

ANALISIS KEBUTUHAN E-LKPD PENUNJANG MODEL PEMBELAJARAN PBL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF

Fathiah Umriani¹⁾, Suparman²⁾

¹Magister Pendidikan Matematika, Universitas Ahmad Dahlan
email: fatiahtya@gmail.com

²Magister Pendidikan Matematika, Universitas Ahmad Dahlan
email: suparman@pmat.uad.ac.id

Abstrak

Bahan ajar yang selama ini digunakan di sekolah belum sepenuhnya dapat membuat peserta didik mampu berpikir kreatif dalam membangun pemahaman konsep dan memecahkan masalah sendiri. Perlu adanya bahan ajar yang dapat menunjang dalam proses pembelajaran di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan bahan ajar yang sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas XII MAN REO Nusa Tenggara Timur. Obyek penelitian adalah berpikir kreatif, problem based learning dan E-LKPD. Instrumen pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, soal, dan observasi. Data dianalisis menggunakan analisis data Miles & Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi sesuai dengan kurikulum 2013. Kemampuan berpikir kreatif peserta didik tergolong masih rendah. Peserta didik mengalami kesulitan pada materi peluang. Problem based learning merupakan salah satu model yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Guru memerlukan E-LKPD yang sesuai dengan model pembelajaran. E-LKPD yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif belum tersedia. Guru memerlukan E-LKPD yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian ini dapat dikembangkan pada pengembangan E-LKPD yang dapat menunjang model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Keywords: Analisis Kebutuhan, Berpikir Kreatif, E-LKPD, Problem Based Learning]

1. PENDAHULUAN

Berpikir kreatif telah disorot sebagai keterampilan penting untuk abad 21, terutama jika kita mempertimbangkan bahwa berpikir kreatif adalah keterampilan yang dapat mempromosikan potensi manusia dengan memunculkan aspek-aspek positif. Orang yang kreatif, menurut perspektif humanistik, memiliki kesadaran dan kemampuan untuk mengatasi krisis dengan cara yang transformatif (O'Hara, M, 2017).

Guilford 1959 (dalam Mulyadi, Seto, dkk. 2017) menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif memiliki ciri-ciri: kelancaran (fluency), kelenturan (flexibility), orisinalitas (originality), elaborasi (elaboration) dalam berpikir.

a. Kelancaran (fluency) adalah kemampuan untuk memberikan gagasan – gagasan dengan cepat (penekanan pada kuantitas).

- b. Kelenturan (flexibility) adalah kemampuan untuk memberikan gagasan yang beragam, bebas dari perseverasi.
- c. Orisinalitas (originality) adalah kemampuan untuk memberikan gagasan yang secara statistik unik dan langka untuk populasi tertentu dan kemampuan untuk melihat hubungan – hubungan baru atau membuat kombinasi – kombinasi baru antara macam – macam unsur/bagian. Makin banyak unsur- unsur yang dapat digabung menjadi satu gagasan atau produk, makin orisinal pemikiran individu.
- d. Kemampuan mengelaborasi adalah kemampuan untuk mengembangkan merinci dan memperkaya suatu gagasan (Utami Munandar, 1999).

Peserta didik harus mampu berpikir kreatif untuk memecahkan suatu permasalahan dengan solusi yang berbeda. Salah satu bahan ajar yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif

adalah elektronik Lembar Kegiatan Peserta Didik (E-LKPD). E-LKPD sebagai salah satu bahan ajar dibutuhkan oleh peserta didik sebagai penunjang untuk berperan aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Menurut Riyadi, Beli LKPD adalah panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. LKPD dapat berupa panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan eksperimen atau demonstrasi. Menurut Trianto LKPD memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh. Menurut Damayanti LKPD dikemas sedemikian rupa sehingga peserta didik diharapkan dapat mempelajari materi ajar tersebut secara mandiri.

Pengembangan E-LKPD penunjang model pembelajaran *problem Based Learning* diperlukan karena untuk memudahkan peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

Arends (2007) mengemukakan lima fase utama dalam penggunaan PBL, yaitu (1) orientasi peserta didik pada masalah, (2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, (3) memberi bantuan dalam penyelidikan secara mandiri atau bersama kelompok, (4) mengembangkan dan menyediakan alat, (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini yaitu dengan menggunakan deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 12 Maret 2019 di MAN REO Nusa Tenggara Timur. Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI MIA 1 MAN REO. Jumlah keseluruhan peserta didik kelas XI MIA MAN REO Nusa Tenggara Timur yaitu 45 peserta didik. Data dikumpulkan dalam tiga tahapan yaitu tahap wawancara, tahap penyebaran soal dan tahap observasi. Pada tahap wawancara dilakukan pada guru bidang studi matematika dan peserta didik. Untuk guru ada beberapa pertanyaan yang diajukan seperti model

pembelajaran yang digunakan oleh guru, kurikulum yang terdapat di sekolah, bahan ajar terutama LKPD dalam pembelajaran matematika yang ada di sekolah, perkembangan peserta didik, tingkat pemahaman peserta didik dan karakteristik peserta didik. Sementara kepada peserta didik diberikan pertanyaan seperti model pembelajaran yang diberikan oleh guru, materi yang dianggap sulit dan bahan ajar yang dipakai saat pelajaran berlangsung. Tahap penyebaran soal dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kreatifitas peserta didik pada pembelajaran matematika di sekolah. Pada tahap observasi diberikan kepada peserta didik MAN REO Nusa Tenggara Timur untuk mengetahui pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan, metode guru saat mengajar, bahan ajar yang digunakan peserta didik (LKPD) dan kendala-kendala peserta didik saat mengikuti pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil observasi tersebut kemudian dianalisis untuk mendapatkan solusi yang terbaik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Roger Kaufman & Fenwick W. English (dalam Warsita, 2011) mendefinisikan analisis kebutuhan sebagai suatu proses formal untuk menentukan jarak atau kesenjangan antara keluaran dan dampak yang nyata dengan keluaran dan dampak yang diinginkan, kemudian menempatkan deretan kesenjangan ini dalam skala prioritas, lalu memilih hal yang lebih penting untuk diselesaikan masalahnya. Maka analisis kebutuhan adalah alat atau metode untuk mengidentifikasi masalah guna menentukan tindakan atau solusi yang tepat. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui masalah-masalah dalam pembelajaran yang sedang di hadapi guru maupun peserta didik dan kemudian mencari pemecahan masalah yang sesuai dengan masalah yang dihadapi.

Pada analisis kebutuhan E-LKPD penunjang model pembelajaran PBL ini dirancang berdasarkan analisis pendahuluan. Kegiatan analisis kebutuhan dimulai dari analisis kurikulum, analisis model pembelajaran, analisis materi, analisis bahan ajar, dan analisis karakteristik siswa.

a. Analisis Kurikulum

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan sebuah pengaturan berkaitan dengan tujuan, isi, bahan ajar dan cara yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan pendidikan nasional (UU No. 20 Tahun 2003).

Tujuan menganalisis kurikulum dimaksudkan untuk mengetahui apakah materi yang diajarkan sudah sesuai dengan kompetensi yang diharapkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu kelas XI MIA 1 MAN REO Nusa Tenggara Timur, sekolah sudah menggunakan kurikulum 2013 dan sudah diterapkan di setiap kelas. Pembuatan RPP standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi sesuai dengan kurikulum 2013. Guru sudah mempunyai buku pegangan tentang kurikulum 2013 dari pemerintah. Selain menggunakan buku pegangan, sekolah juga menggunakan LKPD yang dibuat oleh sesama guru pengampu bidang studi matematika. Untuk E-LKPD guru belum menggunakannya di karenakan beberapa peserta masih ada beberapa yang belum mempunyai HP Android.

b. Analisis Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan di MAN REO khususnya di kelas MIA 1 adalah pembelajaran *Cooperatif*, kontekstual dan pembelajaran langsung. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru, peserta didik masih ada yang belum memahami materi yang disampaikan ketika menggunakan metode yang diberikan. Peserta didik masih ada yang kurang aktif dan tidak kreatif. Dari 22 peserta didik yang aktif dan kreatif ketika di kelas ada 14 peserta didik. Ketika sudah pulang ke rumah masing-masing kemudian pada pertemuan selanjutnya ketika ditanyakan materi sebelumnya hanya 6 peserta didik yang mengingat dengan baik dan aktif menjawab. Dari wawancara ini dapat disimpulkan metode yang digunakan belum sepenuhnya membuat semua peserta didik mampu berpikir kreatif dan aktif.

c. Analisis Materi

Analisis materi bertujuan untuk menentukan isi dan materi pelajaran yang dibutuhkan dalam pengembangan E-LKPD penunjang model pembelajaran *problem based learning*.

Dalam penelitian ini akan dikembangkan E-LKPD untuk materi peluang. Materi peluang dipilih berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan beberapa peserta didik yang mengatakan bahwa materi yang paling sulit adalah pada materi peluang. Kebanyakan peserta didik kesulitan ketika memahami konsep peluang seperti ketika guru memberikan soal yang berbeda dari contoh soal sebelumnya, peserta didik akan kebingungan mengerjakannya.

d. Analisis Karakteristik Siswa

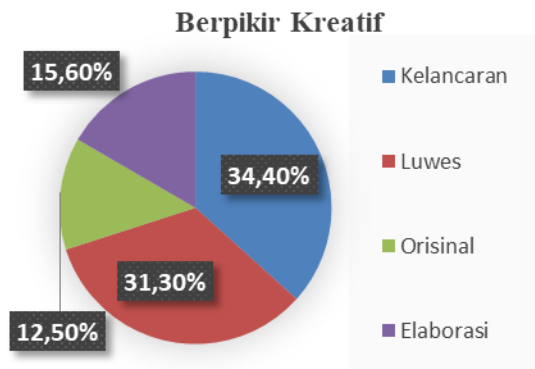
Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakter peserta didik ketika pembelajaran matematika berlangsung, aktivitas-aktivitas yang dilakukan, dan hambatan-hambatan yang dialami peserta didik dalam memahami E-LKPD.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan kepada beberapa siswa, peneliti menemukan beberapa hal seperti soal terlalu sulit, harus diberikan banyak contoh soal, uraian materi kurang lengkap dan kurang jelas, rumus-rumus yang diberikan pendek dan tidak ada langkah-langkah penyelesaian yang panjang.

Berdasarkan karakteristik tersebut maka dirancang E-LKPD yang dapat membantu siswa aktif dan kreatif dalam pembelajaran, siswa akan menemukan pemecahan soal sendiri.

Nurhayati dan Listiyani (2012) mengemukakan banyak siswa yang berpendapat bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan LKPD menjadikan mereka lebih mudah dalam memahami materi pelajaran yang sedang dibahas. Menurut C) menyatakan bahwa keberadaan LKPD yang inovatif dan kreatif menjadi harapan semua peserta didik, karena LKPD yang inovatif dan kreatif akan menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan

Berdasarkan hasil wawancara E-LKPD yang digunakan guru di sekolah diawali dengan konsep matematika kemudian diberi contoh-contoh soal. LKPD yang digunakan di sekolah belum mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam proses pembelajaran. Tingkat kreativitas siswa masih tergolong rendah ketika dalam mengerjakan LKPD hal ini didukung dari diberikan soal uraian. Berikut gambarnya.



Berdasarkan hasil pada tersebut, menunjukkan hasil kerja peserta didik melalui soal yang diberikan oleh penulis dengan keterampilan berpikir kreatif. Diperoleh nilai indikator elaborasi dan orisinal *sangat rendah* dan indikator *luwes* dan *kelancaran* kategori *rendah*. Hal ini menandakan bahwa selama ini peserta didik belum terbiasa dengan soal-soal berpikir kreatif pada materi peluang. Sehingga penulis akan melanjutkan penelitian ini dengan mendesain e-modul berisikan soal-soal berdasarkan pada keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi, pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan masih kurang, metode guru saat mengajar masih monoton, bahan ajar yang digunakan peserta didik (LKPD) belum membuat peserta didik mampu berpikir kreatif dan adapun kendala-kendala yang dirasakan peserta didik seperti pada pemahaman konsep tentang materi peluang.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru dan beberapa peserta didik, peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang membentuk kelompok kecil dan pembelajaran berbasis masalah. Peserta didik memerlukan E-LKPD dibandingkan LKPD dalam pembelajaran. Karena lebih mudah, apalagi di zaman sekarang ini yang serba android.

Berdasarkan penjelasan di atas hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan E-LKPD sebagai penunjang model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian hasil analisis kebutuhan E-LKPD penunjang model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih rendah hal ini dapat terlihat dari saat diberikan soal uraian diperoleh nilai indikator elaborasi dan orisinal *sangat rendah* dan indikator *luwes* dan *kelancaran* kategori *rendah*. Hal ini menandakan bahwa selama ini peserta didik belum terbiasa dengan soal-soal berpikir kreatif pada materi peluang. Model pembelajaran yang digunakan masih belum membuat siswa mengerti dengan materi yang diajarkan. Peserta didik mengalami kesulitan pada materi peluang. Guru memerlukan model pembelajaran dan bahan ajar yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Sehingga dalam hal ini guru harus inovatif dan kreatif. Dengan adanya model pembelajaran *Problem Based Learning* diharapkan dapat menjadi solusi bagi guru dan peserta didik di kelas MIA 1 MAN REO Nusa Tenggara Timur. E-LKPD penunjang model pembelajaran problem based learning ini dianggap perlu karena mampu melatih peserta didik untuk mandiri, aktif dan mampu berpikir kreatif sehingga hasil belajar peserta didik juga akan meningkat.

5. REFERENSI

- Arends, Richard I. 2007. *Learning to Teach: Belajar untuk Mengajar* (Ed. 7 Jilid 1). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bambang Warsita. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Desmita. (2017). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyadi, Seto, dkk. (2017). *Psikologi Pendidikan: dengan pendekatan teori-teori baru dalam psikologi*. Depok : Rajawali Pers.
- O'Hara. M. (2017). *Rising to the occasion: New persons for new times*. Estudos de Psicologia (Campinas), 34(4), 454-466. <http://dx.doi.org/10.1590/198202752017000400002>.
- Riyadi, Beli. (2018). *Pengembangan E-LKPD dengan KVISOFT FLIPBOOK MAKER berbasis Guided Inquiry pada Materi Fluida Statis untuk Menumbuhkan High*

- Order Thinking Skills*. Bandar Lampung :
Tesis.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana Media Grup.
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.