

**ANALISIS RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP LKPD DIGITAL
BERBASIS KREATIVITAS MATERI PEMBUATAN MAKANAN BERUPA
KOLOID**

***ANALYSIS OF STUDENTS' RESPONSE TO DIGITAL LKPD BASED ON
CREATIVITY MATERIALS FOR MAKING FOOD IN THE FORM OF COLOIDS***

Neysia Lavtania, Lukman Nulhakim, Enggar Utari¹

¹Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email: neylatania@gmail.com

Abstract :

This study aims to determine the response of students to digital worksheets based on creativity in making food in the form of colloids. The research method used is the ADDIE method. This research consists of five stages of activities which include analysis, design development, implementation and evaluation. At the analysis stage, things related to preliminary tests and literature review are carried out, the design stage is to design the design for making digital LKPD and research instruments, the development stage is making digital LKPD and product validation tests. The implementation phase is in the form of a creativity-based digital LKPD trial for 20 students. The evaluation stage contains an analysis of student responses as well as compiling a digital LKPD that has been refined and making conclusions. The instrument used in this study was a student response sheet. Data processing techniques are carried out using a Likert scale. The results of student responses to creativity-based digital worksheets are very suitable for implementation.

Keywords: clinical supervision, teacher self-development, teacher performance

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap LKPD digital berbasis kreativitas dalam pembuatan makanan berupa koloid. Metode penelitian yang digunakan adalah metode ADDIE. Penelitian ini terdiri dari lima tahapan kegiatan yang meliputi analisis, desain pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pada tahap analisis dilakukan hal-hal yang berkaitan dengan uji pendahuluan dan mengkaji literature, tahap desain merancang desain pembuatan LKPD digital dan instrument penelitian, tahap pengembangan yaitu membuat LKPD digital dan uji validasi produk. Tahap implementasi berupa uji coba LKPD digital berbasis kreativitas kepada 20 peserta didik.

Tahap evaluasi berisi analisis respon peserta didik serta menyusun LKPD digital yang telah disempurnakan serta membuat simpulan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar feson peserta didik. Teknik pengolahan data yang dilakukan menggunakan skala guttman. Hasil respon peserta didik terhadap LKPD digital berbasis kreativitas sangat sesuai untuk di implementasikan.

Kata kunci : LKPD digital, kreativitas, respon peserts didik, koloid

PENDAHULUAN

Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dimiliki setiap individu. Menurut Munandar (2009) menyatakan bahwa kesejahteraan masyarakat dan negara sangat bergantung pada sumbangan hasil kreativitas berupa ide-ide baru, teknologi baru dan penemuan baru, sehingga untuk menciptakan kemajuan suatu negara harus disertai dengan sumber daya manusia yang kreatif.

Pada dasarnya, setiap orang dilahirkan di dunia dengan memiliki potensi kreatif. Kreativitas dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat (Munandar, 2009). Pengembangan kreativitas dalam dunia pendidikan dinyatakan dalam UU No 20 Tahun 2003 yaitu pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendidikan tentang kreativitas di

Indonesia masih perlu ditingkatkan demi bersaing di dunia internasional untuk menjadi negara maju.

Penerapan kurikulum 2013 pada proses pembelajarannya berpusat pada peserta didik (*student centered*). Adapun peran media pembelajaran sangat dianjurkan terutama untuk menggali pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Menurut Widjajanti (2008) salah satu media yang dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital. Berdasarkan penelitian Choo, dkk (2011) dalam jurnalnya mengenai pengaruh pemberian media LKPD pada pembelajaran berbasis masalah menjelaskan bahwa LKPD memberikan pengaruh pada pembelajaran peserta didik jika konten LKPD dibuat menarik sehingga peserta didik dengan senang mengisi LKPD yang diberikan. LKPD digital dapat digunakan untuk membuat peserta didik lebih aktif dalam

pembelajaran, terutama pada pembelajaran jarak jauh.

Salah satu materi yang harus dicapai dalam pembelajaran kimia adalah materi koloid. Materi koloid memiliki manfaat yang banyak dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu aplikasi yang dapat di manfaatkan dengan melibatkan prinsip jenis koloid adalah pembuatan makanan, adapun dalam penelitian ini tertera dalam kurikulum 2013 pada KD 4.15 Kelas XI yaitu “Membuat makanan atau produk lain yang berupa koloid atau melibatkan prinsip koloid” (Kemendikbud, 2016). Sesuai dengan indikator kreativitas yang diadaptasi dari Williams (1968) yaitu keterampilan berpikir lancar (*fluency*), keterampilan berpikir luwes (*flexibility*), keterampilan berpikir orisinal (*originality*), keterampilan memperinci atau mengelaborasi (*elaboration*) dan keterampilan menilai (*evaluation*), sehingga topik ini cocok dilakukan dengan menggunakan tugas proyek dengan tuntutan untuk meningkatkan nilai kreatif peserta didik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui respon peserta didik terhadap LKPD digital berbasis

kreativitas untuk peserta didik SMA dalam pembuatan makanan berupa koloid.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model penelitian ADDIE. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari dua puluh peserta didik SMA kelas XI MIPA. Lokasi dan waktu penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Kalanganyar pada bulan Juni 2021.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa lembar validasi ekologis. Lembar validasi ekologis merupakan lembar validasi yang berkaitan dengan argumen nyata dan bersifat membangun. Menurut Cohen (2007) validitas ekologis digunakan untuk mengukur keakuratan berdasarkan kejadian dilapangan. Lembar validasi ekologis pada penelitian ini adalah penilaian respon peserta didik terhadap LKPD digital berbasis kreativitas. Tujuannya adalah untuk mengetahui kesesuaian LKPD digital berbasis kreativitas dengan respon peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan melalui lima tahapan besar, yaitu fase analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pada fase analisis, dilakukan kajian silabus SMA kelas XI sehingga didapat KD 4.14 yaitu membuat makanan atau produk lain yang berupa koloid atau yang melibatkan prinsip koloid dan kajian indikator kreativitas. Selain itu mengkaji cara pembuatan LKPD digital dari segi konstruksi, desain dan aplikasinya. Selanjutnya fase desain yaitu menyusun secara garis besar rancangan LKPD digital yang akan dibuat serta instrumen penelitian

dimana instrumen tersebut akan divalidasi kepada dosen pembimbing. Pada fase pengembangan, dilakukan pembuatan LKPD digital berbasis kreativitas lalu di uji validasi oleh validator ahli materi dan ahli media. Fase implementasi yaitu dilakukan uji coba kepada peserta didik dalam menjawab LKPD digital berbasis kreativitas. Fase terakhir adalah evaluasi, yaitu menganalisis LKPD digital berdasarkan hasil respon peserta didik, lalu memuat kesimpulan.

Pengolahan data pada penelitian ini yaitu dengan memeberikan skor menurut menggunakan skala Guttman.

Tabel Skala Guttman

No	Skor	Nilai
1	Skor 1	Setuju
2	Skor 0	Tidak setuju

(Sugiyono, 2013: 140)

Presentase rata-rata tiap komponen dengan menggunakan rumus adalah :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

P = Presentasi skor

$\sum x$ = Jumlah nilai jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal dalam satu item

Tabel kriteria pengolahan data angket respon peserta didik

No	Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
1.	81 – 100%	Sangat baik	Sangat layak/sangat valid/tidak perlu di revisi
2.	61 – 80%	Baik	Layak/valid/tidak perlu revisi
3.	41 – 60%	Cukup baik	Kurang layak/ kurang valid/perlu di revisi
4	21 – 40%	Kurang baik	Tidak layak/tidak valid/perlu revisi
5.	> 20%	Sangat kurang baik	Sangat tidak layak/sangat tidak valid/perlu revisi

(Sugiyono, 2013: 137)

PEMBAHASAN

HASIL

untuk mengukur keakuratan

PENELITIAN

berdasarkan kejadian dilapangan

Pengembangan LKPD digital memerlukan tanggapan peserta didik atau validitas ekologis, dengan tujuan

(Cohen: 2007). Respon peserta didik diambil menggunakan angket yang disebarakan melalui *google form*.

Tabel Hasil angket respon peserta didik

No	Indikator	Persentase	Kategori
1	LKPD digital menggunakan pendekatan saintifik berbasis kreativitas mudah digunakan dalam pembelajaran	100%	Sangat baik
2	Penggunaan LKPD digital berbasis pendekatan saintifik memudahkan dalam memahami materi	85%	Sangat baik
3	Saya senang belajar menggunakan LKPD digital menggunakan pendekatan saintifik berbasis kreativitas	100%	Sangat baik
4	Penggunaan LKPD digital menggunakan pendekatan saintifik berbasis kreativitas tidak	90%	Sangat baik

No	Indikator	Persentase	Kategori
	membosankan		
5	Penampilan LKPD digital menggunakan pendekatan saintifik berbasis kreativitas menarik perhatian saya	90%	Sangat baik
6	LKPD digital menggunakan pendekatan saintifik berbasis kreativitas membantu saya mengeluarkan ide-ide kreatif	95%	Sangat baik
7	LKPD digital menggunakan pendekatan saintifik berbasis kreativitas membuat saya belajar lebih aktif	95%	Sangat baik
8	LKPD digital menggunakan pendekatan saintifik berbasis kreativitas membuat saya menjadi lebih teliti	90%	Sangat Baik
9	Intsruksi pertanyaan LKPD digital menggunakan pendekatan saintifik berbasis kreativitas mudah saya pahami dan laksanakan	95%	Sangat Baik
10	Bahasa dan kalimat yang digunakan dalam LKPD digital menggunakan pendekatan saintifik berbasis kreativitas jelas dan mudah dipahami	90%	Sangat Baik
Rata-rata keseluruhan		90%	Sangat Baik

Sesuai dengan respon peserta didik, LKPD digital mudah digunakan dalam pembelajaran. Hanya satu kali klik link langsung terhubung dengan goggle dan sudah bisa dibaca dan dipahami lalu dikerjakan. Materi yang

ada pada LKPD digital pun mudah sekali dipahami selain itu disertakan pula gambar mengenai contoh pemanfaatan koloid di kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik dapat dengan mudah membayangkan dan

memahaminya. Tentunya penggunaan LKP digital tidak membuat peserta didik merasa bosan, terlebih berdasarkan hasil persentase anget bahwa desain layout pada LKPD digital sangat menarik, selain itu runtutan instruksi yang harus dijawab oleh peserta didik sangat runut karena menggunakan pendekatan saintifik dimana peserta didik diajak untuk mengamati, membuat pertanyaan, mengumpulkan informasi, membuat prodk lalu belajar untuk mengkomunikasikan produk yang mereka buat dengan mengungkapkan kelebihan, kekurangan, menjawab pertanyaan teman kelompok lain terhadap produknya serta menanggapi kritik dan saran. Saat mengerjakan instruksi dari LKPD digital, peserta didik juga membaca rambu-rambu kreativitas yang harus dicapai sehingga dengan begitu memberikan ruang untuk berfikir mengungkapkan kreativitas yang harus di kembangkan oleh peserta didik. Penggunaan bahasa pada LKPD digital mudah dipahami peseta didik dan membuat peserta didik lebih teliti untuk menjawan instruksi yang diberikan.

Berdasarkan hasil rekapitulasi anket pada tabel diatas, diperoleh persentase rata-rata keseluruhan sebesar 90%. Dilihat dari hasil rekapitulasi pada tahap ini data diartikan bahwa LPKPD digital menggunakan pendekatan saintifik berbasis kreativitas sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran menurut peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa LKPD digital yang dikembangkan memiliki kemenarikan sebagai alat bantu belajar untuk peserta didik.

SIMPULAN

Secara keseluruhan bahwa hasil validasi ekologis yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap LKPD digital menggunakan pendekatan saintifik berbasis kreativitas untuk peserta didik SMA dalam pembuatan makanan berupa koloid sangat baik. Hal tersebut mengandung makna bahwa LKPD DIGITAL sudah sangat sesuai dengan respon yang diberikan peserta didik. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah dilakukan pengembangan LKPD DIGITAL berbasis kreativitas dalam pembuatan

makanan berdasarkan jenis koloid busa padat pada pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Choo, S. S. Y., Rotgans, J. I., Yew, E. H. J., & Schmidt, H. G. (2011). Effect of Worksheet Scaffolds on Student Learning In Problem-Based Learning. *Advances in Health Sciences Education*, 16(4), 517–528.
<https://doi.org/10.1007/s10459-011-9288-1>

Cohen, L Maino, L., & Marrison, K (2007). *Research Methods in Education*. New York : Routledge

Conny R. Semiawan. (2009). *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia

Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: cohen.

Idrus, M. (2000). *Laporan Penelitian Kreativitas Siswa SMAN 2 dan SMAN 4 Kota Madya Yogyakarta*. Yogyakarta: Tidak diterbitkan

Kemendikbud. (2016). *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA)*. Jakarta: Kemendikbud.

Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta

Ngalimun, dkk. (2013). *Perkembangan dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo

Widjajanti, E. (2008). *Kualitas Lembar Kerja Siswa*. Yogyakarta :Jurusan Pendidikan Kimia FMIPA UNY

Williams, F. E. (1968). *Workshop on the use and adaption of new media for developing creativity*. U.S: u.s. Departement of health, education, and welfare office of education.