

BAB II

KERANGKA DASAR TEORI

A. Lembar Kerja Peserta Didik

1. Pengertian Kerja Peserta Didik

Nurdin dan Adriantoni (2016:111) mengatakan bahwa LKPD adalah lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Sedangkan Sagita (2016:37) menjelaskan bahwa LKPD merupakan lembar kerja yang berisi informasi dan perintah atau instruksi dari guru kepada peserta didik untuk mengerjakan suatu kegiatan belajar dalam bentuk kerja, praktek, atau dalam bentuk penerapan hasil belajar untuk mencapai suatu tujuan.

LKPD merupakan salah satu media yang penting untuk digunakan dalam proses pembelajaran guna mendukung peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Susilowati, dkk, 2018:57). Arista, dkk (2018:137) mengemukakan bahwa isi dari LKPD dapat berupa kumpulan latihan soal, langkah-langkah untuk menemukan rumus dan lain sebagainya, yang bertujuan mendorong dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam memecahkan masalah. Jadi, dapat disimpulkan pengertian LKPD adalah lembaran yang berisi tugas dan kegiatan serta dilengkapi dengan petunjuk atau langkah pengerjaan yang akan dikerjakan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Fungsi Lembar Kerja Peserta Didik

Nurdin dan Adriantoni (2016:113) menyebutkan fungsi dari Lembar Kerja Peserta Didik adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan pengalaman konkret bagi peserta didik.
- b. Membantu variasi belajar.
- c. Membangkitkan minat peserta didik.
- d. Meningkatkan retensi belajar mengajar.
- e. Memanfaatkan waktu secara efektif.

3. Syarat Menyusun Lembar Kerja Peserta Didik yang Baik

Salirawati (2006:8) mengemukakan bahwa terdapat tiga syarat dalam penyusunan LKPD yakni, didaktik, konstruksi, dan teknis, adapun penjelasannya sebagai berikut :

a. Syarat Didaktik

Mengikuti asas-asas belajar mengajar yang efektif, yaitu :

- 1) Memperhatikan adanya perbedaan individual.
- 2) Tekanan pada proses untuk menemukan konsep-konsep.
- 3) Memiliki variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan peserta didik.
- 4) Dapat mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, moral, dan estetika pada diri peserta didik.
- 5) Pengalaman belajarnya ditentukan oleh tujuan pengembangan pribadi peserta didik dan bukan ditentukan oleh materi bahan pelajaran.

b. Syarat Konstruksi

- 1) Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan peserta didik.
- 2) Menggunakan struktur kalimat yang jelas.

- 3) Memiliki tata urutan pelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.
- 4) Hindarkan pertanyaan yang terlalu terbuka.
- 5) Tidak mengacu pada buku sumber yang di luar kemampuan keterbacaan peserta didik.
- 6) Menyediakan ruangan yang cukup untuk menuliskan jawaban atau menggambar pada LKPD.
- 7) Menggunakan kalimat yang sederhana dan pendek.
- 8) Menggunakan lebih banyak ilustrasi daripada kata-kata.
- 9) Dapat digunakan untuk semua peserta didik, baik yang lamban maupun yang cepat.
- 10) Memiliki tujuan belajar yang jelas serta bermanfaat sebagai sumber motivasi.
- 11) Mempunyai identitas untuk memudahkan administrasinya.

c. Syarat Teknis

- 1) Menggunakan huruf cetak dan tidak menggunakan huruf Latin atau Romawi.
- 2) Gunakan huruf tebal yang ukuran hurufnya besar untuk topik.
- 3) Gunakan tidak lebih dari 10 kata dalam satu baris.
- 4) Gunakan bingkai untuk membedakan kalimat perintah dengan jawaban peserta didik.
- 5) Usahakan perbandingan besarnya huruf dengan besarnya gambar serasi.

B. Prosedur Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik

Penelitian pengembangan LKPD ini dilakukan dalam dua tahap yaitu tahap *preliminary* yaitu tahap persiapan dan tahap pendesaianan dan tahap *prototyping* yaitu tahap evaluasi dan revisi. Tahap *prototyping* ini akan melalui tahapan yang dikemukakan oleh Tessmer (1993:16) yang meliputi *self evaluation*, *expert reviews*, *one-to-one (low resistance to revision)*, dan *small group*, serta *field test (high resistance to revision)*.

C. Kualitas Produk yang dikembangkan

Adapun kualitas produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut :

1. Valid

Valid dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yang berarti menurut cara yang semestinya atau shahih. Produk yang dikembangkan dikatakan valid, jika produk yang telah dikembangkan telah sesuai dari segi konten, konstruk, dan bahasa dan telah direvisi berdasarkan hasil komentar dan saran yang diberikan oleh beberapa pakar (Akker, 1999:10). Rusiyanti (2011:199) menyebutkan bahwa valid tergambar dari hasil penilaian validator, dimana semua validator menyatakan baik dan sesuai berdasarkan konten, konstruk, dan bahasa.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa suatu produk dikatakan valid, jika validator menyatakan produk yang kembangkan telah sesuai berdasarkan konten, konstruk, dan bahasa, serta produk tersebut telah direvisi berdasarkan komentar dan saran dari pakar.

2. Praktis

Praktis dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yakni mudah dan senang menggunakannya. Produk yang dikembangkan dikatakan praktis, dilihat dari sejauh mana pengguna menganggap produk yang dikembangkan itu menarik dan mudah digunakan (Akker, 1999:10). Rusiyanti menyebutkan bahwa (2011:199) praktis tergambar dari peserta didik dapat menggunakan perangkat pembelajaran dengan baik. Sedangkan, Rasyid, dkk (2017:70) mengemukakan bahwa media pembelajaran dikatakan praktis jika mudah digunakan, menarik bagi peserta didik, dan membantu peserta didik dalam memahami materi.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, suatu produk yang dikembangkan, dikatakan praktis jika mudah digunakan, dapat membuat peserta didik tertarik untuk mempelajarinya, dan membantu peserta didik dalam memahami materi.

D. Pendekatan *Creative Problem Solving*

1. Pengertian Pendekatan *Creative Problem Solving*

Indrawati (2011:12) menyebutkan bahwa pendekatan pembelajaran dapat dimaknai sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses pembelajaran yang sifatnya masih sangat umum. Sedangkan Isrok'atun dan Amelia (2018:35) mengemukakan bahwa pendekatan pembelajaran adalah sudut pandang terhadap suatu proses atau cara yang digunakan oleh guru, dalam memilih kegiatan

pembelajaran supaya konsep dapat beradaptasi dengan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Creative Problem Solving terdiri dari tiga kata, yaitu *creative*, *problem*, dan *solving*. Isrok'atun dan Amelia (2018:146) mengemukakan bahwa *creative* menunjukkan suatu proses berpikir dalam mengemukakan banyak ide untuk mengkreasi solusi, istilah *problem* merujuk pada proses belajar pada suatu situasi permasalahan yang menantang, sedangkan *solving* yakni belajar untuk menemukan solusi dari *problem* tersebut. *Creative Problem Solving* merupakan pembelajaran yang tidak hanya dengan cara menghafal, akan tetapi dapat memperluas proses pemikiran sehingga mempunyai keterampilan dalam memecahkan masalah matematika (Pepkin, 2009:63).

Halizah, dkk (2016:77) menjelaskan bahwa CPS adalah suatu proses, metode, atau sistem untuk mendekati suatu masalah di dalam suatu jalan imajinatif dan menghasilkan tindakan efektif. Huda (2014:298) menyebutkan bahwa CPS adalah sebagai metode untuk menyelesaikan masalah secara kreatif. Sedangkan Yuliani, dkk (2018:31) menjelaskan bahwa *Creative Problem Solving* merupakan salah satu pembelajaran yang digunakan dalam upaya menciptakan solusi permasalahan dengan cara yang kreatif dan imajinatif sehingga mendorong peserta didik untuk lebih terampil dan kreatif. Kreatif adalah kemampuan seseorang melahirkan sesuatu yang baru, berupa gagasan maupun karya nyata, baik merupakan karya yang baru ataupun mengembangkan apa yang telah ada (Suryosubroto, 2013:191).

Proses berpikir yang digunakan pada CPS ini yang dikemukakan oleh Mitchell dan Thomas (1999:5) yaitu, proses berpikir divergen, yakni proses berpikir yang bervariasi, memiliki berbagai ide yang berbeda berdasarkan sudut pandang yang berbeda dan proses berpikir konvergen adalah pola berpikir yang tidak tergesa-gesa dalam menentukan suatu ide.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *Creative Problem Solving* adalah pendekatan pembelajaran yang tidak hanya dengan cara menghafal, akan tetapi dapat memperluas proses pemikiran dan melatih peserta didik memecahkan masalah secara kreatif, kreatif disini adalah kemampuan seseorang melahirkan karya yang baru ataupun mengembangkan apa yang telah ada.

2. Langkah-langkah Pendekatan *Creative Problem Solving* (CPS)

Langkah-langkah pendekatan CPS berdasarkan kriteria OFPISA model Osborn-Parnes yang dikemukakan Huda (2014:298) adalah sebagai berikut :

a. *Objective Finding*

Peserta didik mendiskusikan situasi permasalahan yang diajukan guru dan mem*brainstorming* sejumlah tujuan atau sasaran yang bisa digunakan untuk kerja kreatif mereka. Sepanjang proses ini, peserta didik diharapkan bisa membuat suatu konsesus tentang sasaran yang ingin dicapai oleh kelompoknya. Giangreco, et al (1994:301) mengemukakan bahwa di tahap ini pemecah masalah meningkatkan kesadaran mereka melalui membayangkan tantangan yang diberikan, hal ini dilakukan dengan melalui identifikasi tujuan

dari masalah yang diberikan. Jadi, *objective finding* merupakan tahapan untuk membuat tujuan yang ingin dicapai oleh peserta didik dari masalah yang diberikan.

b. *Fact Finding*

Peserta didik *membrainstorming* semua fakta yang mungkin berkaitan dengan sasaran tersebut. pada tahap ini peserta didik berefleksi tentang fakta-fakta apa saja yang menurut mereka paling relevan dengan sasaran dan solusi permasalahan. Isrok'atun dan Amelia (2018:150) menyebutkan bahwa pada tahap ini terjadi proses berpikir divergen dan konvergen, proses berpikir divergen terlihat pada saat proses mengemukakan berbagai macam fakta yang diungkapkan peserta didik, sedangkan proses berpikir konvergen terlihat pada saat peserta didik mempertimbangkan apa saja yang merupakan fakta terpenting. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa *fact finding* merupakan tahapan untuk mengungkapkan fakta-fakta yang relevan dengan masalah yang diberikan.

c. *Problem Finding*

Salah satu aspek terpenting dari kreativitas adalah mendefinisikan kembali perihal permasalahan agar peserta didik bisa lebih dekat dengan masalah sehingga memungkinkannya untuk menemukan solusi yang lebih jelas. Salah satu teknik yang bisa digunakan adalah *membrainstorming* beragam cara yang mungkin untuk semakin memperjelas sebuah masalah. Mitchell dan Thomas (1999:4) mengemukakan bahwa *problem finding* merupakan tahapan

mengidentifikasi semua kemungkinan pernyataan masalah dan memilih masalah yang paling penting dan mendasar. Sedangkan, Giangreco (1994:301) menyatakan bahwa di tahap ini pemecah masalah atau peserta didik menyatakan kembali masalah yang ditemukan dengan cara yang paling masuk akal dan menarik bagi mereka, atau dengan cara yang mudah dipahami. Jadi, kesimpulannya pada tahap ini peserta didik mendefinisikan kembali masalah yang ditemukan dengan cara yang menurut mereka mudah dipahami.

d. *Idea Finding*

Pada langkah ini, gagasan-gagasan peserta didik didaftar agar bisa melihat kemungkinan menjadi solusi atas situasi permasalahan. Mitchell dan Thomas (1999:4) menyatakan bahwa di *idea finding* peserta didik menemukan sejumlah ide dan gagasan yang mungkin dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah. Isrok'atun dan Amelia (2018:150) mengemukakan bahwa setiap ide atau gagasan peserta didik perlu diapresiasi dengan menuliskan setiap ide gagasan yang disampaikan oleh peserta didik, tidak peduli seberapa relevan gagasan tersebut akan menjadi solusi, setelah ide atau gagasan tersebut terkumpul, peserta didik melakukan diskusi untuk memilih gagasan yang potensial sebagai solusi masalah. Jadi, *idea finding* merupakan langkah dimana peserta didik mengemukakan atau menuliskan ide-ide atau gagasan yang berpotensi untuk menjadi solusi dari suatu masalah.

e. *Solution Finding*

Pada tahap ini gagasan-gagasan yang memiliki potensi terbesar dievaluasi bersama. Salah satu caranya yang dikemukakan oleh Isrok'atun dan Amelia (2018:151) adalah dengan memilih kriteria-kriteria yang dapat menentukan seperti apa solusi yang terbaik, kriteria ini kemudian dikoreksi kembali sehingga menghasilkan gagasan yang pantas menjadi solusi atas permasalahan yang dihadapi. Mitchell dan Thomas (1999:4) di tahap ini peserta didik menyeleksi solusi atau gagasan pada tahap *idea finding* untuk menemukan ide yang paling tepat dalam memecahkan masalah. Sehingga, dapat disimpulkan di langkah ini, peserta didik memilih solusi terbaik yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah.

f. *Acceptance Finding*

Pada tahap ini, peserta didik diharapkan sudah memiliki cara baru untuk menyelesaikan berbagai masalah secara kreatif. Gagasan-gagasan mereka diharapkan sudah bisa digunakan tidak hanya menyelesaikan masalah, tetapi juga untuk mencapai kesuksesan. Sedangkan, Mitchell dan Thomas (1994:4) mengemukakan bahwa tahap ini peserta didik mulai menerima suatu solusi masalah, menyusun rencana tindakan, dan mengimplementasikan solusi tersebut untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Jadi, *acceptance finding* merupakan langkah untuk mengimplementasikan solusi yang telah dipilih untuk menyelesaikan masalah.

3. Keunggulan Pendekatan *Creative Problem Solving*

Shoimin (2014:57) mengemukakan bahwa keunggulan dari pendekatan *Creative Problem Solving* adalah sebagai berikut :

- a. Melatih peserta didik agar peserta didik dapat mendesain suatu penemuan.
- b. Melatih peserta didik agar berpikir dan bertindak kreatif.
- c. Melatih peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis.
- d. Mendorong peserta didik agar dapat mengidentifikasi masalah dan melakukan penyelidikan.
- e. Melatih peserta didik agar dapat menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.
- f. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- g. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan.

4. Kelemahan Pendekatan *Creative Problem Solving*

Shoimin (2014:58) mengemukakan bahwa kelemahan dari pendekatan *Creative Problem Solving* adalah sebagai berikut :

- a. Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan pendekatan pembelajaran ini.
- b. Memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan pembelajaran yang lain.

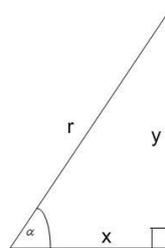
E. Lembar Kerja Peserta Didik dengan Pendekatan *Creative Problem Solving*

Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) yang dikembangkan adalah LKPD berbasis pendekatan *Creative Problem Solving*, yang didalamnya memuat langkah-langkah pendekatan CPS berdasarkan kriteria OFPISA model Osborn-Parnes yang dikemukakan Huda (2014:298), yakni *objective finding, fact finding, problem finding, idea finding, solution finding*, dan *acceptance finding*.

F. Materi

Pada penelitian ini, peneliti mengambil materi perbandingan trigonometri.

1. Perbandingan Trigonometri Pada Segitiga Siku-Siku



Gambar 2.1. Segitiga Siku-Siku

a. $\sin \alpha = \frac{y}{r}$

b. $\cos \alpha = \frac{x}{r}$

c. $\tan \alpha = \frac{y}{x}$

d. $\text{ctg } \alpha = \frac{x}{y}$

e. $\sec \alpha = \frac{r}{x}$

f. $\text{cosec } \alpha = \frac{r}{y}$

2. Nilai Perbandingan Trigonometri

Dibawah ini merupakan tabel perbandingan trigonometri untuk sudut-sudut istimewa

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Trigonometri

	sin	cos	tan	csc	sec	cot
0°	0	1	0	∞	1	∞
30°	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}\sqrt{3}$	$\frac{1}{3}\sqrt{3}$	2	$\frac{2}{3}\sqrt{3}$	$\sqrt{3}$
45°	$\frac{1}{2}\sqrt{2}$	$\frac{1}{2}\sqrt{2}$	1	$\sqrt{2}$	$\sqrt{2}$	1
60°	$\frac{1}{2}\sqrt{3}$	$\frac{1}{2}$	$\sqrt{3}$	$\frac{2}{3}\sqrt{3}$	2	$\frac{1}{3}\sqrt{3}$
90°	1	0	∞	1	∞	0

G. Kajian Peneliti yang Relevan

1. Artikel ilmiah oleh Muh. Fajaruddin Atsnan (2016) yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Vektor Dengan Pendekatan *Creative Problem Solving* Kelas XI SMK Teknokestan”

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan perangkat pembelajaran matematika materi vector dengan pendekatan *Creative Problem Solving* yang dihasilkan terdiri dari RPP dan LKS setelah melalui tahap validasi, disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran memenuhi kriteria valid, selanjutnya, setelah melalui tahap akhir uji coba lapangan, disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran dinyatakan praktis, serta perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKS yang dihasilkan efektif digunakan.

2. Artikel Ilmiah oleh Septiana Wijayanti dan Joko Sungkono (2017) yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran mengacu Model *Creative Problem Solving* berbasis *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually*”

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa pengembangan perangkat pembelajaran yang mengacu pada model *Creative Problem Solving* berbasis SAVI adalah valid, praktis, dan efektif. Perangkat pembelajaran ini dikatakan valid karena mempunyai tingkat kevalidan yang menunjukkan rerata 3,8 dan respon guru maupun siswa menunjukkan respon yang positif. Perangkat pembelajaran ini dikatakan efektif, karena model pembelajaran CPS berbasis SAVI memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan model konvensional.

3. Artikel Ilmiah oleh Nutia Rahmatin, dkk (2019) yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Bangun Ruang Dengan Metode *Creative Problem Solving (CPS)* Pada Siswa Kelas VIII SMP”

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa modul pembelajaran dengan metode *Creative Problem Solving* dikatakan valid berdasarkan hasil penilaian validator, dan modul ini dinyatakan sangat praktis karena angket respon siswa dengan nilai rata-rata 4,84, serta dinyatakan efektif karena nilai rata-rata prestasi belajar siswa adalah 93,1.