	3,73
27	RG	3	4	3	5	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	5	55	3,67
28	SR	5	5	3	4	3	5	5	5	5	5	3	4	4	4	4	64	4,27
29	SNI	5	3	4	3	5	5	5	4	3	3	4	5	3	5	4	61	4,07
Jumlah		126	105	113	101	103	106	105	118	118	112	110	113	113	115	112	1670	111,33
MP (Rata-Rata Skor)		111,33/29 = 3,8																
Sumber: Hasil Penilaian Angket Respon Peserta Didik Terhadap LKPD																		

Berdasarkan tabel di atas diketahui jumlah skor yang diperoleh dari hasil respon angket kepraktisan peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 8 Bandar Lampung terhadap LKPD berbasis model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) yakni 1670 dengan memperoleh jumlah skor rata-rata sebesar 111,33 sehingga rata-rata skor yang dicapai yakni 3,8 dalam kategori “praktis dan layak untuk digunakan”.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab IV sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis model pembelajaran *creative problem solving* sebagai berikut:

1. Pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *creative problem solving* pada KD. menyajikan bentuk dan manfaat kerja sama ekonomi internasional pada uji validasi ahli menunjukkan hasil yang sangat valid. Hal ini dapat dilihat dari 1) uji ahli materi pada tahap I memperoleh rata-rata skor sebesar 3,4 dikategorikan cukup valid kemudian pada tahap II meningkat menjadi 4,7 dikategorikan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan, 2) uji ahli bahasa pada tahap I memperoleh rata-rata skor sebesar 3,3 dikategorikan cukup valid kemudian pada tahap II meningkat menjadi 4,6 dikategorikan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan dan 3) uji ahli media pada tahap I memperoleh rata-rata skor sebesar 3,2 dikategorikan cukup valid kemudian pada tahap II meningkat menjadi 4,7 dikategorikan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan.
2. Pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *creative problem solving* pada KD. menyajikan bentuk dan manfaat kerja sama ekonomi internasional pada uji kepraktisan hasil respon angket kepraktisan peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 8 Bandar Lampung terhadap LKPD berbasis model pembelajaran CPS yakni 1670 dengan memperoleh jumlah skor rata-rata sebesar 111,33 sehingga rata-rata skor yang dicapai yakni 3,8 dalam kategori “praktis dan layak untuk digunakan”.
3. Pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *creative problem solving* pada KD. menyajikan bentuk dan manfaat kerja sama ekonomi

internasional pada uji keefektifan setelah penggunaan LKPD model pembelajaran CPS pada pembelajaran ekonomi mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Ketuntasan belajar yang dicapai sebesar 89,66%. Rata-rata yang dicapai dalam penelitian ini sebesar 78,10. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan hasil belajar ekonomi peserta didik dinyatakan sebagian besar tuntas karena persentase ketuntasan sudah melebihi dari ketentuan sebesar $\geq 80\%$.

Suprijono. Agus. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Fathurrohman, Muhammad. (2017). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamzah, Amir. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Huda, Miftahul. (2019). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Prastowo, Andi. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Retnawati, Heri. (2018). *Desain Pembelajaran Matematika Untuk Melatih High Order Thinking Skill*. Yogyakarta: UNY Press.
- Shoimin, Aris. (2018). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan R&D*. Bandung: Alfabeta.