

**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS CREATIVE PROBLEM SOLVING
(CPS) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATERI
PLSV KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

OLEH
MUHAMMAD REZA SYAH PAHLEVI
NIM. 18190032



PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2025

LEMBAR LOGO



**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS CREATIVE PROBLEM SOLVING
(CPS) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATERI
PLSV KELAS VIII SMP**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Muhammad Reza Syah Pahlevi

NIM. 18190032



PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

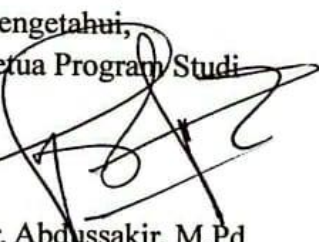
Skripsi dengan judul **“Pengembangan LKPD Berbasis Creative Problem Solving (CPS) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi PLSV Kelas VIII SMP”** oleh **Muhammad Reza Syah Pahlevi** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian pada tanggal 16 juni 2025

Pembimbing,



Dr. Imam Sujarwo, M. Pd
NIP. 19630502 198703 1 005

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Abdussakir, M.Pd
NIP. 1975006 200312 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Pengembangan LKPD Berbasis Creative Problem Solving (CPS) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi PLSV Kelas VIII SMP"** oleh **Muhammad Reza Syah Pahlevi** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 25 juni 2025

Dewan Penguji



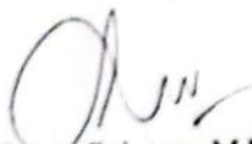
Dr. H. Wahyu Henky Irawan, M.Pd.
NIP. 197110420 200003 1 003

Ketua



Mutiara Arlisyah Putri Utami, M.Pd.
NIP. 19930803 201903 1 007

Penguji



Dr. Imam Sujarwo, M.Pd.
NIP. 19630502 198703 1 005

Sekretaris Penguji

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd.
NIP. 196504031998031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Imam Sujarwo, M. Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Muhammad Reza Syah Pahlevi Malang, 30 Mei 2025

Lamp. : -

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

di

Malang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

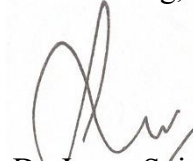
Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Muhammad Reza Syah Pahlevi
NIM	: 18190032
Jurusan	: Tadris Matematika
Judul Skripsi	: Pengembangan LKPD Berbasis Creative Problem Solving (CPS) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi PLSV Kelas VIII SMP

maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. Imam Sujarwo, M. Pd
NIP. 19630502 198703 1 005

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Reza Syah Pahlevi

NIM : 18190032

Jurusan : Tadris Matematika

Judul Skripsi : Pengembangan LKPD Berbasis Creative Problem Solving (CPS)
untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi PLSV
Kelas VIII SMP

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya sendiri bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam tugas akhir skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya tulis ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun

Malang 28 Mei 2025



Muhammad Reza Syah Pahlevi
NIM. 18190032

LEMBAR MOTO

فَاسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

Artinya : “...maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui.” (QS. an-Nahl:43)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Bapak Suyudi dan Ibu Binti Murodlifah selaku orang tua, Ahmad Ghuril Muhajjalín dan Alvia Fitrotus Sa'ada selaku adik kandung yang menjadi motivasi serta selalu memberi do'a dan dukungan.
2. Istri peneliti yakni Bella Kirana Nur Haida yang selalu mendampingi, mendukung dan meyakinkan peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis Creative Problem Solving (CPS) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi PLSV Kelas VIII SMP” ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing manusia dari kegelapan menuju kehidupan yang terang benderang dengan agama Islam.

Penyusunan dan penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penyusunan skripsi ini tentu tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang beserta jajarannya
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang beserta jajarannya
3. Dr. Abdussakir, M.Pd selaku ketua Program Studi Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang beserta jajarannya, serta seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Tadris Matematika yang telah memberikan ilmunya
4. Dr. Imam Sujarwo, M.Pd selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan ilmu dan arahan selama proses penyusunan skripsi ini
5. Rike Desi Tri Yuansa, S.Pd selaku guru mata pelajaran matematika serta siswa siswi SMPN 1 Pujon yang telah membantu selama proses penelitian

6. Kedua orang tua, Bapak Suyudi dan Ibu Binti Murodlifah serta yang selalu memberi dukungan moril maupun materiel serta mendoakan pada setiap proses yang telah peneliti lalui
7. Teman-teman seperjuangan Tadris Matematika azul, aziz dan teman-teman yang telah kebersamai selama proses menempuh perkuliahan dari awal hingga akhir.
8. Ucapan terima kasih terakhir, saya ucapkan untuk diri saya sendiri yang tidak pernah berhenti berusaha untuk menuntaskan semua yang telah dimulai dan menjadi tanggung jawab, semoga senantiasa diberi kemampuan dan kekuatan

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak luput dari kesalahan. Harapan peneliti, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri maupun pembaca.

Malang, 03 Juni 2025

Peneliti,

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL	
LEMBAR LOGO	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PENGESAHAN	
NOTA DINAS PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	
LEMBAR MOTO	
LEMBAR PERSEMBAHAN	
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
ABSTRAK	xvi
نبذة مختصرة	xvii
ABSTRACT	xviii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Orisinalitas Penelitian	8
F. Definisi Istilah	11
G. Sistematika Penulisan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Kajian teori	14
1. Media Pembelajaran	14
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	20

3. Model Pembelajaran Creative Problem Solving	25
4. Motivasi Belajar	32
5. Persamaan linear satu variabel (PLSV)	36
B. Perspektif Teori dalam Islam	39
C. Kerangka Konseptual	41
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian	44
B. Model Pengembangan	44
C. Prosedur Pengembangan	45
BAB IV	59
HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN	59
A. Hasil Analisis Penelitian	59
B. Desain Produk Pengembangan	61
C. Pengembangan Produk	62
D. Implementasi LKPD	70
E. Evaluasi	72
BAB V PEMBAHASAN	76
A. Kevalidan dan Kepraktisan	76
B. Motivasi Belajar Siswa	77
BAB VI PENUTUP	79
A. Simpulan	79
B. Saran Pemanfaatan LKPD	80
DAFTAR RUJUKAN	81
LAMPIRAN	85
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	118

DAFTAR TABEL

Table 1 TP dan Indikator Pencapaian dalam LKPD CPS	38
Table 2 Kriteria Tingkat Kevalidan	53
Table 3 Kriteria Tingkat Kepraktisan	53
Table 4 Kriteria Tingkat Motivasi Belajar	54
Table 5 kisi- kisi pertanyaan	55
Table 6 Angket motivasi Intrinsik	56
Table 7 Angket Motivasi Ekstrinsik	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tahapan CPS menurut Parnes	31
Gambar 2 kerangka konseptual	43
Gambar 3 Model Pengembangan ADDIE	45
Gambar 4 Pertanyaan Nomor 2 sebelum revisi	65
Gambar 5 Pertanyaan Nomor 2 setelah revisi	65
Gambar 6 Bagian A masalah 1 sebelum revisi	66
Gambar 7 Bagian A masalah 1 setelah revisi	66
Gambar 8 Bagian C masalah 3 sebelum revisi	67
Gambar 9 Bagian C masalah 3 setelah revisi	67
Gambar 10 Bagian D masalah 4 sebelum revisi	68
Gambar 11 Bagian D masalah 4 setelah revisi	68
Gambar 12 Bagian E masalah 5 sebelum revisi	69
Gambar 13 Bagian E masalah 5 setelah revisi	69
Gambar 14 jawaban siswa pada latihan soal di LKPD	74

ABSTRAK

Pahlevi, Muhammad Reza Syah. 2025. *Pengembangan LKPD Berbasis Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi PLSV Kelas VIII SMP*. Skripsi, Jurusan Tadris Matematika, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Imam Sujarwo, M.Pd.

Kata Kunci: *LKPD, Creative Problem Solving, Motivasi Belajar, Persamaan Linear Satu Variabel.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Creative Problem Solving (CPS) yang valid dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) kelas VIII SMP. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap Analisis, Desain, Develoepment (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli untuk menilai kelayakan LKPD, serta angket motivasi belajar siswa (pre-test dan post-test) untuk mengukur peningkatan motivasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis CPS yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran dengan rata-rata skor validasi yang tinggi. Setelah implementasi LKPD di kelas, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa yang signifikan. Analisis data angket motivasi menunjukkan adanya peningkatan skor motivasi belajar siswa dari pre-test ke post-test, baik pada dimensi motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Peningkatan ini didukung oleh observasi selama proses pembelajaran yang menunjukkan siswa lebih aktif, antusias, dan gigih dalam menyelesaikan masalah PLSV menggunakan tahapan CPS. Dengan demikian, LKPD berbasis Creative Problem Solving efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Persamaan Linear Satu Variabel kelas VIII SMP. motivasi belajar siswa pada materi PLSV setelah menggunakan LKPD CPS mengalami peningkatan yaitu dengan persentase 76,44% dalam kriteria motivasi belajar tinggi dari sebelum menggunakan LKPD CPS dengan persentase 63,84% dalam kriteria motivasi belajar sedang.

نبذة مختصرة

فهلبي، محمد ريزا شاه. 2025. تطوير أوراق عمل قائمة على حل المشكلات الإبداعي لتعزيز دافعية تعلم الطلاب في مادة معادلات الخطية ذات المتغير الواحد للصف الثامن بالمدرسة الإعدادية. رسالة علمية، قسم تدريس الرياضيات، كلية التربية وعلوم التدريس، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج. مشرف الرسالة: د. إمام سوجاروو، ماجستير التربية

، حل المشكلات الإبداعي، دافعية التعلم، معادلات (LKPD) الكلمات المفتاحية: أوراق عمل الطلاب الخطية ذات المتغير الواحد

قائمة على **حل المشكلات الإبداعي (LKPD) يهدف هذا البحث إلى تطوير أوراق عمل للطلاب تتسم بالصلاحية والفعالية لتعزيز **دافعية تعلم الطلاب** في مادة **معادلات الخطية ذات ** (CPS) لطلاب الصف الثامن بالمدرسة الإعدادية. يستخدم هذا البحث التطويري ** (PLSV) المتغير الواحد الذي يتكون من مراحل: التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. كان موضوع ADDIE نموذج البحث طلاب الصف الثامن بالمدرسة الإعدادية. تضمنت أدوات جمع البيانات: أوراق تقييم الخبراء لتقييم مدى جدوى أوراق عمل الطلاب، واستبيانات دافعية تعلم الطلاب (اختبار قبلي وبعدي) لقياس الزيادة في الدافعية

أظهرت نتائج البحث أن أوراق عمل الطلاب القائمة على حل المشكلات الإبداعي التي تم تطويرها كانت **صحيحة للغاية وصالحة للاستخدام** بناءً على تقييمات خبراء المادة، وخبراء الوسائط، وخبراء التعلم بمتوسط درجة صلاحية مرتفع. بعد تنفيذ أوراق عمل الطلاب في الفصل، حدثت **زيادة كبيرة في دافعية تعلم الطلاب**. أظهر تحليل بيانات استبيانات الدافعية وجود زيادة في درجات دافعية تعلم الطلاب من الاختبار القبلي إلى الاختبار البعدي، سواء في أبعاد الدافعية الجوهرية أو الخارجية. وقد تم دعم هذه الزيادة من خلال الملاحظات أثناء عملية التعلم، والتي أظهرت أن الطلاب كانوا أكثر نشاطاً وحماساً ومثابرة في حل مشكلات معادلات الخطية ذات المتغير الواحد باستخدام مراحل حل المشكلات الإبداعي. وبالتالي، فإن أوراق عمل الطلاب القائمة على حل المشكلات الإبداعي فعالة في تعزيز دافعية تعلم الطلاب في مادة معادلات الخطية ذات المتغير الواحد للصف الثامن بالمدرسة الإعدادية. لقد شهدت دافعية تعلم الطلاب في مادة معادلات الخطية ذات المتغير الواحد بعد استخدام أوراق عمل الطلاب القائمة على حل المشكلات الإبداعي زيادة، حيث بلغت النسبة المئوية 76.44% ضمن معيار الدافعية التعليمية العالية، مقارنة بـ 63.84% ضمن معيار الدافعية التعليمية المتوسطة قبل استخدام أوراق عمل الطلاب القائمة على حل المشكلات الإبداعي

ABSTRACT

Pahlevi, Muhammad Reza Syah. 2025. Development of Creative Problem Solving-Based Worksheets to Enhance Student Learning Motivation in One-Variable Linear Equation Material for Eighth Grade Junior High School. Thesis, Department of Mathematics Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis Advisor: Dr. Imam Sujarwo, M.Pd.

Keywords: Student Worksheets (LKPD), Creative Problem Solving, Learning Motivation, One-Variable Linear Equation.

This research aims to develop valid and effective Creative Problem Solving (CPS)-based Student Worksheets (LKPD) to enhance student learning motivation in One-Variable Linear Equation (PLSV) material for eighth-grade junior high school students. This development research uses the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects were eighth-grade junior high school students. Data collection instruments included expert validation sheets to assess the feasibility of the LKPD, and student learning motivation questionnaires (pre-test and post-test) to measure the increase in motivation.

The research results indicate that the developed CPS-based LKPD was declared highly valid and suitable for use based on the assessments of material experts, media experts, and learning experts, with a high average validation score. After the implementation of the LKPD in the classroom, there was a significant increase in student learning motivation. Analysis of the motivation questionnaire data showed an increase in student learning motivation scores from pre-test to post-test, both in intrinsic and extrinsic motivation dimensions. This increase was supported by observations during the learning process, which showed students were more active, enthusiastic, and persistent in solving PLSV problems using the CPS stages. Thus, the Creative Problem Solving-based LKPD is effective in enhancing student learning motivation in One-Variable Linear Equation material for eighth-grade junior high school students. Student learning motivation in PLSV material after using the CPS LKPD increased, with a percentage of 76.44% in the high learning motivation criteria, compared to 63.84% in the medium learning motivation criteria before using the CPS LKPD.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	
ل = l		
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	
ن = n		
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ,	
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَو = aw

أَي = ay

أُو = û

إِي = î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang dinilai memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, hal ini dikarenakan banyak permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari yang dalam penyelesaiannya memerlukan matematika. Begitu pentingnya peranan matematika dalam kehidupan sehari-hari, hal ini dikarenakan orang yang memahami matematika akan memiliki kesempatan yang signifikan dalam membentuk masa depan. Kemampuan dalam matematika akan membuka pintu untuk masa depan yang produktif, (NCTM, 2000).

Melihat pentingnya peranan matematika dalam menyelesaikan masalah sehari-hari, maka matematika sangat perlu diberikan untuk setiap jenjang pendidikan disekolah. Kemampuan matematika erat kaitannya dengan pemahaman seseorang terhadap konsep matematika, karena pemahaman konsep merupakan hal yang sangat penting dalam belajar matematika, (Godino, 1996). Seseorang dikatakan memahami ketika mereka membangun hubungan antara pengetahuan yang baru diperoleh dan pengetahuan mereka sebelumnya. Lebih khusus, pengetahuan masuk terintegrasi dengan skema yang ada dan kerangka kerja kognitif, proses kognitif dalam kategori memahami adalah menginterpretasi, memberikan contoh, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, menjelaskan (Mayer, 2002).

Salah satu konsep matematika yang memiliki peranan penting dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari adalah konsep aljabar. Banyak

permasalahan dalam kehidupan sehari-hari telah berhasil diselesaikan dengan konsep aljabar (NCTM, 2000). yang menyatakan “Algebraic competence is important in adult life, both on the job and as preparation for postsecondary education. All students should learn algebra”. Sedangkan salah satu materi aljabar yang sangat penting untuk dipahami siswa adalah materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV). PLSV merupakan salah satu materi yang diberikan diawal belajar aljabar (Khuluq, 2015). Oleh karena itu, sangat penting bagi siswa untuk memahami konsep PLSV sebelum mereka memahami Aljabar tingkat lanjut. Melihat sangat pentingnya persamaan linear satu variabel baik untuk mememotivasi belajar aljabar maupun untuk memahami konsep aljabar, maka seorang guru perlu melihat pemahaman siswa terhadap konsep persamaan linear satu variabel sebelum melanjutkan materi aljabar yang lebih tinggi.

Kesungguhan dalam belajar sangat tergantung pada motivasi, karena sebagian besar siswa beranggapan bahwa materi pelajaran matematika merupakan materi yang sangat sulit dipahami. Motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan tertentu. Menurut Donald dalam Sardiman (2006) bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi adalah suatu perubahan energi dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik. Apabila dikaitkan dengan belajar, maka dapat diartikan bahwa motivasi

belajar adalah kondisi psikologis dan perubahan energi dalam pribadi seseorang yang mendorong seseorang untuk belajar agar mendapatkan suatu kepandaian.

Keterlibatan siswa dalam belajar erat kaitannya dengan sifat-sifat siswa, baik yang bersifat kognitif seperti kecerdasan dan bakat maupun yang bersifat afektif seperti motivasi, rasa percaya diri, dan minatnya. Minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar siswa. Jadi, afektif merupakan faktor yang menentukan keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar. Berdasarkan hasil sesi tanya jawab dengan guru matematika SMP Negeri 1 Pujon, peneliti menemukan bahwa motivasi belajar siswa terhadap pelajaran matematika masih tergolong rendah. Secara umum terdapat beberapa gejala yang menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa rendah, yaitu sebagai berikut.

1. siswa dalam belajar cenderung menerima informasi yang diberikan guru tanpa ada niat untuk memperoleh informasi tentang materi yang dipelajarinya sebelum dijelaskan guru, sehingga kurangnya interaksi antar siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan yang diberikan.
2. siswa kesulitan untuk merumuskan permasalahan, jika siswa tidak paham soal mereka akan kesulitan merumuskan permasalahan dalam bentuk matematis.
3. siswa masih kesulitan menemukan strategi menjawab, siswa tidak dapat mengidentifikasi metode atau langkah-langkah yang tepat untuk menyelesaikannya.
4. Rendahnya motivasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Pujon Kelas VIII B menjadi permasalahan krusial yang mendasari penelitian ini. Indikasi awal menunjukkan bahwa banyak siswa seringkali tidak mengumpulkan tugas tepat waktu atau menunjukkan sikap pasif dalam pembelajaran di kelas. Hal ini diperkuat dengan

data akademik yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai mata pelajaran matematika masih di bawah KKM, dengan persentase ketuntasan belajar hanya 57%. Untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa secara lebih objektif, penelitian ini akan menggunakan Skala Motivasi Belajar menurut Hamzah B. Uno (2014) yang mencakup beberapa aspek yang diukur yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik.

Berdasarkan hasil sesi tanya jawab dengan guru matematika di SMPN 1 PUJON didapatkan bahwa siswa yang biasanya mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika materi plsv kebanyakan adalah dalam merumuskan permasalahan dalam bentuk matematis dan kesulitan menemukan strategi untuk menjawab. Banyak juga siswa yang memiliki kesulitan untuk menentukan strategi menjawab pertanyaan dan siswa kesulitan dalam membenarkan jawaban pertanyaan matematika. Guru juga menjelaskan bahwa siswa masih menggunakan buku paket yang penjelasannya masih abstrak serta sulit dipahami oleh siswa belum adanya lkpd yang bisa menerapkan langkah-langkah pembelajaran secara detail untuk menyelesaikan permasalahan. Berdasarkan hasil sesi tanya jawab dengan guru matematika tersebut peneliti menyimpulkan bahwa perlu adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada matapelajaran matematika khususnya materi plsv.

Mengingat bahwa motivasi belajar siswa sangatlah penting, Siswa akan belajar secara efektif jika mereka benar-benar tertarik terhadap pelajarannya. Akan tetapi, sulit bagi kebanyakan guru untuk menemukan persediaan gagasan tentang menyampaikan matematika secara menarik. Banyak guru yang terlibat dalam rutinitas menyampaikan materi pelajaran sehingga mereka kehilangan waktu dan

energi untuk mencari hal-hal yang dapat memotivasi siswanya. Dengan memperhatikan kondisi di atas, guru perlu mengadakan perbaikan dalam pembelajaran matematika dengan tujuan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penerapan suatu model pembelajaran merupakan salah satu variasi dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan saat proses pembelajaran. Dengan memberi variasi yang tepat dalam proses pembelajaran akan dapat memberikan manfaat bagi siswa yaitu akan dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang diberikan dapat memberikan motivasi kepada siswa. Di sini penulis memilih model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS).

kegiatan pembelajaran matematika yang diterapkan oleh guru adalah model konvensional dan jarang yang menerapkan model pembelajaran khusus (Fransiska & Ain, 2022). Pembelajaran model CPS merupakan model kegiatan pembelajaran yang dalam aplikasinya menitikberatkan pada kreatifitas dan keterampilan siswa khususnya dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Penyelesaian soal dengan metode CPS dilakukan dengan diawali terlebih dahulu menyelesaikan masalah, mengungkapkan ide untuk menemukan metode pemecahan masalah, memastikan jawabannya adalah benar kemudian menemukan masalah sementara dan menerapkan penyelesaian masalah dengan langkah langkah yang sementara sedang dihadapi sambil memikirkan langkah selanjutnya pada permasalahan yang lebih lebar (Nurjannah & Irma, 2019). Pembelajaran dengan model CPS dapat merangsang siswa untuk aktif, membangkitkan keingintahuan siswa dan melatih kemampuan berpikir dalam menyelesaikan masalah (Bahrudin, 2020)

Pembelajaran model CPS dalam pelaksanaannya perlu adanya media pembelajaran yang mendukung siswa memahami materi dan meningkatkan

motivasi belajarnya. Salah satu inovasi dalam penyediaan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi adalah dengan mengembangkan bahan ajar (R. Wahyuni dkk, 2018). Bahan ajar adalah kumpulan bahan pembelajaran yang disusun dengan sistematis dan teratur baik secara tertulis maupun tidak dengan tujuan untuk menciptakan suasana di mana siswa dapat belajar (Nuryasana & Desiningrum, 2020). Model pembelajaran guna meningkatkan motivasi dalam pembelajaran matematika salah satunya adalah model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS). Model pembelajaran CPS dapat dikemas dalam bahan ajar dengan format Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD merupakan salah satu alat pembelajaran yang dapat memudahkan pemahaman materi pembelajaran. LKPD dapat menciptakan kebiasaan siswa untuk sering melatih otaknya berpikir kreatif terhadap topik yang dipelajari sebelumnya (Astari, 2017).

Mempertimbangkan permasalahan tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian berupa pengembangan yang ditetapkan peneliti dengan judul “Pengembangan LPKD Berbasis Creative Problem Solving (CPS) untuk Meningkatkan Motivasi belajar pada Materi PLSV”. Penelitian ini bertujuan menciptakan sebuah produk LKPD berbasis CPS yang sudah dilakukan uji validasi, kepraktisan serta keefektifan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika materi PLSV.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *creative problem solving* pada materi persamaan linear satu variabel yang valid dan praktis?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *creative problem solving* pada materi persamaan linear satu variabel?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *creative problem solving* pada materi persamaan linear satu variabel.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *creative problem solving* pada materi persamaan linear satu variabel.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis kepada semua pihak, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, pendidik diharapkan mendapatkan informasi mengenai kemampuan siswa dan dapat menerapkan LKPD berbasis *creative problem solving*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi media penunjang pembelajaran.

2. Bagi Sekolah

Hasil Penelitian yang berupa LKPD berbasis *creative problem solving* ini diharapkan dapat berkontribusi dalam penyelenggaraan pembelajaran matematika.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam pengembangan bahan ajar.

E. Orisinalitas Penelitian

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Dengan adanya penjabaran orisinalitas penelitian ini agar tidak terjadi pengulangan kajian yang sama, sehingga diketahui perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Beberapa penelitian yang mendukung dalam usaha peneliti untuk mengetahui pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *creative problem solving* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi persamaan linear satu variabel Kelas VIII SMP adalah sebagai berikut

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Wandari dkk (2018) dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Materi Geometri Berbasis Budaya Jambi untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa” penelitian ini menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D). Hasil penelitian diperoleh peningkatan kemampuan representasi matematis 9 peserta didik pada kategori tinggi berdasarkan uji gain terlihat skor yang didapat 0,7 berada pada kriteria tinggi. Dan hasil analisis dari angket persepsi peserta didik didapat persentase $> 80\%$ yang dinyatakan sangat positif. Dapat disimpulkan LKPD matematika yang dikembangkan sangat baik dan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik sehingga LKPD efektif digunakan oleh pendidik dan

peserta didik SMP khususnya pada materi geometri. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan, yakni: (1) Media LKPD berbasis budaya, (2) Materi yang dipilih dalam penelitian ini yakni geometri.

2. penelitian ini dilakukan oleh Sakhina Sri Utami dengan judul menganalisis pengaruh model Creative Problem Solving terhadap pemahaman konsep persamaan linear satu variabel. Penelitian ini dilakukan di SMP Nusantara Plus Ciputat Tahun Ajaran 2013/2014. Metode yang digunakan adalah metode quasi eksperimen dengan desain penelitian Randomized Subjects Post-test Only Control Group Design. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah VII-4 dan VII-2 sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditentukan melalui teknik cluster random sampling. Kelas eksperimen pembelajarannya menggunakan model Creative Problem Solving, dan kelas kontrol pembelajarannya menggunakan model konvensional. Pengambilan data menggunakan instrumen berupa tes pemahaman konsep persamaan linear satu variabel berbentuk essay. Nilai rata-rata hasil tes pemahaman konsep persamaan linear satu variabel yang diajar dengan model Creative Problem Solving adalah sebesar 57,23 dan nilai rata-rata hasil tes pemahaman konsep persamaan linear satu variabel yang diajar dengan model konvensional adalah sebesar 49,90 ($t_{hitung} = 2,61$ dan $t_{tabel} = 1,67$). Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pemahaman konsep persamaan linear satu variabel yang diajar dengan model Creative Problem Solving lebih tinggi dari pada siswa yang diajar dengan model konvensional. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan model Creative Problem Solving berpengaruh terhadap pemahaman konsep persamaan linear satu variabel. Perbedaan

penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan, yakni: 1) menganalisis pengaruh model CPS terhadap pemahaman konsep 2) metode yang digunakan adalah quasi eksperimen

3. Penelitian ini dilakukan oleh maida deli dan bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VII-2 SMP 13 Pekanbaru melalui penerapan model pembelajaran Search Solve Create Share (SSCS). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII-2 SMP 13 Pekanbaru tahun pelajaran 2013/2014, dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang. Sedangkan objek penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran Search Solve Create Share (SSCS) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VII-2 SMP 13 Pekanbaru. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus pertama terdiri dari dua kali pertemuan dan siklus kedua terdiri dari tiga kali pertemuan. Agar penelitian tindakan kelas ini dapat berjalan dengan baik tanpa adanya hambatan-hambatan yang mengganggu jalannya penelitian, maka peneliti menyusun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: perencanaan/persiapan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VII-2 SMP 13 Pekanbaru. Rata-rata motivasi belajar siswa secara klasikal pada pertemuan sebelum tindakan sebesar 35,3%, sedangkan pada siklus I rata-rata motivasi belajar matematika siswa meningkat menjadi 45,7%; dan pada siklus II meningkat menjadi 71,8%. Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Search Solve Create Share (SSCS) dapat

meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VII-2 SMP 13 Pekanbaru.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah ini disusun sebagai upaya untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami konsep judul dalam penelitian ini, sehingga perlu dipaparkan definisi istilah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara untuk penyampaian pembelajaran dari pendidik ke peserta didik dengan berbagai bentuk media cetak ataupun digital untuk membantu kegiatan pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif. Media ini dapat berupa bahan visual, audio, audiovisual, atau berbasis digital yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara efektif dan efisien

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah bahan ajar berupa lembaran atau dokumen tertulis yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam memahami, menganalisis, dan menyelesaikan tugas atau aktivitas pembelajaran secara mandiri maupun kelompok. Lembar kerja peserta didik merupakan suatu bahan ajar berisi ringkasan materi dan soal-soal yang dilaksanakan peserta didik. Menggunakan LKPD dapat mempermudah menyampaikan materi saat proses pembelajaran.

3. Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS)

Pembelajaran model CPS merupakan model kegiatan pembelajaran yang dalam aplikasinya menitikberatkan pada kreatifitas dan keterampilan siswa khususnya dalam menyelesaikan soal-soal matematika.

4. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah kondisi psikologis dan perubahan energi dalam pribadi seseorang yang mendorong seseorang untuk belajar agar mendapatkan suatu kepandaian. Motivasi ini mencakup keinginan, minat, dan kebutuhan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman baru.

5. Persamaan Linear Satu Variabel

Materi PLSV merupakan suatu persamaan yang memiliki satu variabel saja dan variabelnya berpangkat paling tinggi satu.

G. Sistematika Penulisan

Pada penelitian dibutuhkan sistematika penulisan. Sistematika penulisan pada penelitian ini, antara lain:

1. BAB I Pendahuluan

Pendahuluan memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, definisi istilah, dan sistematika penulisan.

2. BAB II Kajian Pustaka

Kajian pustaka yang menjadi landasan atau teori untuk menjelaskan, mendeskripsikan, dan menganalisis segala sesuatu mengenai media pembelajaran, pengembangan LKPD, model pembelajaran CPS, motivasi belajar dan persamaan linear satu variabel serta perspektif teori dalam Islam, dan kerangka konseptual.

3. BAB III Metode Penelitian

Metode penelitian yang memuat jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji produk. Dalam uji produk ada beberapa pembahasan yakni: desain uji produk, subjek uji produk, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

4. BAB IV Hasil Penelitian

Hasil penelitian berisi tentang Deskripsi singkat mengenai lokasi atau subjek penelitian, Penyajian data yang telah dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian. Bisa berupa tabel atau deskripsi naratif serta

5. BAB V Pembahasan

Pembahasan berisis tentang Interpretasi dan penjelasan terhadap hasil penelitian. Mengaitkan hasil dengan teori-teori yang ada, penelitian sebelumnya.

6. BAB VI Penutup

Penutup berisi tentang simpulan yaitu Jawaban singkat atas rumusan masalah dan saran berdasarkan hasil penelitian dan Rekomendasi yang relevan berdasarkan hasil penelitian untuk penelitian selanjutnya, praktik, atau kebijakan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang berarti perantara. Dalam Bahasa Inggris media merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab media disebut (وَسَائِلٌ) bentuk jamak dari (الْوَسِيلَةُ) yakni sinonim kata الْوَسْطَى yang artinya tengah. Kata tengah itu sendiri berarti diantara dua sisi. Karena posisinya berada di tengah juga bisa disebut sebagai pengantar atau penghubung. Secara harfiah kata media mempunyai makna perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, komunikasi. Heinich mencontohkan media seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (printed material), komputer, dan instruktur (Rohani, 2020).

Menurut Hamalik munculnya keinginan dan minat dalam proses belajar mengajar dikarenakan penggunaan media pembelajaran sehingga membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Mediawati, 2011). Sedangkan menurut Nasution media pengajaran digunakan pendidik untuk penunjang penggunaan metode mengajar dan sebagai alat bantu pembelajaran (Nurrita, 2018).

Berdasarkan definisi dan beberapa pendapat para ahli, maka media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat perantara untuk penyampaian

pembelajaran dari pendidik ke peserta didik dengan berbagai bentuk media cetak ataupun digital untuk membantu kegiatan pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik pada saat ini akan lebih efektif dengan menggunakan salah satu alat bantu yaitu media pembelajaran. Wina Sanjaya dalam Nurrita (2018) menyebutkan ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1) Fungsi Komunikatif

Pengirim pesan dan penerima pesan menggunakan media pembelajaran untuk memudahkan berkomunikasi. Sehingga tidak salah persepsi dalam menyampaikan pesan dan tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal.

2) Fungsi Motivasi

Dalam pembelajaran peserta didik dapat termotivasi dengan penggunaan media pembelajaran. Untuk meningkatkan gairah belajar dapat menggunakan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi memudahkan peserta didik mempelajari materi pelajaran.

3) Fungsi Kebermaknaan

Peserta didik dapat meningkatkan kemampuan untuk menganalisis tidak hanya meningkatkan penambahan informasi sehingga penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna.

4) Fungsi Penyamaan Persepsi

Dengan informasi yang telah disampaikan, media pembelajaran dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik sehingga memiliki pandangan yang sama.

5) Fungsi Individualitas

Peserta didik memiliki latar belakang berbeda, baik itu pengalaman, kemampuan, minat, dan gaya belajar. Maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan individu peserta didik. Selain itu, fungsi media pembelajaran bagi pengajar yaitu:

- a) Memberikan pedoman dan arah untuk mencapai tujuan
- b) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik
- c) Memberikan kerangka sistematis mengajar dengan baik
- d) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran
- e) Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran
- g) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar
- h) Meningkatkan kualitas pelajaran

Adapun fungsi media pembelajaran bagi peserta didik adalah untuk:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar
- 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar
- 3) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan untuk belajar
- 4) Memberikan inti informasi dan pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan untuk belajar
- 5) Merangsang untuk berfokus dan beranalisis
- 6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan

7) Dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pendidik lewat media pembelajaran (Sanaky, 2009).

Sudjana dan Rivai (1992) mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar peserta didik, yaitu: (i) akan lebih menarik perhatian dan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik; (ii) memungkinkan peserta didik memahami dan menguasai makna bahan pengajaran yang jelas serta akan mencapai tujuan pengajaran; (iii) metode mengajar tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata, tetapi akan lebih bervariasi; dan (iv) peserta didik tidak hanya mendengarkan, akan tetapi lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar seperti mengamati mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan. Menurut Rohani (2020) secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah:

1) Penyampaian Materi Pembelajaran Diseragamkan

Dengan bantuan media pembelajaran, dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi dan menghindari penafsiran yang berbeda antara peserta didik dimanapun berada.

2) Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Jelas dan Menarik

Suasana belajar akan menjadi lebih hidup, tidak monoton, dan tidak membosankan karena media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna baik secara alami maupun manipulasi.

3) Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Interaktif

Umumnya pendidik cenderung bicara satu arah, dengan pemanfaatan

media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif antara pendidik dan peserta didik.

Fungsi dan manfaat media pembelajaran bagi peneliti adalah suatu alat bantu yang dapat mempermudah pembelajaran di kelas serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan metode pengajaran yang lebih interaktif, bervariasi, dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

c. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran

Pada saat akan mengembangkan media pembelajaran ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan. Mukminan dalam Nurseto (2012) menyebutkan prinsip pengembangan yaitu VISUALS, yang dapat digambarkan sebagai singkatan dari kata-kata:

1) Visible : Mudah dilihat

Visible merujuk pada keadaan sesuatu yang dapat dilihat, diamati, atau dikenali dengan jelas, baik secara fisik maupun melalui konsep yang mudah dipahami

2) Interesting : Menarik

Penelitian yang menarik biasanya terkait dengan masalah yang sedang menjadi perhatian masyarakat, komunitas ilmiah, atau industri. Topik ini memancing minat karena menjanjikan solusi baru atau pemahaman yang lebih dalam terhadap isu tersebut (Creswell, J. W, 2014).

3) Simple : Sederhana

Menurut Maeda (2006), dalam buku *The Laws of Simplicity*, kesederhanaan adalah cara untuk menghilangkan hal-hal yang tidak penting sehingga yang tersisa adalah inti yang esensial. Hal ini melibatkan proses penyederhanaan elemen-elemen kompleks tanpa menghilangkan fungsionalitas utamanya. Kesederhanaan

dapat meningkatkan pengalaman pengguna dengan membuat sesuatu lebih mudah dipahami dan lebih intuitif.

4) Useful : Isinya berguna/bermanfaat

Manfaat merupakan elemen penting dalam penelitian karena menunjukkan kontribusi nyata yang dapat diberikan oleh hasil penelitian kepada berbagai pihak.

5) Accurate : Benar (dapat dipertanggung jawabkan)

Benar" dalam hal ini berarti bahwa informasi atau teori yang digunakan telah diverifikasi dan diakui oleh komunitas akademik. Informasi ini bersumber dari penelitian terdahulu, jurnal ilmiah, buku teks, atau dokumen resmi yang kredibel

6) Legitimate : Masuk akal/sah

Dalam konteks penelitian ilmiah, istilah "masuk akal atau sah" merujuk pada prinsip validitas internal dan logika yang mendasari argumen, teori, atau metode yang digunakan. Validitas memastikan bahwa suatu penelitian menghasilkan data yang dapat dipercaya dan relevan dengan pertanyaan penelitian. Sementara itu, pendekatan yang masuk akal menekankan koherensi antara teori, konsep, dan realitas yang dikaji.

7) Structured : Terstruktur/tersusun dengan baik

Dengan adanya prinsip-prinsip tersebut harus diperhatikan dengan baik dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga pembelajaran di kelas lebih menarik perhatian peserta didik dan akan memberikan motivasi serta meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

a. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Ketersediaan LKPD merupakan suatu kebutuhan utama dalam dunia pendidikan tentunya sebagai salah satu bahan ajar. Menurut Prastowo (2015) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan suatu bahan ajar cetak yang berupa lembaran-lembaran yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk yang harus dilaksanakan oleh peserta didik. Selain itu, peserta didik dapat melakukan penyelidikan atau pemecahan masalah dengan menggunakan panduan berupa LKPD (Trianto, 2012).

Menurut Hamdani (2011) LKPD adalah berupa lembaran kertas yang berupa informasi maupun soal-soal (pertanyaan-pertanyaan) yang harus dijawab oleh peserta didik. LKPD juga sebagai salah satu media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran (Jenanda, 2021). LKPD dalam penggunaannya dapat berupa cetak maupun non cetak. Dengan berkembangnya teknologi LKPD non cetak bisa memanfaatkan elektronik disebut dengan ELKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik).

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dijelaskan, maka LKPD dapat diartikan sebagai suatu bahan ajar yang berisi materi dan soal-soal yang harus dijawab oleh peserta didik serta berisi informasi dan petunjuk untuk memecahkan suatu permasalahan. Sedangkan E-LKPD merupakan pengembangan LKPD dengan memanfaatkan elektronik dalam penggunaannya.

b. Tujuan LKPD

pembuatan LKPD memiliki beberapa tujuan adapun Menurut Prastowo (2014) ada 5 tujuan LKPD, yaitu:

- 1) Membantu peserta didik menemukan suatu konsep
- 2) Membantu peserta didik menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan
- 3) Sebagai penuntun belajar
- 4) Sebagai penguatan
- 5) Sebagai petunjuk praktikum

c. Langkah-langkah Menyusun LKPD

menyusun LKPD membutuhkan beberapa langkah seperti yang diungkapkan Sugiyono (2018) langkah-langkah dalam menyusun LKPD, yaitu:

1. Tahap Pendefinisian (Define)

Tahap ini merupakan fondasi awal untuk memahami masalah dan kebutuhan pengembangan LKPD.

- a) Analisis Kebutuhan: Mengidentifikasi permasalahan yang ada di lapangan terkait pembelajaran PLSV dan rendahnya motivasi belajar siswa. Ini melibatkan:
 - Analisis Kurikulum: Menganalisis Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi, dan materi pokok Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV) untuk Kelas VIII SMP sesuai dengan kurikulum yang berlaku Hal ini penting untuk memastikan relevansi dan kesesuaian konten.
 - Analisis Karakteristik Siswa: Mengidentifikasi karakteristik siswa kelas VIII SMP, termasuk tingkat kognitif, gaya belajar, dan tingkat motivasi

belajar mereka, yang menjadi dasar perancangan LKPD yang relevan dan menarik.

- Analisis Materi: Menelaah kedalaman dan keluasan materi PLSV yang akan diintegrasikan dalam LKPD, serta menentukan prasyarat yang dibutuhkan siswa.
 - Analisis Indikator Motivasi Belajar: Mengkaji teori dan indikator motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang terdiri dari hasrat berhasil, kebutuhan belajar, penghargaan, lingkungan kondusif. untuk memastikan bahwa desain LKPD dapat memicu dan meningkatkan indikator-indikator tersebut.
- b) Perumusan Tujuan Pengembangan: Merumuskan tujuan spesifik dari pengembangan LKPD, yaitu untuk menghasilkan LKPD berbasis CPS yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi PLSV.

2. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini, semua informasi dari tahap pendefinisian diterjemahkan ke dalam rancangan produk.

- a) Perancangan Struktur LKPD: Mendesain kerangka umum LKPD, termasuk halaman judul, daftar isi, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, ringkasan materi, aktivitas Creative Problem Solving, latihan soal dan glosarium.
- b) Pemilihan Format dan Tampilan: Menentukan format LKPD ukuran kertas, *layout*, jenis huruf, warna, penggunaan ilustrasi/grafik yang menarik dan

mudah dipahami siswa. Tampilan harus mendukung proses CPS dan tidak membosankan.

- c) Penyusunan Desain Aktivitas Creative Problem Solving: Mengembangkan skenario dan langkah-langkah kegiatan dalam LKPD yang mengintegrasikan tahapan CPS yaitu identifikasi masalah PLSV, pengembangan model matematika, implementasi penyelesaian, evaluasi hasil).
- d) Perancangan Instrumen Pengukuran Motivasi Belajar: Menyusun atau mengadaptasi instrumen angket untuk mengukur motivasi belajar siswa, yang akan digunakan dalam tahap uji coba untuk melihat peningkatan motivasi. Instrumen ini harus mengukur indikator motivasi intrinsik dan ekstrinsik.
- e) Penyiapan Instrumen Validasi: Mendesain lembar validasi untuk ahli materi, ahli media/desain, dan ahli bahasa guna menilai kelayakan LKPD.

3. Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap ini adalah realisasi dari rancangan menjadi produk awal yang siap diuji berikut adalah Panduan pengembangan bahan ajar (Rusman, 2012) dan Konsep validitas dan cara pelaksanaannya (Arikunto, S, 2013).

- a) Penyusunan Draf Awal LKPD: Membuat prototype LKPD berdasarkan semua rancangan yang telah dibuat, termasuk penulisan materi PLSV, pembuatan aktivitas CPS, soal latihan, dan elemen pendukung lainnya.

- b) Pembuatan Ilustrasi dan Grafis: Mengembangkan ilustrasi, grafik, atau diagram yang relevan untuk mendukung pemahaman materi PLSV dan mempercantik tampilan LKPD.
- c) Penyiapan Instrumen Penelitian: Finalisasi instrumen validasi, angket motivasi belajar, dan instrumen pengumpulan data lainnya dengan soal pre-test/post-test untuk mengukur hasil motivasi belajar.
- d) Validasi Ahli: Melakukan validasi draf awal LKPD kepada ahli materi, ahli media/desain pembelajaran, dan ahli Praktisi. Tujuannya adalah untuk menilai kelayakan teoretis produk dari aspek substansi dan tampilan.

4. Tahap Implementasi

Uji Coba Lapangan Mengujicobakan LKPD yang sudah lebih matang kepada kelompok siswa yang lebih besar dan representatif (kelas uji coba). Pada tahap ini, efektivitas LKPD dalam meningkatkan motivasi belajar akan diukur menggunakan instrumen yang telah disiapkan Sugiyono. (2018) angket motivasi belajar pre-test dan post-test.

- a) Analisis Data dan Evaluasi: Menganalisis data yang terkumpul dari uji coba lapangan, termasuk data motivasi belajar siswa, untuk menentukan efektivitas LKPD. Hasil analisis ini akan menjadi dasar penarikan kesimpulan tentang keberhasilan pengembangan LKPD Cohen, L., dkk. (2018).
- b) Revisi Akhir dan Produk Final: Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan revisi akhir untuk menghasilkan produk LKPD berbasis Creative Problem Solving yang final dan siap digunakan.

3. Model Pembelajaran Creative Problem Solving

Dalam pembelajaran ada beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik. Arends, menyeleksi enam model pengajaran yang sering dan praktis digunakan guru dalam mengajar, yaitu: presentasi, pengajaran langsung, pengajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pengajaran berdasarkan masalah, dan diskusi kelas Trianto (2009). Dalam hal ini yang akan peneliti bahas adalah model berdasarkan masalah, yaitu model Creative Problem Solving. Sebelum peneliti menjelaskan tentang model Creative Problem Solving, perlu dijelaskan terlebih dahulu tentang problem solving.

Dalam kehidupan sehari-hari tentu kita sering sekali dihadapkan dengan masalah-masalah. Permasalahan yang kita hadapi dapat dikatakan masalah apabila masalah tersebut tidak langsung dapat dicari jalan keluarnya.

Blum dan Niss menyatakan bahwa masalah adalah situasi atau keadaan yang didalamnya terdapat pernyataan terbuka (open question) yang menantang seseorang secara intelektual ingin segera menjawab pertanyaan tersebut dengan metode, prosedur, algoritma dan yang lainnya yang dimilikinya. Menurut Jonassen, masalah merupakan masalah jika ada perasaan butuh yang dapat memotivasi seseorang untuk mencari jawabannya. Menurut Hundoyo, ada dua syarat bahwa pertanyaan merupakan masalah bagi siswa, yaitu pertama pertanyaan yang dihadapkan kepada siswa tersebut haruslah dapat dimengerti oleh siswa tersebut namun pertanyaan tersebut haruslah menjadi tantangan baginya untuk menjawab, dan kedua adalah pertanyaan tersebut tidak dapat dijawab dengan prosedur rutin yang telah diketahui oleh siswa.

Pemecahan masalah adalah menggunakan (yaitu mentransfer) pengetahuan dan keterampilan yang sudah ada untuk menjawab pertanyaan yang belum terjawab atau situasi yang sulit (Jeanne Ellis Ormrod, 2008).

Pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting karena dalam proses pembelajaran maupun penyelesaian, siswa dimungkinkan memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah.

Menurut Soemarmo, pemecahan masalah dapat berupa menciptakan ide baru, atau menemukan teknik atau produk baru. Menurut polya, matematika dianggap sulit oleh siswa dikarenakan terlalu sering dihadapkan pada persoalan yang kaku, siswa tidak ditekankan terlebih dahulu tentang pemahaman, rencana-rencana yang akan dilakukan agar dapat menyelesaikan soal, mengkaji ulang soal, sehingga soal terlihat oleh siswa sebagai suatu yang mudah dan menimbulkan ketertarikan untuk menyelesaikannya (Lia Kurniawati, 2007).

Sebagai salah satu aspek berpikir tingkat tinggi, pemecahan masalah memiliki peranan penting dalam matematika. Polya mendefinisikan pemecahan masalah sebagai usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan untuk mencapai suatu tujuan yang tidak dapat dicapai dengan segera.

Good and Brophy menjelaskan bahwa tidak perlu memilih-milih topik dalam memecahkan masalah, tetapi semua kurikulum sekolah, tanpa selesai materi dapat dibuat masalah. Kuncinya para pendidik dapat menanyakan pada diri sendiri apakah :

- a. Telah memberikan kesempatan kepada siswa untuk memikirkan dan mengajukan pemecahan masalah.

- b. Apakah telah memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir divergen?

Dalam menyelesaikan suatu permasalahan diperlukan kreativitas. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Guilford. Guilford menyatakan bahwa pemecahan masalah dan kreativitas sulit dibedakan karena keduanya menuntut hasil yang baru. Semua pemecahan masalah melibatkan aspek kreatif, tetapi semua pemikiran kreatif tidaklah mesti termasuk pemecahan masalah (Suryosubroto, 2009).

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya (Munandar Utami, 2009).

Untuk menciptakan suasana kelas yang memacu kreativitas, aspek-aspek yang perlu mendapat perhatian antara lain:

1. Mengembangkan kepercayaan yang tinggi dan mengurangi timbulnya rasa takut pada siswa
2. Memberi semangat dalam komunikasi ilmiah
3. Memperkenalkan siswa menentukan sendiri sasaran dan evaluasi terhadap diri sendiri
4. Pengawasan jangan terlalu ketat, tidak kaku, dan tidak otoriter.

Salah satu model pembelajaran yang menekankan kreativitas adalah Model pembelajaran Creative Problem Solving. Model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) atau Pemecahan Masalah secara Kreatif (PMK) dikembangkan

oleh Parnes (Munandar utami, 1999). Dalam implementasinya, creative problem solving, dilakukan melalui solusi kreatif. Menurut Noller dalam Ibrahim Muhammad Al Magazhi solusi kreatif sebagai upaya pemecahan masalah yang dilakukan melalui sikap dan pola pikir kreatif, memiliki banyak alternatif pemecahan masalah, terbuka dalam perbaikan, menumbuhkan kepercayaan diri, keberanian menyampaikan pendapat, berpikir divergen, dan fleksibel dalam upaya pemecahan masalah

Menurut Karen, model Creative Problem Solving adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan kreativitas.

Dalam kaitannya dengan kreativitas siswa, Supardi mengatakan ciri kehidupan sekolah yang kondusif untuk tumbuhnya kreativitas keilmuan adalah:

1. Memberikan peluang kepada siswa untuk mengekspresikan gagasan secara aman. Mengeluarkan pendapat merupakan suatu keinginan yang harus dihargai oleh guru.
2. Menghargai prestasi siswa
3. Menghargai imajinasi siswa.
4. Menghormati keunikan individu siswa.
5. Menyediakan sumber-sumber informasi yang memadai untuk kebutuhan siswa.
6. Mampu mengakomodasikan minat siswa yang beragam.
7. Melatih kepekaan siswa.

Kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapatnya harus dihargai, dengan menggunakan model Creative Problem Solving ini tentu saja diharapkan

siswa mampu menumbuhkan kreativitasnya dengan maksimal yang terdapat dalam diri mereka. Seorang anak yang mempunyai kreativitas tinggi tentu saja berbeda dengan anak yang memiliki kreativitas rendah.

Siswa yang mempunyai kreativitas tinggi tentunya akan lebih cepat tanggap dalam melihat suatu permasalahan. Siswa tersebut akan dengan cepat dan tanggap menyelesaikan permasalahan tersebut. Sedangkan siswa yang kreativitasnya rendah terlihat kurang menanggapi suatu permasalahan dalam pembelajaran. Siswa yang mempunyai kreativitas tentu saja perkembangannya baik dan mampu menyelesaikan permasalahan dengan baik pula. Siswa yang memiliki kreativitas tidak akan membiarkan suatu permasalahan terjadi berlarut-larut dan ingin segera permasalahan tersebut dicari jalan keluarnya.

Adapun ciri-ciri anak yang mempunyai kreativitas tinggi:

1. Selalu ingin mengetahui sesuatu yang benar.
2. Selalu ingin mengubah sesuatu yang telah ada.
3. Mencoba hal-hal yang baru.

Osborn mengatakan bahwa CPS mempunyai 3 prosedur, yaitu:

1. Menemukan fakta, melibatkan penggambaran masalah, mengumpulkan dan meneliti data dan informasi yang bersangkutan.
2. Menemukan gagasan, berkaitan dengan memunculkan dan memodifikasi gagasan tentang strategi pemecahan masalah.
3. Menemukan solusi, yaitu proses evaluatif sebagai puncak pemecahan masalah.

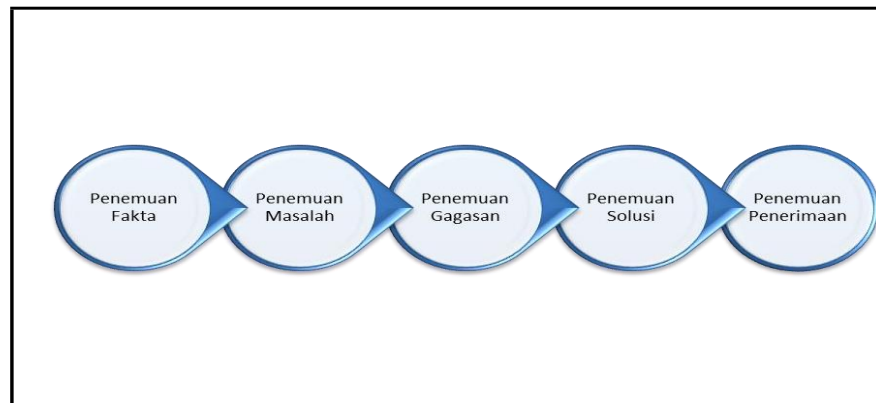
Sedangkan Karen, menuliskan langkah-langkah *Creative Problem Solving* dalam pembelajaran matematika sebagai berikut:

1. Klasifikasi masalah, meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan, agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian yang diharapkan.
2. Pengungkapan gagasan, dalam hal ini siswa dibebaskan untuk mengungkapkan gagasan tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah.
3. Evaluasi dan seleksi, dalam hal ini setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi yang cocok untuk menyelesaikan masalah.
4. Implementasi, dalam hal ini siswa menentukan strategi yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah, kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut.

Langkah-langkah *creative problem solving* menurut Parnes dalam Suryosubroto bila diterapkan dalam pembelajaran adalah:

1. Penemuan fakta
2. Penemuan masalah, berdasarkan fakta-fakta yang telah dihimpun, ditentukan masalah/pertanyaan kreatif untuk dipecahkan
3. Penemuan gagasan, menjaring sebanyak mungkin alternatif jawaban untuk memecahkan masalah
4. Penemuan jawaban, penentuan tolak ukur atas kriteria pengujian jawaban, sehingga ditemukan jawaban yang diharapkan
5. Penentuan penerimaan, ditemukan kebaikan dan kelemahan gagasan kemudian menyimpulkan dari masing-masing masalah yang dibahas.

Tahap-Tahap CPS menurut Parnes



Gambar 1 Tahapan CPS menurut Parnes

Secara operasional langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan adalah:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang siswa.
2. Setelah siswa berkumpul dengan teman-teman sekelompoknya, guru memberikan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang harus diselesaikan siswa secara berkelompok.
 - a. Pertama-tama siswa dalam kelompok mengidentifikasi informasi-informasi yang terdapat dalam permasalahan yang diberikan.
 - b. Setelah itu siswa menemukan masalah dari fakta-fakta yang telah dihimpun.
 - c. Kemudian siswa mencari berbagai alternatif jawaban untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.
 - d. Setelah itu siswa menyeleksi jawaban-jawaban tersebut. Jawaban yang dipilih merupakan jawaban yang paling efisien.
 - e. Setelah menemukan satu jawaban yang dianggap paling efisien, kemudian menyelesaikan solusi tersebut.

3. Guru mendampingi siswa dalam mengerjakan LKS yang diberikan
4. Setelah selesai, perwakilan dari setiap kelompok menjelaskan hasil diskusi dari kelompok masing-masing. Kelompok yang lain mendengarkan presentasi teman kelompok yang sedang berbicara di depan kelas, setelah selesai presentasi, kelompok lain menanggapi atau memberikan pendapat lain.
5. Setelah diskusi selesai dilaksanakan, kemudian guru memberikan kesimpulan/mengoreksi agar materi pembelajaran lebih jelas.

4. Motivasi Belajar

Motivasi memegang peranan krusial dalam keberhasilan proses pembelajaran. Tanpa motivasi, peserta didik cenderung kurang terlibat, kurang gigih, dan kurang mencapai hasil belajar yang optimal. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan psikologis yang menggerakkan individu untuk melakukan suatu tindakan demi mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks belajar, motivasi adalah daya penggerak dari dalam atau dari luar diri siswa yang menimbulkan minat, perhatian, semangat, dan kegigihan dalam belajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai (Dimiyati & Mujiono, 2013).

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2014). Motivasi belajar berperan sebagai kondisi internal yang membangkitkan dan mempertahankan perilaku siswa ke arah tujuan belajar. Apabila seseorang termotivasi untuk belajar, ia akan menunjukkan kegigihan, usaha, dan ketekunan yang lebih tinggi dalam menghadapi tugas-tugas akademik.

2. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Secara umum, motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis utama, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik (Deci & Ryan, 1985; Ryan & Deci, 2000). Kedua jenis motivasi ini memiliki sumber dan karakteristik yang berbeda, namun keduanya dapat mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas belajar.

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah dorongan untuk melakukan suatu kegiatan yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri. Peserta didik yang memiliki motivasi intrinsik tinggi belajar karena adanya minat, kesenangan, tantangan, atau kepuasan yang diperoleh dari aktivitas belajar itu sendiri, bukan karena adanya imbalan atau tekanan dari luar (Ryan & Deci, 2000). Mereka menikmati proses belajar, merasa tertantang oleh materi yang sulit, dan memperoleh kepuasan dari

penguasaan konsep atau keterampilan baru.

Ciri-ciri motivasi intrinsik:

1. Minat dan Rasa Ingin Tahu: Melakukan aktivitas belajar karena merasa tertarik dan penasaran terhadap materi.
2. Kesenangan: Menikmati proses belajar itu sendiri.
3. Tantangan: Termotivasi oleh tugas-tugas yang menantang kemampuan.
4. Otonomi dan Kompetensi: Merasa memiliki kendali atas pembelajarannya dan merasakan peningkatan kompetensi diri.
5. Kepuasan Internal: Merasakan kepuasan dari pencapaian pribadi dan penguasaan materi.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan untuk melakukan suatu kegiatan yang berasal dari faktor-faktor di luar diri individu (Deci & Ryan, 1985). Peserta didik yang memiliki motivasi ekstrinsik belajar karena adanya imbalan, pujian, nilai, menghindari hukuman, atau memenuhi harapan orang lain. Meskipun berasal dari luar, motivasi ekstrinsik juga penting dalam memfasilitasi pembelajaran, terutama ketika motivasi intrinsik awal belum kuat.

Ciri-ciri motivasi ekstrinsik:

1. Penghargaan/Hadiah: Belajar untuk mendapatkan hadiah, nilai bagus, atau pujian.
2. Menghindari Hukuman: Belajar untuk menghindari sanksi atau konsekuensi negatif.

3. Tekanan Sosial: Belajar karena tuntutan orang tua, guru, atau teman sebaya.
4. Pencapaian Tujuan Eksternal: Belajar untuk lulus ujian, mendapatkan beasiswa, atau pekerjaan.
5. Persaingan: Termotivasi untuk belajar agar dapat bersaing dengan orang lain.

3. Fungsi dan Indikator Motivasi Belajar

Motivasi memiliki beberapa fungsi penting dalam proses pembelajaran (Oemar Hamalik, 2011):

1. Mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan: Tanpa motivasi, tidak akan timbul suatu perbuatan belajar.
2. Sebagai pengarah: Motivasi mengarahkan perbuatan ke pencapaian tujuan yang diinginkan.
3. Sebagai penggerak: Motivasi menentukan cepat atau lambatnya suatu perbuatan dilakukan.

Indikator motivasi belajar dapat diamati dari berbagai aspek pada diri siswa (Uno, 2011; Sardiman, 2014), antara lain:

1. Adanya gairah dan semangat dalam mengikuti pelajaran.
2. Ketekunan dalam belajar dan mengerjakan tugas.
3. Memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap materi pelajaran.
4. Menunjukkan minat yang tinggi pada pelajaran.
5. Mandiri dalam belajar dan tidak tergantung pada orang lain.
6. Memiliki rasa percaya diri dalam kemampuan belajarnya.
7. Tidak mudah menyerah saat menghadapi kesulitan.

8. Berusaha mencapai hasil belajar yang terbaik.
9. Rasa senang dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

5. Persamaan linear satu variabel (PLSV)

Pemahaman konsep dalam matematika ada beberapa macam. Dalam hal ini yang akan peneliti bahas adalah pemahaman konsep persamaan linear satu variabel.

a. Pengertian Persamaan Linear Satu Variabel

Kasus :

Pernahkah kalian berbelanja alat tulis? Kamu berencana membeli 10 buah bolpoin, sedangkan adikmu membeli 6 buah bolpoin dengan jenis yang sama. Jika kalian mempunyai uang Rp. 24.000,00, dapatkah kamu menentukan harga maksimal 1 buah bolpoin yang dapat dibeli? Bagaimana matematika menjawabnya? (Nuharini & Wahyuni, 2008)

Kasus diatas merupakan salah satu permasalahan yang melibatkan persamaan linear satu variabel. Untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut maka perlu dipelajari tentang persamaan linear satu variabel.

Persamaan adalah kalimat terbuka yang dibungkan oleh tanda “ = ” pada kedua ruasnya. Persamaan linear adalah persamaan yang variabelnya berpangkat satu. Persamaan linear satu variabel (PLSV) adalah persamaan linear yang hanya memiliki satu variabel (Atik Wintarti, dkk, 2008)

Bentuk umum persamaan linear satu variabel (PLSV) adalah $ax + b = 0$, dengan a dan b adalah bilangan real.

Penyelesaian persamaan linear satu variabel dapat diperoleh dengan cara substitusi, yaitu mengganti variabel dengan bilangan yang sesuai sehingga persamaan tersebut menjadi kalimat yang bernilai benar.

Pada suatu persamaan, selalu terdapat ruas kiri dan ruas kanan. Kedua ruas tersebut dipisahkan oleh tanda “ = “. Suatu persamaan linear satu variabel akan ekuivalen jika siswa melakukan operasi-operasi berikut:

1. Menambah kedua ruas dengan bilangan yang sama,
2. Mengurangi kedua ruas dengan bilangan yang sama,
3. Mengalikan kedua ruas dengan bilangan sama yang tidak nol,
4. Membagi kedua ruas dengan bilangan sama yang tidak nol.

Berdasarkan kurikulum 2006, materi persamaan linear satu variabel terdiri dari:

i. Persamaan linear satu variabel dalam berbagai variabel

a. Kalimat terbuka.

Kalimat terbuka adalah kalimat yang memuat variabel dan belum diketahui nilai kebenarannya.

b. Persamaan linear satu variabel dalam berbagai bentuk dan variabel.

Persamaan linear satu variabel adalah kalimat terbuka yang menyatakan hubungan “=” (sama dengan) yang hanya memuat satu variabel (peubah) dengan derajat (pangkat) satu (A et al., 2008)

ii. Penyelesaian persamaan linear satu variabel

Persamaan linear satu variabel dapat diselesaikan dalam 2 cara, yaitu:

a. Substitusi

b. Mencari persamaan yang ekuivalen

iii. Sifat-sifat persamaan linear satu variabel

a. Persamaan yang ekuivalen.

b. Kedua ruas persamaan ditambah atau dikurangi dengan bilangan yang

sama.

c. Kedua ruas persamaan dikali atau dibagi dengan bilangan yang sama.

iv. Penerapan persamaan linear satu variabel

Persamaan linear satu variabel banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, digunakan untuk menghitung luas sawah, kebun, dan kolam ikan. Contohnya adalah:

Seorang petani mempunyai sebidang tanah berbentuk persegi panjang. Lebar tanah tersebut 6 m lebih pendek daripada panjangnya. Jika keliling tanah 60 m, tentukan luas tanah petani tersebut!

Soal diatas merupakan salah satu contoh penerapan persamaan linear satu variabel dalam kehidupan sehari-hari. Masih banyak masalah dalam kegiatan yang dilakukan sehari-hari yang dapat dicari penyelesaiannya menggunakan konsep persamaan linear satu variabel.

Berikut adalah tabel tujuan pembelajaran dan indikator pencapaian dalam LKPD CPS

Table 1 TP dan Indikator Pencapaian dalam LKPD CPS

No	Tujuan Pembelajaran (TP)	Indikator Pencapaian dalam LKPD Berbasis CPS
1.	Mengidentifikasi kalimat terbuka, kalimat tertutup, dan konsep persamaan linear satu variabel (PLSV).	Siswa mampu: - Mengklasifikasikan kalimat matematika sebagai kalimat terbuka atau tertutup. - Menjelaskan ciri-ciri PLSV. - Memberikan contoh PLSV.
2.	Memahami konsep kesetaraan PLSV dan sifat-sifatnya dalam menyelesaikan masalah kontekstual.	Siswa mampu: - Menjelaskan arti kesetaraan pada PLSV. - Menerapkan sifat-sifat kesetaraan (penambahan, pengurangan, perkalian, pembagian) dalam PLSV.

3.	Menganalisis masalah kontekstual yang berkaitan dengan PLSV dan merumuskannya ke dalam model matematika berbentuk PLSV.	Siswa mampu: - Mengidentifikasi variabel dan konstanta dari masalah kontekstual. - Membuat model matematika PLSV dari masalah verbal.
4.	Menyelesaikan PLSV menggunakan berbagai strategi Creative Problem Solving secara sistematis.	Siswa mampu: - Memilih strategi penyelesaian PLSV yang tepat substitusi, trial and error, operasi aljabar. - Melaksanakan langkah-langkah penyelesaian PLSV dengan benar. - Menemukan solusi PLSV yang bervariasi.
5.	Menginterpretasikan dan mengevaluasi penyelesaian PLSV dalam konteks masalah awal serta membuat kesimpulan.	Siswa mampu: - Memeriksa kebenaran solusi PLSV. - Mengaitkan solusi matematis dengan konteks masalah nyata. - Menyimpulkan jawaban dari masalah kontekstual
6.	Memecahkan masalah baru yang kompleks terkait PLSV dengan menerapkan tahapan Creative Problem Solving secara mandiri.	Siswa mampu: - Menyelesaikan masalah PLSV yang lebih kompleks dari berbagai konteks. - Menunjukkan inisiatif dalam memecahkan masalah.

B. Perspektif Teori dalam Islam

Media merupakan suatu penghubung atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan. Penggunaan media telah lama diterapkan oleh para nabi salah satunya yang tertuang dalam Al-Qur'an tentang Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis dalam Q.S An-Naml [27]: 29-30

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ أَيَّى إِلَهِیَ كُتِبَ كَرِیْمٌ ۚ إِنَّهُ مِنْ سُلَیْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Artinya: 29. Dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesar, sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang penting.” 30. Sesungguhnya (surat) itu berasal dari Sulaiman yang isinya (berbunyi) “Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang.”

Ayat Al-Qur'an yang telah dipaparkan di atas merupakan kisah saat Nabi Sulaiman memberikan surat kepada Ratu Balqis lewat perantara burung hud.

Dengan kisah ini dapat diketahui bahwa penggunaan media sudah dilakukan sejak zaman dahulu.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat ditemukan dalam kitab suci Al-Qur'an sebagaimana Allah SWT. menyebutkan dalam Q.S An-Nahl[16]: 44

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۖ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: *“(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.”*

Firman Allah tersebut dapat dipahami bahwa dalam Islam telah diturunkan Al-Qur'an sebagai media bagi umat manusia untuk belajar petunjuk dan pedoman hidup. Sejalan dengan ayat ini dalam dunia pendidikan saat ini telah banyak media yang digunakan dalam proses pembelajaran berupa cetak maupun digital.

Dengan adanya media pembelajaran tentunya akan berpengaruh terhadap mutu pembelajaran. Pendidik dapat membuat media pembelajaran dengan menyesuaikan kurikulum serta apa yang disenangi oleh peserta didik. Dengan demikian media pembelajaran akan berfungsi dengan baik sebagai media penunjang pembelajaran serta tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif. Pelaksanaan pembelajaran yang baik ini sejalan dengan firman Allah SWT. Dalam Q.S An-Nahl [16]: 125

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجِدْ لَهُمُ الْبَاتِيَ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: *“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.”*Artinya:

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.”

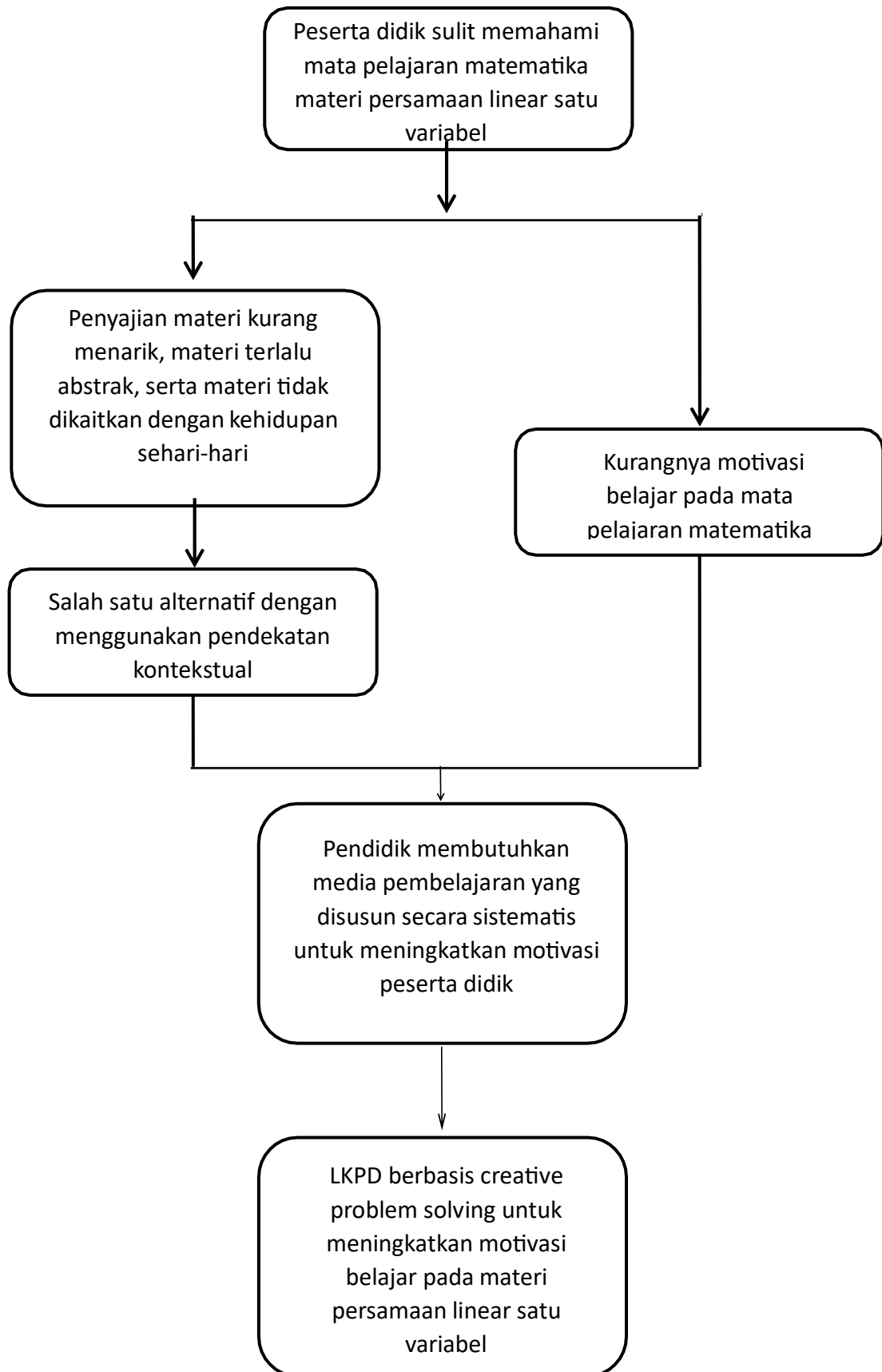
C. Kerangka Konseptual

Rendahnya hasil belajar matematika merupakan salah satu masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran matematika. Terdapat fakta bahwa sebagian besar peserta didik menganggap mata pelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang membingungkan dan menyulitkan. Hal ini menyebabkan peserta didik kurangnya motivasi belajar pada mata pelajaran matematika dan akan membuat suasana belajar yang membosankan. Media pembelajaran dapat diterapkan sebagai solusi masalah pembelajaran matematika.

Pada zaman saat ini, dalam dunia pendidikan perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang kreatif. Salah satunya dengan memanfaatkan LKPD sebagai media pembelajaran. LKPD merupakan media pembelajaran yang sering digunakan pendidik saat ini. Namun, penerapannya masih terkesan membosankan atau kurang menarik. Dengan pengembangan media pembelajaran creative problem solving seperti yang telah dipaparkan, peneliti diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis creative problem solving. Selain lebih menghemat biaya, dengan menggunakan LKPD berbasis creative problem solving pembelajaran akan lebih menarik dan efektif serta meningkatkan motivasi belajar matematika.

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran materi pelajaran matematika kelas VIII yakni persamaan linear satu variabel. Pengembangan media pembelajaran materi persamaan linear satu variabel ini

menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahap yakni: Analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Tujuan akhir penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan LKPD berbasis creative problem solving pada materi persamaan linear satu variabel SMP/MTs kelas VIII yang valid. Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan, maka peneliti menyusun kerangka konseptual seperti pada Gambar 2.2 berikut:



Gambar 2 kerangka konseptual

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

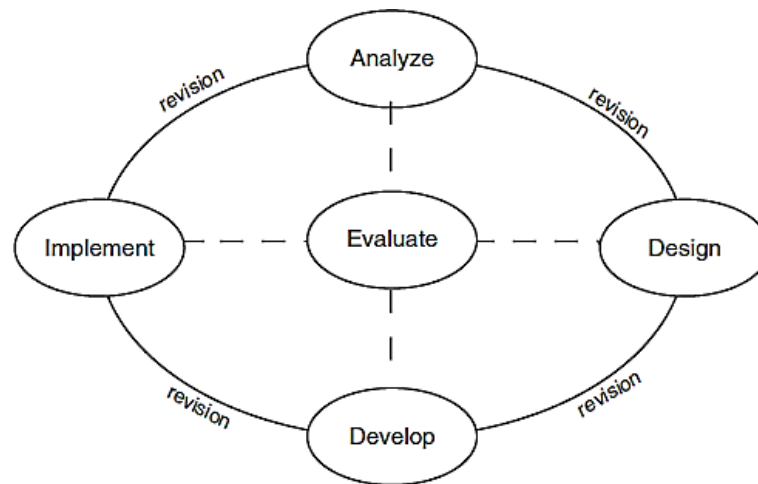
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk menciptakan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya serta dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2008).

R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk memvalidasi sebuah produk atau mengembangkan produk yang digunakan dalam hal pembelajaran dan pendidikan (Sugiyono, 2016). Metode penelitian pengembangan dapat dikatakan metode penelitian yang relatif baru dalam dunia pendidikan. Penelitian dan pengembangan dapat didefinisikan sebagai penelitian yang menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada serta divalidasi ahli dan selanjutnya dilakukan uji coba lapangan. Penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan pada penelitian ini yakni menghasilkan produk yang berupa LKPD berbasis creative problem solving untuk meningkatkan motivasi belajar pada materi persamaan linear satu variabel kelas VIII SMP.

B. Model Pengembangan

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran LKPD yang dibuat secara bertahap. ADDIE merupakan salah satu model pengembangan dari metode R&D. Pada model ADDIE ada 5 tahap atau langkah, yakni *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate*

(Evaluasi). Berikut 5 tahap model pengembangan ADDIE pada Gambar 3.1 berikut:



Gambar 3 Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE adalah model sederhana dimana prosesnya dapat diterapkan untuk merancang pembelajaran sehingga dapat diperoleh produk media pembelajaran yang menarik serta menciptakan pembelajaran yang efektif. Model pengembangan ADDIE memiliki keunggulan pada tahapan-tahapannya. Setiap langkah dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid dan ini merupakan alasan peneliti memilih model pengembangan ADDIE.

C. Prosedur Pengembangan

Dalam mengembangkan media pembelajaran diperlukan perencanaan dan rancangan yang baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media Pembelajaran berupa LKPD yang akan dikembangkan menjadi LKPD berbasis creative problem solving menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yakni:

1) *Analyze* (Analisis)

Pada tahapan awal pada model ADDIE yakni analisis. Tujuan pada tahap analisis ini yakni menganalisis kebutuhan serta mengidentifikasi masalah melalui observasi dan wawancara terhadap pendidik dan peserta didik. Untuk mendukung peneliti dalam mengembangkan LKPD, peneliti juga melakukan analisis terkait analisis materi, kurikulum, media pembelajaran, serta karakteristik peserta didik. Beberapa analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini berupa investigasi, kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran. Data penelitian dikumpulkan melalui kunjungan, sesi tanya jawab dengan guru, analisis bahan ajar dan tes motivasi belajar siswa.

b. Analisis kurikulum

Kegiatan yang dilakukan pada analisis kurikulum adalah menganalisis silabus pelajaran. Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang karakteristik materi PLSV dan capaian pembelajarannya, capaian kemampuan yang terdapat dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar. Selanjutnya mengembangkan atau menjabarkan kompetensi dasar ke dalam indikator pencapaian kompetensi yang mengacu pada indikator-indikator pada LKPD CPS sehingga pembelajaran menjadi terarah dan tujuan yang akan dicapai jelas. Cakupan materi dan pemilihan strategi yang sesuai. Hasil analisis ini akan dijadikan landasan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran, mengembangkan tujuan pembelajaran,

mengembangkan indikator pencapaian pada LKPD CPS, dan memilih strategi yang sesuai.

c. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan untuk menentukan isi dan materi pelajaran yang akan disajikan pada perangkat pembelajaran, menganalisis konsep-konsep matematika apa yang harus dikuasai siswa pada pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan supaya adanya kesinambungan antar konsep yang satu dengan yang lain sehingga tidak terjadi kesalahan dalam penyusunan materi. Data dikumpulkan dengan mereview buku yang berhubungan dengan materi pelajaran. Hasil analisis ini nantinya akan dijadikan pedoman peneliti dalam menyusun konsep-konsep materi yang akan disajikan dalam LKPD CPS.

d. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik sebagai pembelajar. Hasil analisis akan menjadi pertimbangan dalam pengembangan bahan ajar khususnya LKPD. Karakter peserta didik diketahui melalui angket.

e. Kajian Literatur

Setelah melakukan analisis kebutuhan dan menemukan permasalahan di lapangan, maka dirancang suatu intervensi atau pengembangan produk untuk mencari solusi yang tepat. Studi literatur dilakukan untuk mengkaji model, metode ataupun pendekatan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi PLSV. Kajian dilakukan terhadap buku-buku referensi serta artikel dan jurnal.

2) *Design (Desain)*

Setelah dilakukan tahap analisis, tahap selanjutnya peneliti melakukan tahap desain mengenai LKPD yang akan disusun. Pada tahap desain meliputi rencana perancangan produk, yakni materi, kerangka LKPD serta petunjuk penggunaan. Pada tahap ini ada beberapa langkah-langkah sebagai berikut.

a. **Menentukan Kompetensi Dasar Materi PLSV**

- Menentukan dan menganalisa soal permasalahan PLSV yang disajikan dengan model CPS
- Menyelesaikan soal PLSV dengan model CPS yang berkaitan dengan masalah kegiatan sehari-hari.

b. **Menentukan Indikator**

- Menjelaskan ciri-ciri PLSV
- Memahami konsep kesetaraan PLSV dan sifat-sifatnya dalam menyelesaikan masalah kontekstual.
- Menganalisis masalah kontekstual yang berkaitan dengan PLSV dan merumuskannya ke dalam model matematika berbentuk PLSV.
- Memecahkan masalah baru yang kompleks terkait PLSV dengan menerapkan tahapan Creative Problem Solving secara mandiri

c. **Perangkat LKPD**

Adapun perangkat yang digunakan, sebagai berikut:

a) Perangkat keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan oleh peneliti adalah laptop.

b) Perangkat lunak (*software*)

- Sistem Operasi *Microsoft Windows 10*

➤ *Microsoft office 2010*

➤ Aplikasi canva

c) Kertas berukuran A4

d. Draft ke-1 LKPD

Pada penyusunan desain Draft ke-1 LKPD sebagai berikut

1. Halaman pembuka

Pada halaman pembuka terdapat tujuan pembelajaran yang akan dicapai, petunjuk penggunaan LKPD dan tahapan Creative Problem Solving.

2. Halaman inti

Pada halaman inti terdapat kegiatan peserta didik, setiap kegiatan mencakup uraian materi dan soal latihan sesuai tahapan CPS.

3. Halaman penutup

Pada halaman penutup terdapat daftar pustaka.

3) *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan peneliti melakukan pembuatan produk berupa LKPD berbasis creative problem solving dari materi persamaan linear satu variabel kelas VIII SMP, dengan berbagai tahap yang telah dilakukan dari analisis, desain dan sampai pada tahap pengembangan produk berupa LKPD. Setelah produk terbentuk peneliti menunjukkan kepada para ahli untuk divalidasi sebelum lanjut ke tahap implementasi. Produk akan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi sebagai berikut:

1. Validator ahli materi

a. Dosen

b. Pendidikan minimal S2 (Strata 2) matematika/pendidikan matematika

- c. Pengalaman mengajar minimal 5 tahun
- 2. Validator ahli desain
 - a. Dosen
 - b. Pendidikan minimal S2 (Strata 2) desain/multimedia atau pengajar mata kuliah media pembelajaran di sarjana pendidikan matematika
 - c. Pernah mengembangkan media/modul pembelajaran
- 3. Validator praktisi
 - a. Guru mata pelajaran matematika
 - b. Pendidikan minimal S1 (Strata 1) pendidikan matematika
 - c. Pengalaman mengajar minimal 5 tahun dan lulus sertifikasi

Kegiatan validasi oleh ahli dan praktisi dilakukan dalam bentuk mengisi lembar validasi sampai diperoleh LKPD yang valid dan layak untuk digunakan. Hasil validasi dari validator dapat diklasifikasikan dalam tiga kemungkinan yaitu:

1. Valid dan layak digunakan tanpa revisi, artinya rancangan dapat dilanjutkan ke tahap evaluasi formatif berikutnya.
2. Valid dan layak digunakan dengan sedikit revisi, maka perangkat direvisi berdasarkan saran dan masukan dari validator.
3. Tidak valid dan tidak layak digunakan, maka akan dilakukan revisi besar atau bahkan perancangan ulang perangkat pembelajaran. Hasil revisi besar dikembalikan lagi ke validator untuk divalidasi ulang. Kegiatan validasi ini memungkinkan terjadinya siklus atau validasi berulang sampai didapatkan rancangan yang valid.

Setelah LKPD dinyatakan valid oleh validator ahli dan praktisi, maka

langkah selanjutnya adalah tahap implementasi.

4) *Implement (Implementasi)*

Pada tahap implementasi setelah produk divalidasi oleh para ahli selanjutnya produk akan diimplementasikan atau diterapkan kepada subjek penelitian yakni 25 peserta didik kelas VIII B SMP Negeri 01 Pujon. Tahap ini diawali dengan menyebarkan pretest angket motivasi belajar sebelum menggunakan produk kepada subjek penelitian. Dari hasil uji lapangan diperoleh hasil pretest selanjutnya hasil pretest dianalisis dengan tujuan menggali motivasi belajar siswa pada materi PLSV. Data hasil angket peserta didik yang sudah peneliti kumpulkan, selanjutnya digunakan pada tahap evaluasi.

Pada tahap implementasi ditahap evaluasi yang terdiri dari 25 peserta didik 17 siswa kriteria motivasi belajar sedang, 8 siswa kriteria motivasi belajar rendah. Pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap penggunaan LKPD CPS.

LKPD CPS dievaluasi dengan cara meminta peserta didik mengerjakannya sesuai petunjuk penggunaan LKPD CPS, peneliti mengobservasi kegiatan peserta didik dengan mengamati, mencatat dan menjawab pertanyaan peserta didik terkait LKPD CPS yang mereka gunakan. dan diakhiri dengan penyebaran angket motivasi belajar setelah menggunakan produk.

5) *Evaluate (Evaluasi)*

Setelah tahap implementasi peneliti melakukan tahap terakhir dari penelitian pengembangan ini yakni evaluasi. Pada tahap ini peneliti menganalisis keseluruhan data yang diperoleh dari tahap-tahap yang telah dilakukan, baik data kualitatif maupun data kuantitatif. Analisis data kualitatif dipergunakan untuk mengolah data berupa saran, kritikan dari validator ahli, praktisi, dan uji lapangan.

Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari penilaian responden dalam bentuk angka pada angket yang diberikan. Semua tahapan yang dilakukan pada tahap evaluasi bertujuan untuk kelayakan produk akhir.

Uji coba produk dalam penelitian ini yaitu kelas VIII B SMP Negeri 1 Pujon . adapun subjek uji coba, jenis data dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut:

a. Subjek uji coba

subjek uji coba penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII B SMP Negeri 1 Pujon. Sekolah ini dipilih karena peneliti merupakan guru pengajar di sekolah tersebut sehingga diharapkan mempermudah proses penelitian dan guru mata pelajaran matematika sangat mendukung kegiatan pembelajaran yang inovatif menggunakan bahan ajar LKPD.

b. Jenis data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa bilangan yang diperoleh dari hasil penskoran lembar validasi dan lembar angket motivasi belajar oleh subjek uji coba. Sedangkan data kualitatif berupa saran atau komentar yang diberikan validator selama proses validasi baik secara tertulis maupun tidak tertulis.

c. Teknik analisis data

1. Analisis Hasil Kevalidan

Analisis data hasil uji validasi bertujuan mengetahui tingkat kevalidan LKPD peserta didik yang dihasilkan. Kriteria tingkat kevalidan akan disajikan pada tabel berikut ini:

Table 2 Kriteria Tingkat Kevalidan

Persentase Kevalidan (%)	Kriteria
$80\% < P \leq 100\%$	Sangat Valid
$60\% < P \leq 80\%$	Valid
$40\% < P \leq 60\%$	Cukup Valid
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang Valid
$0\% < P \leq 20\%$	Tidak Valid

Sumber: diadaptasi dari (Riduwan, 2008)

Apabila analisis data uji kevalidan LKPD menunjukkan persentase sama dengan 60% maka LKPD tersebut dinyatakan valid. Namun peneliti dapat melakukan revisi sesuai saran atau komentar yang telah diberikan oleh ahli dan praktisi penyempurna produk.

2. Analisis Hasil Kepraktisan

Analisis data kepraktisan ini digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan LKPD yang telah dikembangkan. Kriteria tingkat kepraktisan buku peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 3 Kriteria Tingkat Kepraktisan

Persentase (%)	Kriteria
$85\% < P \leq 100\%$	Sangat Praktis
$70\% < P \leq 85\%$	Valid
$55\% < P \leq 70\%$	Cukup Praktis
$40\% < P \leq 55\%$	Kurang Praktis

$1\% < P \leq 40\%$	Tidak Praktis
---------------------	---------------

Sumber : Adaptasi dari Akbar (2013)

3. Analisis Motivasi Belajar

Analisis motivasi belajar peserta didik, jika hasil respon peserta didik termasuk kriteria tinggi. Angket motivasi belajar diberikan kepada peserta didik sebelum menggunakan LKPD dan setelah menggunakan LKPD. Kriteria motivasi belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 4 Kriteria Tingkat Motivasi Belajar

Interval	Kriteria
$75\% \leq Skor < 100\%$	Tinggi
$50\% \leq Skor < 75\%$	Sedang
$25\% \leq Skor < 50\%$	Rendah
$0\% \leq Skor < 25\%$	Sangat Rendah

Sumber : Adaptasi dari Khotimah (2018)

d. Instrumen Pengumpulan data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data mengenai LKPD dan soal apakah sudah valid dan praktis. Beberapa instrumen yang digunakan adalah :

1. Sesi tanya jawab

Sesi tanya jawab digunakan sebagai pemandu peneliti untuk menggali informasi-informasi lebih mendalam mengenai siswa didalam kelas saat melakukan proses pembelajaran dan dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai media pembelajaran yang digunakan di SMP Negeri 01 Pujon. Sesi tanya jawab dalam penelitian ini dilakukan dengan guru matematika SMP Negeri 01 Pujon. Kisi-kisi

pertanyaan disajikan pada Tabel 5. sesi tanya jawab dilakukan pada tahap awal pengumpulan informasi.

Table 5 kisi- kisi pertanyaan

No	Pertanyaan
1	Bagaimana proses belajar mengajar yang di lakukan di kelas?
2	Apa media pembelajaran yang digunakan di kelas?
3	Apakah bahan ajar yang ibu gunakan dalam penyajiannya sudah menghubungkan materi dan soal dengan kehidupan sehari-hari?
4	Bagaimana tampilan bahan ajar yang ibu gunakan selama ini di kelas?
5	Apa hambatan-hambatan ibu dalam mengajarkan matematika di sekolah?
6	Apakah LKPD digunakan sebagai media pembelajaran di kelas?
7	Bagaimana spesifikasi LKPD yang digunakan di sekolah?
8	Apa fungsi LKPD yang digunakan di kelas?
9	Apa hambatan-hambatan bapak/ibu dalam mengajarkan matematika di sekolah pada era saat ini?
10	Apa harapan bapak/ibu untuk para pendidik khususnya pendidik matematika pada era saat ini seperti saat ini?

2. Lembar Validasi LKPD

Lembar validasi digunakan untuk mendapatkan data penilaian para ahli terhadap LKPD yang dikembangkan. Instrumen pengumpulan data pada lembar validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi.

a. Lembar Validasi Materi

Lembar validasi materi berisi tentang kelayakan materi pembelajaran matematika dalam LKPD pada materi persamaan linear satu variabel, kedalaman materi, kesesuaian dengan kompetensi inti, dan tujuan pembelajaran. Aspek validasi materi terdiri dari 3 aspek, yakni kualitas isi, keakuratan isi, dan bahasa. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pernyataan dan lembar validasi diisi oleh ahli materi.

b. Lembar Validasi Media

Lembar validasi media berisi tentang tampilan pembelajaran matematika dalam bentuk LKPD pada materi persamaan linear satu variabel. Ahli media menganalisis dan mengkaji dari segi tampilan media, kemenarikan media, dan kemudahan penggunaan. Masing-masing aspek dikembangkan menjadi beberapa pernyataan dan lembar validasi diisi oleh ahli media.

c. Lembar Validasi Praktisi

Lembar validasi praktisi berisi tentang praktis atau tidak isi dari LKPD CPS pada materi persamaan linear satu variabel tersebut.

3. Lembar Angket Motivasi Belajar

Lembar angket motivasi belajar digunakan untuk mendapatkan hasil penilaian motivasi belajar siswa. Angket ini diisi oleh peserta didik dengan memberi tanda centang pada kolom yang telah disediakan. Dalam angket motivasi belajar siswa pada materi PLSV terdapat 2 bagian penilaian yaitu motivasi intrinsik (dorongan dari dalam diri) dan motivasi ekstrinsik (dorongan dari luar diri). Berikut akan disajikan pada tabel berikut ini.

Bagian A: Motivasi Intrinsik (Dorongan dari Dalam Diri)

Table 6 Angket motivasi Intrinsik

No.	Pernyataan	1(STS)	2(TS)	3(CS)	4(S)	5(SS)
-----	------------	--------	-------	-------	------	-------

1.	Saya merasa senang dan menikmati saat belajar materi PLSV.					
2.	Saya tertarik untuk memahami konsep-konsep dasar PLSV secara mendalam, bukan hanya menghafal rumus.					
3.	Saya suka tantangan yang ada di soal-soal cerita yang berkaitan dengan PLSV.					
4.	Saya merasa puas saat berhasil memecahkan masalah PLSV dengan usaha saya sendiri.					
5.	Saya belajar PLSV karena saya merasa ingin tahu bagaimana cara menemukan nilai variabel yang tidak diketahui.					
6.	Saya belajar PLSV karena saya merasa materi ini penting dan akan berguna dalam kehidupan sehari-hari.					
7.	Saya sering mencoba berbagai cara atau ide baru untuk menyelesaikan soal PLSV.					
8.	Saya tidak merasa terpaksa atau terbebani saat harus belajar PLSV.					
9.	Bagi saya, belajar PLSV itu seru dan bukan sekadar kewajiban.					
10.	Saya merasa bersemangat untuk belajar lebih banyak lagi tentang aplikasi PLSV dalam berbagai situasi..					

Bagian B: Motivasi Ekstrinsik (Dorongan dari Luar Diri)

Table 7 Angket Motivasi Ekstrinsik

No.	Pernyataan	1(STS)	2(TS)	3(CS)	4(S)	5(SS)
1.	Saya belajar PLSV dengan giat agar mendapatkan nilai yang bagus pada materi ini.					
2.	Saya belajar PLSV agar tidak dimarahi orang tua atau guru.					
3.	Saya suka mendapatkan pujian atau pengakuan dari orang lain (guru, orang tua, teman) atas keberhasilan saya dalam PLSV					

4.	Saya berusaha belajar PLSV karena ingin lulus ujian akhir semester dan naik kelas.					
5.	Saya belajar PLSV agar bisa membanggakan orang tua saya.					
6.	Saya belajar PLSV karena ingin mendapatkan hadiah atau penghargaan tertentu.					
7.	Saya belajar PLSV karena teman-teman saya juga belajar dengan giat untuk materi ini.					
8.	Saya mengerjakan tugas PLSV agar mendapatkan nilai yang baik dari guru.					
9.	Saya belajar PLSV karena memang harus diajarkan di kurikulum sekolah.					
10.	Saya belajar PLSV agar tidak kalah bersaing dengan teman-teman di kelas dalam pemahaman materi ini.					

BAB IV

HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Analisis Penelitian

Pada saat wawancara dengan guru matematika di kelas VIII B SMP Negeri 1 Pujon mengatakan bahwa selama pembelajaran matematika siswa kurang antusias dengan pembelajaran matematika terutama ketika guru menyuruh untuk membaca buku ajar matematika. Siswa kurang antusias membaca buku ajar dikarenakan buku ajar yang digunakan kurang menarik penyajiannya. Kurangnya minat baca siswa mengakibatkan lemahnya kemampuan literasi.

Berikut ini disajikan hasil wawancara peneliti dengan guru.

Peneliti : *“Bagaimana proses belajar mengajar yang di lakukan di kelas?”*

Guru : *“Anak-anak kurang semangat dalam belajar matematika, apalagi saat disuruh membaca dan belajar. Mereka cenderung minta langsung diterangkan malas membaca”.*

Peneliti : *“Apa media pembelajaran yang digunakan di kelas?”*

Guru : *“Bahan ajar yang saya gunakan di kelas berupa buku paket matematika dari penerbit, tetapi isinya masih belummemberikan penjelasan yang baik sehingga sulit difahami oleh anak-anak”.*

Peneliti : *“Apakah bahan ajar yang ibu gunakan dalam penyajiannya sudah menghubungkan materi dan soal dengan kehidupan sehari-hari?”.*

Guru : *“sudah pak tapi cuma sedikit, mungkin itu ya yang membuat anak-anak sulit memahami materinya”.*

Peneliti : *“Bagaimana tampilan bahan ajar yang ibu gunakan selama ini di kelas?”*

Guru : *“Menurut saya tampilannya kurang menarik pak”*

Peneliti : *“Apa hambatan-hambatan ibu dalam mengajarkan matematika di sekolah?”*

Guru : *“Anak-anak itu cenderung malas dalam berfikir jadi mungkin perlu adanya metode pengajaran yang kreatif”*

Kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 1 Pujon adalah kurikulum merdeka. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata pelajaran matematika yaitu 75.

Berikut ini hasil wawancara peneliti dengan Waka Kurikulum

Peneliti : *“Apa kurikulum yang digunakan di SMPN 1 Pujon ini Bu?”*

Waka Kurikulum : *“kalau disini kelas 7, 8, dan 9 menggunakan kurikulum merdeka”.*

Peneliti : *“Berapa KKM yang digunakan di SMPN 1 Pujon ini untuk mata pelajaran matematika?”*

Waka Kurikulum : *“KKM mata pelajaran matematika 75 pak, untuk penentuan KKM sendiri berdasarkan hasil musyawarah MGMP dengan persetujuan Waka Kurikulum dan Kepala Sekolah ”*

Berdasarkan angket motivasi yang diberikan oleh peneliti terhadap siswa, diperoleh hasil bahwa rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika. maka peneliti melakukan pengembangan lkpd berbasis Creative Problem Solving dikarenakan pembelajaran matematika akan lebih menarik dan

mendorong siswa untuk memunculkan pemecahan masalah matematika dengan kreatif.

Kebutuhan bahan ajar yang menarik dibutuhkan siswa agar lebih semangat mempelajari bahan ajar yang diberikan guru. Sehingga adanya LKPD yang memberikan tampilan menarik diharapkan menarik siswa untuk lebih termotivasi belajar matematika.

B. Desain Produk Pengembangan

Tahap desain merupakan tahap kedua dalam model ADDIE. Peneliti mengawali tahap desain ini dengan merancang desain LKPD sesuai hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap analisis. Kemudian ditentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam pengembangan LKPD berbasis Creative Problem Solving pada materi PLSV. Adapun langkah yang dilakukan dalam mengembangkan rancangan LKPD adalah sebagai berikut:

a. Desain Materi

Pada tahap desain materi, peneliti menyiapkan materi dan soal terkait PLSV serta menghubungkannya dengan model pembelajaran Creative Problem Solving. Materi PLSV diintegrasikan dengan baik ke dalam setiap tahapan CPS melalui masalah-masalah kontekstual. Soal-soal seperti "Pesta Kelereng Bimo", "Usia Kakak dan Adik", dan "Berbagi Uang Saku" adalah contoh konkret bagaimana konsep PLSV (pemodelan aljabar, penyelesaian persamaan) diterapkan dalam skenario kehidupan nyata. Hal ini membantu siswa melihat relevansi Matematika dan meningkatkan pemahaman konseptual.

b. Desain LKPD

Desain LKPD dibuat peneliti dengan konten yang menarik agar siswa dapat menggunakan LKPD dengan baik. Desain LKPD terdiri dari beberapa konten, anantara lain:

1. Cover LKPD

Cover memuat judul LKPD, nama penulis, dan konten gambar ilustrasi penunjang.

2. Informasi Umum LKPD

3. Tujuan Pembelajaran

Bagian ini memaparkan apa yang diharapkan dapat dicapai siswa setelah menggunakan LKPD

4. Petunjuk Penggunaan LKPD

Bagian ini memberikan arahan jelas kepada siswa tentang cara menggunakan LKPD, termasuk instruksi untuk membaca, berdiskusi kelompok, mengerjakan tahapan CPS berurutan dll.

5. Masalah dan Aktivitas Pembelajaran per Tahap CPS

Ini adalah inti konten LKPD, dimana materi PLSV disisipkan kedalam serangkaian masalah kontekstual dan dibimbing melalui tahapan CPS.

C. Pengembangan Produk

Pada penelitian ini mengembangkan produk LKPD yang menggunakan aplikasi canva. Sebelum produk digunakan, produk terlebih dahulu divalidasi oleh validator ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli desain. Selain itu LKPD divalidasi ahli praktisi yang merupakan guru matematika di SMP Negeri 1 Pujon. Berdasarkan hasil uji validasi produk ini akan diputuskan apakah produk yang dikembangkan perlu revisi atau sudah siap di uji cobakan di lapangan.

Berikut ini adalah hasil kevalidan produk yang disajikan pada tabel

Tabel 5 Hasil Validasi LKPD

No	Aspek yang dinilai	Persentase	Kualifikasi	Keterangan
1	Materi	75 %	Valid	Hasil validasi pada lampiran
2	Desain	84,37%	Valid	Hasil validasi pada lampiran
3	Praktisi	93,33%	Sangat valid	Hasil validasi pada lampiran

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan nilai rata-rata validasi LKPD pembelajaran sebesar 86,29%. hal ini menunjukkan LKPD pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid.

Selain memberikan penilaian kuantitatif, validator juga memberikan saran untuk penyempurnaan LKPD yang dikembangkan. Peneliti menjadikan saran dari validator sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap LKPD. Saran dari validator disajikan pada Tabel 5

Tabel 6 hasil validasi LKPD oleh para ahli

No	Aspek	Komentar dan saran
1	Materi	Bagian A. Klarifikasi Masalah pada pertanyaan nomor 2, sebaiknya diganti dengan pertanyaan yang menggali pengetahuan siswa tentang menyatakan unsur tidak diketahui menggunakan

	variabel. Misalnya “apa yang belum diketahui dalam soal tersebut? Bagaimana Anda menyatakan unsur yang belum diketahui dalam matematika?”
2 Desain	a. Untuk bagian A. klarifikasi masalah berilah gambar kantong dan kelereng b. Seragamkan margin c. Bagian C. berilah gambar buku dan pensil
3 Praktisi	Saya mengapresiasi inisiatif pengembangan LKPD berbasis <i>Creative Problem Solving</i> (CPS) dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi persamaan linear satu variabel. Materi ini tergolong dasar namun krusial dalam pembelajaran matematika di jenjang SMP, sehingga pendekatan inovatif seperti CPS sangat relevan diterapkan. Secara umum, LKPD ini sudah menunjukkan potensi untuk menjadi bahan ajar yang menarik dan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

Saran ahli materi mengenai isi LKPD pada bagian A. klarifikasi masalah, pertanyaan nomor 2, sebaiknya diganti dengan pertanyaan yang menggali pengetahuan siswa tentang menyatakan unsur tidak diketahui menggunakan variabel.

Berikut ini disajikan gambar LKPD sebelum dan sesudah revisi dari ahli materi dan ahli desain.



Diskusikan dengan kelompokmu:

1. Apa informasi penting yang ada dalam masalah di atas? (Tuliskan dalam bentuk diketahui dan ditanya)
 - o **Diketahui:**
 - _____
 - _____
 - o **Ditanya:**
 - _____
2. Bagaimana kalian bisa menyusun masalah ini dalam bentuk kalimat matematika?
 - o _____

Gambar 4 Pertanyaan Nomor 2 sebelum revisi

Pada Gambar 4, pertanyaan nomor 2 sebaiknya diganti dengan pertanyaan yang menyatakan unsur tidak diketahui menggunakan variabel agar siswa lebih menggali pengetahuan tentang permasalahan yang disajikan.

Diskusikan dengan kelompokmu:

1. Apa informasi penting yang ada dalam masalah di atas? (Tuliskan dalam bentuk diketahui dan ditanya)
 - o **Diketahui:**
 - _____
 - _____
 - o **Ditanya:**
 - _____
2. Apa yang belum diketahui dalam soal tersebut?

Gambar 5 Pertanyaan Nomor 2 setelah revisi

Pada Gambar 5 terlihat bahwa pertanyaan nomor 2 sudah diganti dengan pertanyaan yang menyatakan unsur tidak diketahui agar siswa lebih menggali pengetahuan tentang permasalahan yang ada.

Mari Berpikir Kreatif!

A. Klarifikasi Masalah

Masalah 1:

Andi memiliki sebuah kantong berisi sejumlah kelereng. Ia membeli lagi 5 kelereng, sehingga jumlah kelerengnya menjadi 12. Berapa jumlah kelereng Andi mula-mula?

Diskusikan dengan kelompokmu:

1. Apa informasi penting yang ada dalam masalah di atas? (Tuliskan dalam bentuk diketahui dan ditanya)
 - o **Diketahui:**
 - o **Ditanya:**
2. Bagaimana kalian bisa menyusun masalah ini dalam bentuk kalimat matematika?

Gambar 6 Bagian A masalah 1 sebelum revisi

Pada Gambar 6 terlihat pada bagian A masalah 1 tidak ada gambar sehingga perlu ditambahkan gambar agar siswa lebih memahami maksud dari permasalahan.

A. Klarifikasi Masalah

Masalah 1:

Andi memiliki sebuah kantong berisi sejumlah kelereng. Ia membeli lagi 5 kelereng, sehingga jumlah kelerengnya menjadi 12. Berapa jumlah kelereng Andi mula-mula?


+

=


Diskusikan dengan kelompokmu:

1. Apa informasi penting yang ada dalam masalah di atas? (Tuliskan dalam bentuk diketahui dan ditanya)
 - o **Diketahui:**

Gambar 7 Bagian A masalah 1 setelah revisi

Pada Gambar 7 terlihat bahwa sudah ditambahkan gambar sehingga siswa lebih mudah memahami maksud dari permasalahan.

C. Mengembangkan Gagasan

Masalah 3:

Harga sebuah buku tulis adalah Rp3.000,00 lebih mahal dari harga sebuah pensil. Jika harga 2 buku tulis dan 3 pensil adalah Rp24.000,00, berapakah harga sebuah buku tulis?

Diskusikan dengan kelompokmu:

1. Identifikasi variabel-variabel yang ada dalam masalah ini. (Contoh: misalkan harga pensil adalah p , dll.)
 - o _____
 - o _____
2. Bentuklah model matematika (persamaan PLSV) dari masalah tersebut.
 - o _____
3. Gunakan ide-ide yang sudah kalian jelajahi pada tahapan sebelumnya, atau temukan ide baru, untuk menyelesaikan persamaan yang sudah kalian buat. Tuliskan langkah-langkah penyelesaiannya secara detail.
 - o **Langkah 1:**
 - _____

beri gambar
buku
dan
pensil

Gambar 8 Bagian C masalah 3 sebelum revisi

Pada Gambar 8 bagian C tidak ada gambar sehingga perlu ditambahkan gambar agar siswa lebih memahami maksud dari permasalahan.

C. Mengembangkan Gagasan

Masalah 3:

Harga sebuah buku tulis adalah Rp3.000,00 lebih mahal dari harga sebuah pensil. Jika harga 2 buku tulis dan 3 pensil adalah Rp24.000,00, berapakah harga sebuah buku tulis?



Diskusikan dengan kelompokmu:

1. Identifikasi variabel-variabel yang ada dalam masalah ini. (Contoh: misalkan harga pensil adalah p , dll.)
 - o _____
 - o _____
2. Bentuklah model matematika (persamaan PLSV) dari masalah tersebut.

Gambar 9 Bagian C masalah 3 setelah revisi

Terlihat pada Gambar 9 bagian C sudah ditambahkan gambar agar siswa lebih memahami maksud dari permasalahan.

D. Mengimplementasikan Gagasan

Masalah 4:

Seorang petani memiliki sebidang tanah berbentuk persegi panjang. Panjang tanah tersebut 5 meter lebih dari lebarnya. Jika keliling tanah tersebut adalah 50 meter, berapa ukuran panjang dan lebar tanah tersebut?

Diskusikan dengan kelompokmu:

1. Tuliskan model matematika dari masalah ini.

2. Selesaikan model matematika tersebut untuk menemukan nilai lebar dan panjang tanah. Tunjukkan setiap langkah perhitungan dengan jelas.

beri gambar

o **Penyelesaian:**

- _____
- _____
- _____
- _____

Gambar 10 Bagian D masalah 4 sebelum revisi

Pada gambar 10 bagian D masalah 4 tidak ada gambar sehingga perlu ditambahkan gambar agar siswa lebih memahami maksud dari permasalahan.

D. Mengimplementasikan Gagasan

Masalah 4:

Seorang petani memiliki sebidang tanah berbentuk persegi panjang. Panjang tanah tersebut 5 meter lebih dari lebarnya. Jika keliling tanah tersebut adalah 50 meter, berapa ukuran panjang dan lebar tanah tersebut?



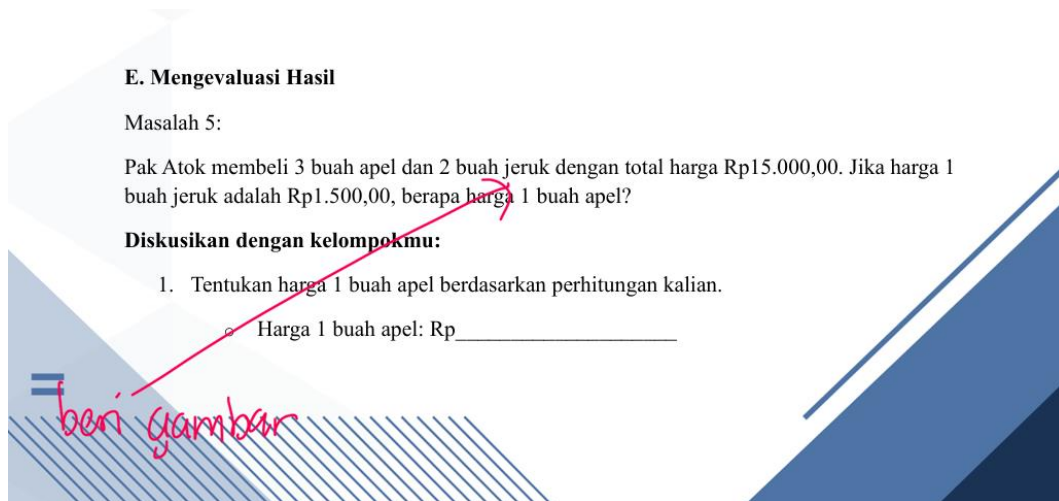
Diskusikan dengan kelompokmu:

1. Tuliskan model matematika dari masalah ini.

2. Selesaikan model matematika tersebut untuk menemukan nilai lebar dan panjang

Gambar 11 Bagian D masalah 4 setelah revisi

Terlihat pada gambar 11 bagian D masalah 4 sudah ditambahkan gambar agar siswa lebih memahami maksud dari permasalahan.



Gambar 12 Bagian E masalah 5 sebelum revisi

Terlihat Pada Gambar 12 bagian E tidak ada gambar sehingga perlu ditambahkan gambar agar siswa lebih memahami maksud dari permasalahan.



Gambar 13 Bagian E masalah 5 setelah revisi

terlihat pada gambar 13 bagian E masalah 5 sudah ditambahkan gambar agar siswa lebih memahami maksud dari permasalahan.

D. Implementasi LKPD

Implementasi terhadap LKPD mengambil subjek kelas VIII B SMP Negeri 1 Pujon. Peneliti melakukan pretest terlebih dahulu dengan memberikan angket motivasi belajar kepada 25 siswa sebelum diberikan LKPD berbasis Creative Problem Solving, hasil seluruh angket motivasi belajar siswa diperoleh skor 1596 dengan persentase 63,84% menunjukkan kriteria motivasi belajar sedang. Persentase kriteria motivasi belajar dihitung dari jumlah skor seluruh angket motivasi belajar siswa dibagi dengan jumlah skor maksimal seluruh angket motivasi belajar siswa. Hasil pretest bisa dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 7 Hasil Pretest angket motivasi belajar siswa kelas VIII B

No	Nama	Pretest
1	NAP	48
2	RAS	67
3	TFA	58
4	PA	61
5	KAP	61
6	MHA	67
7	TML	50
8	EPN	56
9	RME	64
10	KZP	65
11	NP	62
12	ADP	67
13	MRA	65
14	HEA	62
15	MRR	59
16	MWA	64
17	KAS	70
18	GAM	55
19	EE	65
20	VZP	55
21	ASP	58
22	VF	63
23	AAM	67
24	SAS	65

25	RPA	72
Jumlah skor		1596
Jumlah skor maksimum		2500
Persentase motivasi belajar		63,84%

Setelah melakukan pretest terhadap peserta didik, peneliti membagikan LKPD berbasis creative problem solving pada materi PLSV kepada peserta didik kelas VIII B untuk dipelajari dengan baik. Peneliti melakukan pembelajaran dengan LKPD berbasis Creative Problem Solving pada materi PLSV sebanyak 2 kali pertemuan dengan durasi waktu 160 menit. Pada pertemuan 1 peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan LKPD berbasis Creative Problem Solving tentang mengidentifikasi persamaan linear satu variabel dan menyelesaikan persamaan linear satu variabel menggunakan berbagai cara. sedangkan pada pertemuan 2 peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan LKPD berbasis Creative Problem Solving tentang memecahkan masalah kontekstual yang berkaitan dengan persamaan linear satu variabel menggunakan tahapan Creative aproblem Solving.

Setelah peneliti melakukan pretest dan melakukan kegiatan pembelajaran dengan LKPD berbasis Creative Problem Solving pada materi PLSV, selanjutnya peneliti melakukan posttest yaitu berupa angket motivasi belajar untuk mengetahui bagaimana motivasi mereka setelah mempelajari materi persamaan linear satu variabel dengan menggunakan LKPD berbasis Creative Problem Solving. Berikut ini disajikan tabel hasil angket motivasi belajar siswa.

Tabel 8 Hasil posttest angket motivasi belajar siswa kelas VIII B

No	Nama	Posttest
1	NAP	82
2	RAS	80
3	TFA	75

4	PA	81
5	KAP	85
6	MHA	76
7	TML	78
8	EPN	77
9	RME	74
10	KZP	73
11	NP	78
12	ADP	75
13	MRA	74
14	HEA	72
15	MRR	74
16	MWA	72
17	KAS	78
18	GAM	74
19	EE	70
20	VZP	76
21	ASP	78
22	VF	77
23	AAM	76
24	SAS	82
25	RPA	74
Jumlah skor		1911
Jumlah skor maksimum		2500
Persentase motivasi belajar		76,44%

Pada Tabel 7 menunjukkan persentase motivasi belajar siswa diperoleh dari angket motivasi belajar siswa setelah menggunakan LKPD berbasis Creative Problem Solving pada materi PLSV sebesar 76,44% menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada materi PLSV termasuk dalam kriteria motivasi belajar tinggi.

E. Evaluasi

Hasil evaluasi berupa analisis terhadap hasil validasi LKPD yang dikembangkan berdasarkan angket penilaian, komentar, dan saran ahli dan praktisi, serta hasil analisis terhadap hasil angket motivasi belajar siswa pada materi PLSV saat implementasi LKPD Creative Problem Solving. Evaluasi dilakukan untuk

meninjau LKPD yang dihasilkan sudah sesuai dengan desain serta hasil yang diharapkan atau belum, sehingga dapat dilakukan tindakan lanjutan berupa revisi atau tidak. Hasil analisis validasi menentukan kualifikasi kevalidan, sedangkan analisis motivasi belajar siswa pada materi PLSV menggunakan angket pretest dan angket posttest yang menunjukkan motivasi belajar siswa pada materi PLSV dalam kriteria motivasi belajar tinggi.

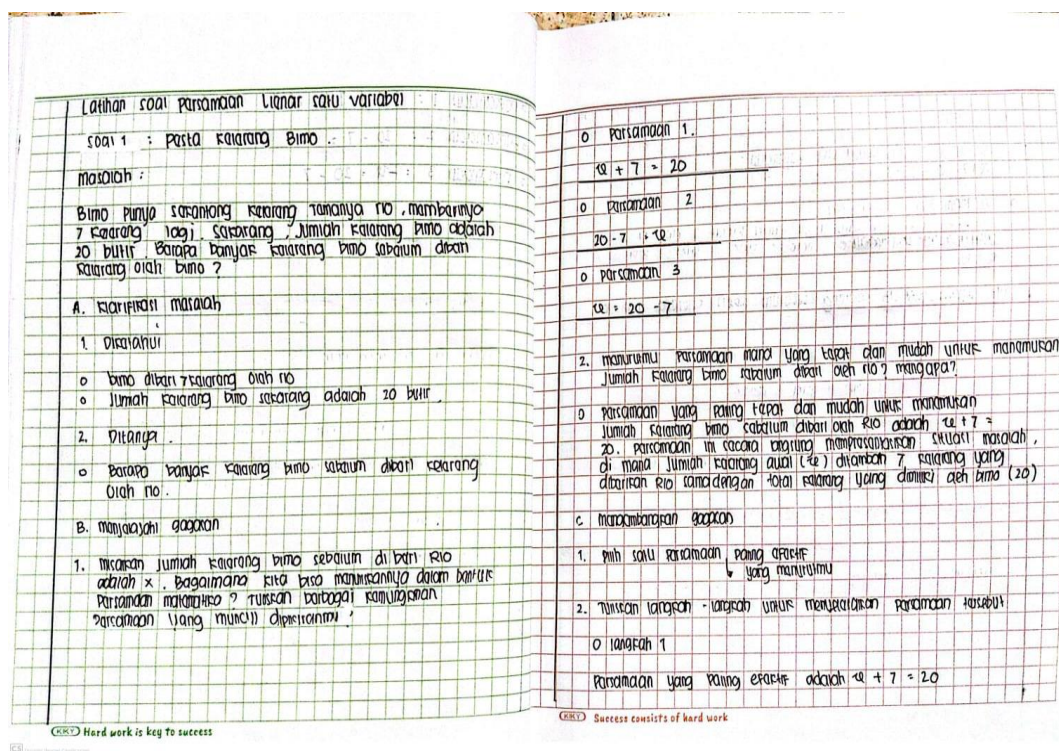
Untuk meningkatkan Motivasi belajar siswa pada materi PLSV dilihat dari hasil tes yang diberikan kepada peserta didik soal tes telah di validasi oleh dosen ahli. Berikut ini disajikan tabel kriteria motivasi belajar siswa pada materi PLSV sebelum dan sesudah menggunakan LKPD berbasis Creative Problem Solving.

Tabel 9 Hasil Pretest dan Posttest motivasi belajar siswa pada materi PLSV

No	Nama	Pretest	Kriteria	Posttest	Kriteria
1	NAP	48	Rendah	82	Tinggi
2	RAS	67	Sedang	80	Tinggi
3	TFA	58	Sedang	75	Sedang
4	PA	61	Sedang	81	Tinggi
5	KAP	61	Sedang	85	Tinggi
6	MHA	67	Sedang	76	Tinggi
7	TML	50	Sedang	78	Tinggi
8	EPN	56	Sedang	77	Tinggi
9	RME	64	Sedang	74	Sedang
10	KZP	65	Sedang	73	Sedang
11	NP	62	Sedang	78	Tinggi
12	ADP	67	Sedang	75	Sedang
13	MRA	65	Sedang	74	Sedang
14	HEA	62	Sedang	72	Sedang
15	MRR	59	Sedang	74	Sedang
16	MWA	64	Sedang	72	Sedang
17	KAS	70	Sedang	78	Tinggi
18	GAM	55	Sedang	74	Sedang
19	EE	65	Sedang	70	Sedang
20	VZP	55	Sedang	76	Tinggi

21	ASP	58	Sedang	78	Tinggi
22	VF	63	Sedang	77	Tinggi
23	AAM	67	Sedang	76	Tinggi
24	SAS	65	Sedang	82	Tinggi
25	RPA	72	Sedang	74	sedang

Pada Tabel 8 terlihat skor motivasi belajar siswa pada materi PLSV mengalami peningkatan setelah posttest. Persentase banyak peserta didik yang mengalami peningkatan motivasi belajar pada materi PLSV sebesar 76,44% hal ini menunjukkan LKPD berbasis Creative Problem Solving mendukung motivasi belajar siswa pada materi PLSV.



Gambar 14 jawaban siswa pada latihan soal di LKPD

o Langkah 2
kurangi 7 dari kedua sisi persamaan:
 $4x + 7 - 7 = 20 - 7$

o Langkah 3
sederhanakan persamaan
 $x = 13$
Jadi budi memiliki 13 ekor kangguru sebelum diberi keterangan oleh Rio

Siswa 2 : Ula Karas dan Adis
Mencari:
Ula Karas lebih tua dari Ula Adis. Jika jumlah Ula Karas dan Ula Adis adalah 27 tahun berapa Ula Karas dan Ula Adis masing-masing.

A. Analisis masalah

1. diketahui
o Ula Karas = Ula Adis + 5 tahun
o Jumlah Ula Karas dan Adis = 27 tahun
2. Ditanya
Berapa Ula Karas dan Adis masing-masing.

B. merencanakan gagasan

1. Misalkan Ula Adis adalah y tahun. bagaimana kita bisa menyatakan Ula Karas dalam bentuk y ?

o Ula Karas :
 $y + 5 =$

2. bagaimana kita bisa menentukan total usia mereka dalam sebuah persamaan? tuliskan berbagai ide persamaannya

1. Apa yang kamu pelajari dari masalah yang melibatkan hubungan antar variabel ini?

o penamaan dengan variabel

o membuat persamaan

o memecahkan persamaan

CRD It's now or never

BAB V

PEMBAHASAN

A. Kevalidan daan Kepraktisan

Penelitian ini menghasilkan LKPD berbasis Creative Problem Solving untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi PLSV kelas VIII SMP telah memenuhi kriteria pengembangan LKPD yakni valid, praktis dan menarik. Hal ini sejalan dengan Wayuni et al (2020) yang menyatakan bahwa modul yang baik adalah modul yang memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan kemenarikan baik dari aspek isi, gambar, desain, dan aspek penyajian. Adapun kevalidan divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain atau media. Sedangkan untuk kepraktisan divalidasi oleh praktisi.

Untuk menentukan standar valid, dalam penelitian ini melibatkan validator ahli di bidangnya masing-masing, yaitu berkaitan dengan penilaian kevalidan pada materi, desain atau media LKPD serta praktisi. Sebagai tujuan dari proses validasi LKPD ini adalah untuk mengetahui dasar pertimbangan teoritis, atau kelayakan dari LKPD, serta dari pengalaman oleh para ahli (Suryanda et al., 2020).

Komponen penilaian LKPD dalam penelitian pengembangan ini meliputi materi, desain dan pembelajaran. Hasil validasi produk oleh dua ahli dan satu praktisi menunjukkan bahwa LKPD berada pada kategori valid dengan capaian nilai akhir 86,29% dalam kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil validasi LKPD dari para ahli untuk aspek materi 75% dalam kategori valid, aspek desain 84,37% dalam kategori valid. Sedangkan untuk

kepraktisan LKPD dinilai oleh praktisi dengan rata-rata nilai persentase 93,33% dalam kategori sangat praktis.

Pada penelitian Ayu Wandari dkk (2018) dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada Materi Geometri Berbasis Budaya Jambi untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa” menghasilkan pengembangan LKPD yang valid. Perbedaannya pada penelitian ini mengambil materi geometri sedangkan peneliti disini menggunakan materi persamaan linear satu variabel. Perbedaan lain yaitu Media yang dihasilkan LKPD berbasis budaya sedangkan peneliti lkpdi berbasis Creative Problem Solving.

B. Motivasi Belajar Siswa

Untuk melihat meningkatnya motivasi belajar siswa pada materi persamaan linear satu variabel peneliti melakukan pretest dan posttest dengan hasil pretest jumlah seluruh skor siswa diperoleh 1596 dengan persentase 63,84% dalam kategori kriteria motivasi belajar sedang pada materi persamaan linear satu variabel dan setelah menggunakan LKPD jumlah seluruh skor siswa diperoleh 1911. Dari hasil pretest dan posttest dengan melihat indikator motivasi belajar siswa untuk melihat kriteria motivasi belajar siswa pada materi persamaan linear satu variabel mengalami peningkatan, persentase banyak siswa mengalami peningkatan motivasi belajar pada materi persamaan linear satu variabel sebesar 76,44% dalam kategori kriteria motivasi belajar tinggi pada materi persamaan linear satu variabel.

Pada penelitian Vina Nur Ramdania dkk (2020) dengan judul “upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika dengan Strategi Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan” yang bertujuan

untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan strategi pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari sebelum tindakan yaitu rata-rata motivasi sebesar 62,4% dengan kategori cukup, pada siklus 1 meningkat menjadi 69% dengan kategori cukup, dan pada siklus II meningkat menjadi 84,6 kategori baik. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki kesamaan peningkatan hasil pretest dan posttest dengan melihat hasil motivasi belajar siswa pada materi persamaan linear satu variabel.

BAB VI

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pemaparan dari data yang diperoleh dan hasil pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan LKPD Berbasis Creative Problem Solving untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi PLSV kelas VIII SMP dilakukan dengan mengikuti model penelitian pengembangan oleh ADDIE, langkah-langkah yang dilakukan tetap merujuk model ADDIE yaitu a) analisis dengan analisis motivasi belajar siswa pada materi PLSV b) design dengan mendesain LKPD, menentukan TP, dan materi c) Development dengan memvalidasi LKPD oleh dua ahli diantaranya ahli materi dan ahli desain serta satu praktisi d) implementasi dengan menguji coba LKPD berbasis Creative Problem Solving kepada siswa e) evaluasi dengan mengevaluasi penggunaan LKPD. LKPD Berbasis CPS ini berada pada kualifikasi sangat valid dengan persentase 86,29%. Terdiri dari penilaian para ahli dengan persentase penilaian untuk aspek materi 75%, aspek desain 84,37%, dan penilaian kepraktisan LKPD dinilai oleh praktisi dengan rata-rata nilai persentase 93,33% . sedangkan untuk upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi PLSV dilihat dari hasil angket posttest peserta didik setelah menggunakan LKPD, hasil angket motivasi belajar siswa sebesar 76,44% menyatakan LKPD sangat mendukung

2. Meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi PLSV setelah menggunakan LKPD semakin baik dibuktikan dari hasil pretest dan posttest mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan LKPD CPS mendukung peningkatan motivasi belajar siswa pada materi PLSV. Peningkatan ini didukung oleh observasi selama proses pembelajaran yang menunjukkan siswa lebih aktif, antusias, dan gigih dalam menyelesaikan masalah PLSV menggunakan tahapan CPS. Dengan demikian, LKPD berbasis Creative Problem Solving efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi Persamaan Linear Satu Variabel kelas VIII SMP.

B. Saran Pemanfaatan LKPD

Supaya LKPD yang dikembangkan ini dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu memperhatikan beberapa saran berikut:

1. Peserta didik membaca dan memahami petunjuk penggunaan LKPD sebelum LKPD digunakan.
2. Peserta didik mengikuti tahapan Creative Problem Solving dalam menyelesaikan masalah PLSV.
3. Peserta didik mengerjakan soal latihan yang disajikan pada LKPD secara urut.

DAFTAR RUJUKAN

- A, W., F, S., & Supradirini, A. (2008). *Pegangan Belajar Matematika 1: untuk SMP/MTs kelas VII*.
- Astari, T. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV. *Jurnal Pelangi*, 9(2), 150–160. <https://doi.org/10.22202/jp.2017.v9i2.2050>
- Atik Wintarti, dkk, *Contextual Teaching and Learning Matematika Sekolah Menengah Pertama Kelas VII*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas, 2008), h.90
- B. Suryosubroto. (2009) *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta), h.193.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications
- Dewi Nuharini dan Tri Wahyuni, *Matematika Konsep dan Aplikasi 1 untuk Kelas VII SMP dan MTs*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas, 2008), h.103.
- Dimiyati, & Mujiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Fransiska, W., & Ain, S. Q. (2022). Kesulitan Guru dalam Menerapkan Model-Model Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(1), 309–320. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i1.1333>
- Godino, J. D. (1996). Mathematical concepts, their meanings and understanding. In *Psychology of Mathematics Education (PME) conference* (Vol. 2, pp. 2-417). The Program Committee Of The 18th PME Conference. Universidad de Valencia
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Istarani, & Ridwan, M. (2014). 50 Tipe, Strategi, Dan Teknik Pembelajaran Kooperatif. Media Persada
- Jeanne Ellis Ormrod. (2008) *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang*, (Jakarta: Erlangga), h.393

- Khuluq, M.H. (2015). Developing Students' understanding of Linear Equations With One Variable Through Balancing Activities (Doctoral dissertation, Sriwijaya University)
- Khairiyah, U., Kirana, T., & Widodo, W. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran IPA pendekatan scientific pada pokok bahasan pencemaran lingkungan untuk melatih life skills siswa SMP dan meningkatkan hasil belajar. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 5(2), 1016. <https://doi.org/10.26740/jpps.v5n2.p1016-1022>
- Lia Kurniawati. (2007) "Pendekatan Pemecahan Masalah (Problem Solving) dalam Upaya Mengatasi Kesulitan-Kesulitan Siswa pada Soal Cerita", (Jakarta: PIC UIN Jakarta), h.52
- Maeda, J. (2006). *The Laws of Simplicity*. MIT Press
- Mayer, R. E. (2002). Rote versus meaningful learning. *Theory into practice*, 41(4), 226-232.
- Muhali, M. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Mareti, J. W., & Hadiyanti, A. H. D. (2021). Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 4(1), 31–41. <https://doi.org/10.31949/jee.v4i1.3047>
- Mediawati, E. (2011). Pembelajaran akuntansi keuangan melalui media komik untuk meningkatkan prestasi mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 61–68.
- Nurjannah, Z., & Irma, A. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Siswa SMP Negeri 40 Pekanbaru. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 1(3), 227. <https://doi.org/10.24014/juring.v1i3.4776>
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Nuharini, D., & Wahyuni, T. (2008). *Matematika Konsep dan Aplikasi 1 untuk Kelas VII SMP dan MTs*
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. United States of America: The National Council of Teachers of Mathematics, Inc.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press
- Rasul, A. (2022). Edisi Juli 2022 1 Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Hermon Timika. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 2(1), 2807–1107. <https://unntb.ejournal.id/pacu>
- Riduwan. (2008). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohani, R. (2020). *Media pembelajaran*. Medan.
- Referensi : <https://tafsirweb.com/4473-surat-an-nahl-ayat-125.html>
- Referensi : <https://tafsirweb.com/4392-surat-an-nahl-ayat-44.html>
- Referensi : <https://tafsirweb.com/934-surat-al-baqarah-ayat-238.html>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78.
- Sardiman. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, H. A. (2009). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (1992). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryanda, A., Azrai, E. P., & Julita, A. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Buku Saku Biologi Berbasis Mind Map (Biomap). *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 11(1), 86-89. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v11i1.31861>

- Trianto. (2012). Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Trianto. (2009) *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group), h.25.
- Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2009), h. 25.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wahyuni, R., Mariyam, M., & Sartika, D. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Siswa Pada Materi Persamaan Garis Lurus. JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia), 3(1), 26. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v3i1.520>
- Wahyuni, S., Yati, M., & Fadila, A. (2020). Volume 1 | Nomor 1 | Maret. *JAMBURA JOURNAL OF MATHEMATICS EDUCATION Jambura J. Math. Edu*, 1(1), 1-12. <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jmathedu>
- Wahyuni, W., & Granita, G. (2022). Validitas dan Praktikalitas Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendekatan Open-ended pada Materi Sistem Persamaan Tiga Variabel. *Suska Journal of Mathematics Education*, 8(1), 55. <https://doi.org/10.24014/sjme.v8i1.16990>
- Wandini, R. R., Sari, P. Z., Harahap, E. Y., Ramadani, R., & Adila, N. A. (2023). Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Matematika di SDN 34 Batang Nadenggan. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 384–391. <https://doi.org/10.56832/edu.v1i3.143>

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TERBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1786/Un.03.1/TL.00.01/05/2025 29 Mei 2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Survey**

Kepada

Yth. Kepala SMP Negeri 1 Pujon
di

Kab. Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan Hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Tadris Matematika (TM) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Muhammad Reza Syah Pahlevi
NIM : 18190032
Tahun Akademik : Genap – 2024/2025
Judul Proposal : **Pengembangan LKPD berbasis creative problem solving (CPS) untuk meningkatkan motivasi belajar pada materi PLSV kelas VIII SMP**

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasamanya Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamualaikum **Wr. WB.**

Dekan,
Dekan Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002



Lampiran 2 : Lembar hasil validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI MATERI Format Penilaian Ahli Materi pada LKPD

Penyusun : Muhammad Reza Syah Pahlevi
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan : Tadris Matematika
 Judul Skripsi : Pengembangan LKPD Berbasis Creative Problem Solving
 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa Pada Materi
 PLSV kelas VIII SMP
 Nama Media : LKPD Materi PLSV

A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pengembangan LKPD Berbasis Creative Problem Solving materi persamaan linear satu variabel untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa kelas VIII, sehingga peneliti bermaksud untuk melakukan validasi terhadap LKPD yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak untuk mengisi angket berikut sebagai validator ahli materi. Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui kevalidan materi LKPD yang akan diujicobakan pada siswa SMP sebagai bahan ajar untuk belajar mandiri pada materi persamaan linear satu variabel. Hasil pengukuran yang diperoleh pada angket ini akan digunakan sebagai bahan penyempurnaan LKPD, sehingga dapat digunakan oleh siswa. Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak sebagai validator ahli materi.

B. Identitas Validator Ahli

Nama : Arini Mayan Fa'ani, M. Pd
 NIP : 199112032019032016
 Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

C. Petunjuk

1. Sebelum mengisi penilaian pada angket, dimohon Bapak memeriksa LKPD dan membaca setiap butir item yang telah disediakan
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Mohon Bapak dapat mengisi kolom jawaban yang dianggap paling sesuai dengan pernyataan menggunakan tanda centang (√).
3. Pedoman Penilaian:
 - a. Skor 1, jika tidak (sesuai/jelas/mudah)
 - b. Skor 2, jika kurang (sesuai/jelas/mudah)
 - c. Skor 3, jika sesuai (sesuai/jelas/mudah)
 - d. Skor 4, jika sangat (sesuai/jelas/mudah)
4. Jika diperlukan kritik dan saran, Bapak/Ibu dapat menulisnya pada lembar yang telah disediakan.

D. Lembar Penilaian

No.	Butir Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Indikator Kesesuaian Materi					
1.	Kelengkapan materi pada LKPD			√	
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi			√	
3.	Sistematika penyajian materi dengan runtut			√	
Indikator Keakuratan Materi					
4.	Keakuratan definisi materi			√	
5.	Penggunaan notasi dan simbol secara akurat			√	
6.	Kesesuaian gambar dan ilustrasi pada LKPD			√	
7.	Konsep latihan soal yang diberikan tidak menyimpang dari pembahasan			√	
Indikator Kelengkapan materi					
8.	Materi yang disajikan lengkap dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku			√	

E. Komentar dan Saran

Bagian A. Klarifikasi Masalah pada pertanyaan nomor 2, sebaiknya diganti dengan pertanyaan yang menggali pengetahuan siswa tentang menyatakan unsur tidak diketahui menggunakan variabel. Misalnya “apa yang belum diketahui dalam soal tersebut? Bagaimana Anda menyatakan unsur yang belum diketahui dalam matematika?”

F. Kesimpulan

LKPD ini dinyatakan *:

1. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan

(* Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak)

Validator,



Arini Mayan Fa'ani, M. Pd
NIP. 199112032019032016

Lampiran 3 : Lembar Hasil Validasi Ahli Desain

INSTRUMEN VALIDASI DESAIN Format Penilaian Ahli Desain pada LKPD

Penyusun : Muhammad Reza Syah Pahlevi
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan : Tadris Matematika
 Judul Skripsi : Pengembangan LKPD Berbasis Creative Problem Solving
 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa Pada Materi
 PLSV kelas VIII SMP
 Nama Media : LKPD Materi PLSV

A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pengembangan LKPD Berbasis Creative Problem Solving untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi PLSV, sehingga peneliti bermaksud untuk melakukan validasi terhadap LKPD yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak untuk mengisi angket berikut sebagai validator ahli desain. Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui kevalidan pada aspek desain LKPD yang akan diujicobakan pada siswa SMP sebagai bahan ajar untuk belajar mandiri pada materi PLSV. Hasil pengukuran yang diperoleh pada angket ini akan digunakan sebagai bahan penyempurnaan LKPD, sehingga dapat digunakan oleh siswa. Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak sebagai validator ahli desain.

B. Identitas Validator Ahli

Nama : Dimas Femy Sasongko, M. Pd
 NIP : ~~19900410201802011136~~ 199004102023211032
 Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

C. Petunjuk

1. Sebelum mengisi penilaian pada angket, dimohon Ibu memeriksa LKPD dan membaca setiap butir item yang telah disediakan
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Mohon Ibu dapat mengisi kolom jawaban yang dianggap paling sesuai dengan pernyataan menggunakan tanda centang (✓).
3. Pedoman Penilaian:
 - a. Skor 1, jika tidak (sesuai/jelas/mudah)
 - b. Skor 2, jika kurang (sesuai/jelas/mudah)
 - c. Skor 3, jika sesuai (sesuai/jelas/mudah)
 - d. Skor 4, jika sangat (sesuai/jelas/mudah)
4. Jika diperlukan kritik dan saran, Ibu dapat menulisnya pada lembar yang telah disediakan.

D. Lembar Penilaian

No.	Butir Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Indikator Format LKPD					
1.	Menggunakan format sesuai standar				✓
Indikator Tampilan					
2.	Sampul depan menarik			✓	
Indikator Desain Bagian Isi					
3.	Menggunakan jenis dan ukuran <i>font</i> yang menarik			✓	
4.	Kejelasan petunjuk yang digunakan				✓
5.	Ketepatan gambar, ilustrasi dan tabel dengan materi dan soal			✓	
6.	Pemilihan gambar dan warna sesuai perkembangan siswa			✓	
Indikator Tata Letak					
7.	Tata letak menarik bagi mahasiswa			✓	
Indikator Kesesuaian Komponen					

8.	Komponen LKPD tersaji dengan sistematis				✓
----	---	--	--	--	---

E. Komentar dan Saran

Perhatikan saran pada manuskrip

.....

.....

F. Kesimpulan

LKPD ini dinyatakan *:

1. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
- ② 2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan

(* Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Ibu)

Validator,



Dimas Femy Sasongko, M. Pd

NIP. 19900410201802011138
199004102023211032

Lampiran 4 : Lembar Hasil Validasi Praktisi

INSTRUMEN VALIDASI PRAKTIKI

Format Penilaian Praktisi pada LKPD

Penyusun : Muhammad Reza Syah Pahlevi
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Jurusan : Tadris Matematika
 Judul Tesis : Pengembangan LKPD Berbasis Creative Problem Solving
 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa Pada Materi
 PLSV kelas VIII SMP
 Nama Media : LKPD Materi PLSV

A. Pengantar

Sehubungan dengan adanya pengembangan LKPD Berbasis Creative Problem Solving pada materi persamaan linear satu variabel untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII, sehingga peneliti bermaksud untuk melakukan validasi terhadap LKPD yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket berikut sebagai praktisi. Tujuan dari angket ini untuk mengetahui kepraktisan LKPD yang akan diujicobakan pada siswa SMP sebagai bahan ajar untuk belajar mandiri pada materi persamaan linear satu variabel. Hasil pengukuran yang diperoleh pada angket ini akan digunakan sebagai bahan penyempurnaan LKPD, sehingga dapat digunakan oleh siswa. Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai praktisi.

B. Identitas Praktisi

Nama : Rike Desy Tri Yuansa
 NIP : -
 Instansi : SMP Negeri 1 Pujon
 Pendidikan Terakhir : S1 Matematika

C. Petunjuk

1. Sebelum mengisi penilaian pada angket, dimohon Bapak/Ibu memeriksa LKPD dan membaca setiap butir item yang telah disediakan
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Mohon Bapak/Ibu dapat mengisi kolom jawaban yang dianggap paling sesuai dengan pernyataan menggunakan tanda centang (✓).
3. Pedoman Penilaian:
 - a. Skor 1, jika tidak (sesuai/jelas/mudah)
 - b. Skor 2, jika kurang (sesuai/jelas/mudah)
 - c. Skor 3, jika sesuai (sesuai/jelas/mudah)
 - d. Skor 4, jika sangat (sesuai/jelas/mudah)
4. Jika diperlukan kritik dan saran, Bapak/Ibu dapat menulisnya pada lembar yang telah disediakan.

D. Lembar Penilaian

No.	Butir Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Tampilan LKPD					
1.	Cover depan menarik				√
2.	Menggunakan jenis dan ukuran <i>font</i> yang menarik				√
3.	Menggunakan ikon yang menarik			√	
4.	Menggunakan ilustrasi yang menarik			√	
5.	Menampilkan petunjuk penggunaan LKPD				√
Isi LKPD					
6.	Isi LKPD disajikan secara menarik				√
7.	Petunjuk penggunaan LKPD ditampilkan secara jelas dan navigasinya				√
8.	KD, IPK, dan Tujuan pembelajaran ditampilkan secara jelas			√	
9.	Menggunakan bahasa yang menarik dan komunikatif				√
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sesuai PUEBI				√

11.	Penyajian materi disajikan secara runtut dan mudah dipahami				√
Penggunaan LKPD					
12.	Menggunakan ilustrasi yang dapat membantu memahami materi				√
13.	Butir soal yang disajikan mudah dipahami				√
14.	Menggunakan <i>font</i> yang jelas, sehingga mudah untuk dibaca				√
15.	Menggunakan warna <i>font</i> yang jelas, menarik, dan konsisten			√	

E. Komentar dan Saran

Saya mengapresiasi inisiatif pengembangan LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi persamaan linear satu variabel. Materi ini tergolong dasar namun krusial dalam pembelajaran matematika di jenjang SMP, sehingga pendekatan inovatif seperti CPS sangat relevan diterapkan. Secara umum, LKPD ini sudah menunjukkan potensi untuk menjadi bahan ajar yang menarik dan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

F. Kesimpulan

LKPD ini dinyatakan *:

- ① Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan

(* Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Validator,



Rike Desy Tri Yuansa

NIP. -

Lampiran 5 : Hasil Angket Posttest motivasi belajar MHA

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII SMP Negeri 01 Pujon

Identitas Responden:

Nama : Muhammad Haikal A.

Kelas : 8B

Jenis Kelamin : (L) P (Lingkari salah satu)

Tanggal Pengisian : 2 Juli 2025

Petunjuk Pengisian:

Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan saksama. Berilah tanda centang (✓) sesuai dengan perasaan atau pengalamanmu saat belajar Matematika. Tidak ada jawaban benar atau salah. Jawabanmu akan sangat membantu Peneliti memahami bagaimana kamu belajar dan meningkatkan proses pembelajaran.

Keterangan Skala:

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Cukup Setuju (CS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

Bagian A: Motivasi Intrinsik (Dorongan dari Dalam Diri)

No.	Pernyataan	1(STS)	2(TS)	3(CS)	4(S)	5(SS)
1.	Saya merasa senang dan menikmati saat belajar materi PLSV.			✓		
2.	Saya tertarik untuk memahami konsep-konsep dasar PLSV secara mendalam, bukan hanya menghafal rumus.			✓		
3.	Saya suka tantangan yang ada di soal-soal cerita yang berkaitan dengan PLSV.			✓		
4.	Saya merasa puas saat berhasil memecahkan masalah PLSV dengan usaha saya sendiri.					✓
5.	Saya belajar PLSV karena saya merasa ingin tahu bagaimana cara menemukan nilai variabel yang tidak diketahui.				✓	
6.	Saya belajar PLSV karena saya merasa materi ini penting dan akan berguna dalam kehidupan sehari-hari.			✓		

7.	Saya sering mencoba berbagai cara atau ide baru untuk menyelesaikan soal PLSV.				✓	
8.	Saya tidak merasa terpaksa atau terbebani saat harus belajar PLSV.				✓	
9.	Bagi saya, belajar PLSV itu seru dan bukan sekadar kewajiban.				✓	
10.	Saya merasa bersemangat untuk belajar lebih banyak lagi tentang aplikasi PLSV dalam berbagai situasi..				✓	

Bagian B: Motivasi Ekstrinsik (Dorongan dari Luar Diri)

No.	Pernyataan	1(STS)	2(TS)	3(CS)	4(S)	5(SS)
1.	Saya belajar PLSV dengan giat agar mendapatkan nilai yang bagus pada materi ini.				✓	
2.	Saya belajar PLSV agar tidak dimarahi orang tua atau guru.				✓	
3.	Saya suka mendapatkan pujian atau pengakuan dari orang lain (guru, orang tua, teman) atas keberhasilan saya dalam PLSV				✓	
4.	Saya berusaha belajar PLSV karena ingin lulus ujian akhir semester dan naik kelas.				✓	
5.	Saya belajar PLSV agar bisa membanggakan orang tua saya.					✓
6.	Saya belajar PLSV karena ingin mendapatkan hadiah atau penghargaan tertentu.			✓		
7.	Saya belajar PLSV karena teman-teman saya juga belajar dengan giat untuk materi ini.				✓	
8.	Saya mengerjakan tugas PLSV agar mendapatkan nilai yang baik dari guru.				✓	
9.	Saya belajar PLSV karena memang harus diajarkan di kurikulum sekolah.			✓		
10.	Saya belajar PLSV agar tidak kalah bersaing dengan teman-teman di kelas dalam pemahaman materi ini.				✓	

Terima kasih atas waktu dan partisipasi Anda dalam mengisi angket ini.

Lampiran 6 : Hasil angket posttest motivasi belajar NP

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII SMP Negeri 01 Pujon

Identitas Responden:

Nama : Nessesya Putri

Kelas : VIII - B

Jenis Kelamin : L / ☒ (Lingkari salah satu)

Tanggal Pengisian : 2-06-2015

Petunjuk Pengisian:

Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan saksama. Berilah tanda centang (✓) sesuai dengan perasaan atau pengalamanmu saat belajar Matematika. Tidak ada jawaban benar atau salah. Jawabanmu akan sangat membantu Peneliti memahami bagaimana kamu belajar dan meningkatkan proses pembelajaran.

Keterangan Skala:

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Cukup Setuju (CS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

Bagian A: Motivasi Intrinsik (Dorongan dari Dalam Diri)

No.	Pernyataan	1(STS)	2(TS)	3(CS)	4(S)	5(SS)
1.	Saya merasa senang dan menikmati saat belajar materi PLSV.				✓	
2.	Saya tertarik untuk memahami konsep-konsep dasar PLSV secara mendalam, bukan hanya menghafal rumus.			✓		
3.	Saya suka tantangan yang ada di soal-soal cerita yang berkaitan dengan PLSV.				✓	
4.	Saya merasa puas saat berhasil memecahkan masalah PLSV dengan usaha saya sendiri.					✓
5.	Saya belajar PLSV karena saya merasa ingin tahu bagaimana cara menemukan nilai variabel yang tidak diketahui.			✓		
6.	Saya belajar PLSV karena saya merasa materi ini penting dan akan berguna dalam kehidupan sehari-hari.				✓	

7.	Saya sering mencoba berbagai cara atau ide baru untuk menyelesaikan soal PLSV.				✓	
8.	Saya tidak merasa terpaksa atau terbebani saat harus belajar PLSV.					✓
9.	Bagi saya, belajar PLSV itu seru dan bukan sekadar kewajiban.				✓	
10.	Saya merasa bersemangat untuk belajar lebih banyak lagi tentang aplikasi PLSV dalam berbagai situasi..				✓	

Bagian B: Motivasi Ekstrinsik (Dorongan dari Luar Diri)

No.	Pernyataan	1(STS)	2(TS)	3(CS)	4(S)	5(SS)
1.	Saya belajar PLSV dengan giat agar mendapatkan nilai yang bagus pada materi ini.			✓		
2.	Saya belajar PLSV agar tidak dimarahi orang tua atau guru.				✓	
3.	Saya suka mendapatkan pujian atau pengakuan dari orang lain (guru, orang tua, teman) atas keberhasilan saya dalam PLSV					✓
4.	Saya berusaha belajar PLSV karena ingin lulus ujian akhir semester dan naik kelas.			✓		
5.	Saya belajar PLSV agar bisa membanggakan orang tua saya.				✓	
6.	Saya belajar PLSV karena ingin mendapatkan hadiah atau penghargaan tertentu.				✓	
7.	Saya belajar PLSV karena teman-teman saya juga belajar dengan giat untuk materi ini.				✓	
8.	Saya mengerjakan tugas PLSV agar mendapatkan nilai yang baik dari guru.				✓	
9.	Saya belajar PLSV karena memang harus diajarkan di kurikulum sekolah.			✓		
10.	Saya belajar PLSV agar tidak kalah bersaing dengan teman-teman di kelas dalam pemahaman materi ini.				✓	

Terima kasih atas waktu dan partisipasi Anda dalam mengisi angket ini.

Lampiran 7 : Hasil angket posttest motivasi belajar VZP

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII SMP Negeri 01 Pujon

Identitas Responden:

Nama : Vivi Zafira Pratiwi

Kelas : VIII-B

Jenis Kelamin : L (X Lingkari salah satu)

Tanggal Pengisian : 2 Juni 2025

Petunjuk Pengisian:

Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan saksama. Berilah tanda centang (✓) sesuai dengan perasaan atau pengalamanmu saat belajar Matematika. Tidak ada jawaban benar atau salah. Jawabanmu akan sangat membantu Peneliti memahami bagaimana kamu belajar dan meningkatkan proses pembelajaran.

Keterangan Skala:

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2 = Tidak Setuju (TS)

3 = Cukup Setuju (CS)

4 = Setuju (S)

5 = Sangat Setuju (SS)

Bagian A: Motivasi Intrinsik (Dorongan dari Dalam Diri)

No.	Pernyataan	1(STS)	2(TS)	3(CS)	4(S)	5(SS)
1.	Saya merasa senang dan menikmati saat belajar materi PLSV.				✓	
2.	Saya tertarik untuk memahami konsep-konsep dasar PLSV secara mendalam, bukan hanya menghafal rumus.			✓		
3.	Saya suka tantangan yang ada di soal-soal cerita yang berkaitan dengan PLSV.				✓	
4.	Saya merasa puas saat berhasil memecahkan masalah PLSV dengan usaha saya sendiri.			✓		
5.	Saya belajar PLSV karena saya merasa ingin tahu bagaimana cara menemukan nilai variabel yang tidak diketahui.				✓	
6.	Saya belajar PLSV karena saya merasa materi ini penting dan akan berguna dalam kehidupan sehari-hari.					✓

7.	Saya sering mencoba berbagai cara atau ide baru untuk menyelesaikan soal PLSV.					✓
8.	Saya tidak merasa terpaksa atau terbebani saat harus belajar PLSV.				✓	
9.	Bagi saya, belajar PLSV itu seru dan bukan sekadar kewajiban.			✓		
10.	Saya merasa bersemangat untuk belajar lebih banyak lagi tentang aplikasi PLSV dalam berbagai situasi..			✓		

Bagian B: Motivasi Ekstrinsik (Dorongan dari Luar Diri)

No.	Pernyataan	1(STS)	2(TS)	3(CS)	4(S)	5(SS)
1.	Saya belajar PLSV dengan giat agar mendapatkan nilai yang bagus pada materi ini.			✓		
2.	Saya belajar PLSV agar tidak dimarahi orang tua atau guru.				✓	
3.	Saya suka mendapatkan pujian atau pengakuan dari orang lain (guru, orang tua, teman) atas keberhasilan saya dalam PLSV				✓	
4.	Saya berusaha belajar PLSV karena ingin lulus ujian akhir semester dan naik kelas.			✓		
5.	Saya belajar PLSV agar bisa membanggakan orang tua saya.				✓	
6.	Saya belajar PLSV karena ingin mendapatkan hadiah atau penghargaan tertentu.			✓		
7.	Saya belajar PLSV karena teman-teman saya juga belajar dengan giat untuk materi ini.				✓	
8.	Saya mengerjakan tugas PLSV agar mendapatkan nilai yang baik dari guru.				✓	
9.	Saya belajar PLSV karena memang harus diajarkan di kurikulum sekolah.					✓
10.	Saya belajar PLSV agar tidak kalah bersaing dengan teman-teman di kelas dalam pemahaman materi ini.				✓	

Terima kasih atas waktu dan partisipasi Anda dalam mengisi angket ini.

Lampiran 8 : Rekapitulasi hasil angket motivasi belajar siswa

No. Responde n	PERNYATAAN																				Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	4	4	5	5	4	5	5	3	3	3	5	4	4	4	3	4	5	5	3	4	82
2	3	4	3	3	5	5	4	3	5	3	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	80
3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	4	5	4	5	5	4	3	5	3	5	4	75
4	3	4	4	4	5	4	3	5	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	81
5	4	4	2	3	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	85
6	3	3	3	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	4	3	4	76
7	3	3	2	5	3	5	3	3	5	5	4	4	4	4	3	5	4	4	5	4	78
8	4	4	3	5	3	3	4	4	3	4	3	5	3	4	4	5	4	4	4	4	77
9	3	3	4	4	3	3	3	4	5	3	4	4	3	4	4	5	3	5	3	4	74
10	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	5	3	3	4	4	4	73
11	4	3	4	5	3	4	4	5	4	4	3	4	5	3	4	4	4	4	3	4	78
12	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	5	3	5	4	4	5	3	4	3	4	75
13	4	3	3	5	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	74
14	4	3	5	4	3	3	4	5	5	3	3	3	5	3	3	5	5	3	3	4	72
15	3	4	3	5	3	4	5	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	5	3	4	74
16	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	5	4	5	3	4	3	72
17	5	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	5	5	5	3	4	4	78
18	4	4	2	3	4	3	4	3	4	3	5	4	3	5	3	3	4	5	4	4	74
19	3	3	5	4	4	4	3	3	4	4	3	5	3	5	3	4	3	3	4	4	70
20	4	3	4	3	4	5	5	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	5	4	76
21	4	3	4	5	3	5	4	4	3	5	4	3	3	4	4	3	4	4	5	4	78
22	4	3	4	4	5	4	3	4	3	3	5	3	4	4	4	4	4	5	3	4	77
23	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	5	3	4	4	4	4	4	4	3	4	76
24	4	3	5	5	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	3	82
25	3	4	3	3	4	4	4	5	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	74
Jumlah																					1911
Jumlah skor maksimal																					2500

$$\text{persentase} = \frac{1911}{2500} \times 100\% = 76,44\%$$

Lampiran 9 : Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian









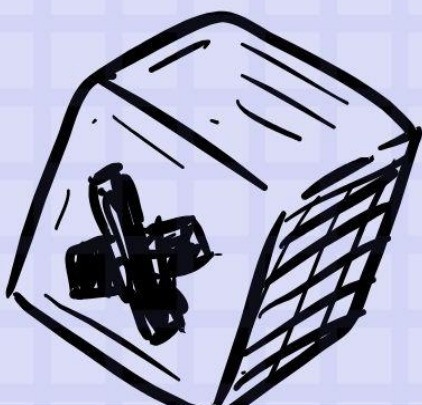
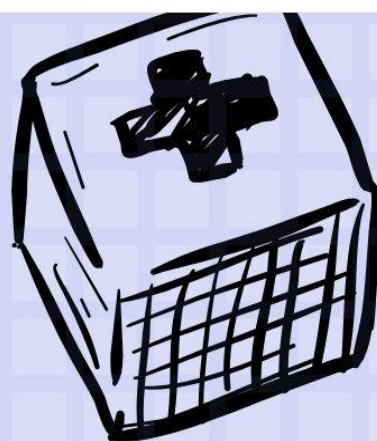
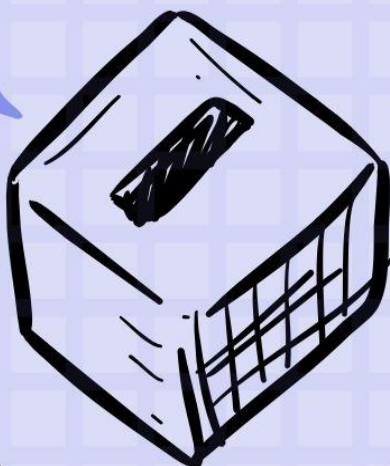
Kurikulum
Merdeka

Lembar Kerja Peserta Didik

MATEMATIKA

Materi :
Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV)

$$ax+b=c$$



$$x+2=7$$

kelas VIII

Fase D

Disusun oleh : Muhammad Reza
Syah Pahlevi

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Mata Pelajaran: Matematika

Kelas: VIII

Materi Pokok: Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV)

Alokasi Waktu: 4 x 40 menit / 2x pertemuan

Tujuan Pembelajaran:

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan LKPD ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Mengidentifikasi persamaan linear satu variabel (pertemuan 1)
 2. Menyelesaikan persamaan linear satu variabel menggunakan berbagai cara (pertemuan 1)
 3. Memecahkan masalah kontekstual yang berkaitan dengan persamaan linear satu variabel menggunakan tahapan *Creative Problem Solving* (pertemuan 2)
-

Petunjuk Penggunaan LKPD:

1. Bacalah dan pahami setiap instruksi dalam LKPD dengan seksama!
2. Diskusikan setiap masalah dengan kelompokmu!
3. Kerjakan setiap tahapan *Creative Problem Solving* secara berurutan!
4. Jika ada kesulitan atau pertanyaan, jangan ragu bertanya kepada guru!
5. Presentasikan hasil diskusi kelompokmu di depan kelas

Tahapan *Creative Problem Solving* (CPS)

LKPD ini akan memandu kalian dalam menyelesaikan masalah menggunakan tahapan CPS, yaitu:

1. **Mengklarifikasi Masalah** : Memahami dengan jelas apa yang perlu diselesaikan.
2. **Menjelajahi Gagasan** : Mencari berbagai kemungkinan solusi.
3. **Mengembangkan Gagasan** : Memilih dan mengembangkan gagasan terbaik.
4. **Mengimplementasikan Gagasan** : Menerapkan solusi.
5. **Mengevaluasi Hasil** : Mengevaluasi apakah solusi berhasil dan merenungkan prosesnya

Mari Berpikir Kreatif!

A. Klarifikasi Masalah

Masalah 1:

Andi memiliki sebuah kantong berisi sejumlah kelereng. Ia membeli lagi 5 kelereng, sehingga jumlah kelerengnya menjadi 12. Berapa jumlah kelereng Andi mula-mula?



Diskusikan dengan kelompokmu:

1. Apa informasi penting yang ada dalam masalah di atas? (Tuliskan dalam bentuk diketahui dan ditanya)
 - **Diketahui:**
 - _____
 - _____
 - **Ditanya:**
 - _____
2. Apa yang belum diketahui dalam soal tersebut?
 - _____

B. Menjelajahi Gagasan

Masalah 2:

Sebuah bilangan jika dikalikan 3, kemudian dikurangi 7, hasilnya adalah 14. Berapakah bilangan tersebut?

Diskusikan dengan kelompokmu:

1. Misalkan bilangan tersebut adalah x. Coba tuliskan berbagai persamaan yang mungkin untuk masalah ini.
 - Persamaan 1: _____
 - Persamaan 2: _____
 - Persamaan 3: _____
2. Dari berbagai persamaan yang kalian tulis, persamaan mana yang paling tepat menggambarkan masalah di atas? Mengapa?

- _____
- _____

2. Bagaimana cara kalian menemukan nilai x dari persamaan yang kalian pilih? Tuliskan ide-ide yang muncul di benak kalian.

- Ide 1: _____
- Ide 2: _____
- Ide 3: _____

C. Mengembangkan Gagasan

Masalah 3:

Harga sebuah buku tulis adalah Rp3.000,00 lebih mahal dari harga sebuah pensil. Jika harga 2 buku tulis dan 3 pensil adalah Rp24.000,00, berapakah harga sebuah buku tulis?



Diskusikan dengan kelompokmu:

1. Identifikasi variabel-variabel yang ada dalam masalah ini. (Contoh: misalkan harga pensil adalah p , dll.)
 - _____
 - _____
2. Bentuklah model matematika (persamaan PLSV) dari masalah tersebut.
 - _____
3. Gunakan ide-ide yang sudah kalian jelajahi pada tahapan sebelumnya, atau temukan ide baru, untuk menyelesaikan persamaan yang sudah kalian buat. Tuliskan langkah-langkah penyelesaiannya secara detail.

○ Langkah 1:

▪ _____

○ Langkah 2:

▪ _____

○ Langkah 3:

▪ _____

○ Langkah 4:

▪ _____

D. Mengimplementasikan Gagasan

Masalah 4:

Seorang petani memiliki sebidang tanah berbentuk persegi panjang. Panjang tanah tersebut 5 meter lebih dari lebarnya. Jika keliling tanah tersebut adalah 50 meter, berapa ukuran panjang dan lebar tanah tersebut?



Diskusikan dengan kelompokmu:

1. Tuliskan model matematika dari masalah ini.

○ _____

2. Selesaikan model matematika tersebut untuk menemukan nilai lebar dan panjang tanah. Tunjukkan setiap langkah perhitungan dengan jelas.

○ Penyelesaian:

▪ _____

▪ _____

▪ _____

▪ _____

3. Tuliskan jawaban akhir dengan lengkap.

○ Jadi, panjang tanah tersebut adalah _____ meter dan lebarnya adalah _____ meter.

E. Mengevaluasi Hasil

Masalah 5:

Pak Atok membeli 3 buah apel dan 2 buah jeruk dengan total harga Rp15.000,00. Jika harga 1 buah jeruk adalah Rp1.500,00, berapa harga 1 buah apel?



Diskusikan dengan kelompokmu:

1. Tentukan harga 1 buah apel berdasarkan perhitungan kalian.
 - Harga 1 buah apel: Rp_____
2. Bagaimana cara kalian memeriksa apakah jawaban kalian benar? (Misalnya, substitusikan kembali nilai yang ditemukan ke dalam persamaan awal).
 - **Proses Verifikasi:**
 - _____
 - _____
 - _____
3. Apakah jawaban yang kalian peroleh masuk akal dalam konteks masalah ini? Jelaskan!
 - _____
 - _____
4. Apa yang kalian pelajari dari proses menyelesaikan masalah ini?
 - _____
 - _____

Refleksi Diri

Setelah menyelesaikan LKPD ini, jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut secara jujur:

1. Bagian mana dari LKPD ini yang paling kalian pahami?
 - _____
2. Bagian mana dari LKPD ini yang paling menantang bagi kalian? Mengapa?

○ _____

3. Apakah pendekatan *Creative Problem Solving* membantu kalian dalam memahami dan menyelesaikan materi PLSV? Jelaskan!

○ _____

4. Ide-ide kreatif apa saja yang muncul saat kalian mengerjakan LKPD ini?

○ _____

Catatan untuk Guru:

- Bimbinglah siswa dalam setiap tahapan CPS.
 - Dorong siswa untuk berdiskusi dan berkolaborasi dalam kelompok.
 - Berikan apresiasi terhadap ide-ide kreatif yang muncul dari siswa.
 - Lakukan diskusi kelas setelah setiap kelompok mempresentasikan hasil kerjanya untuk menguatkan pemahaman.
-

Latihan Soal Persamaan Linear Satu Variabel

Soal 1: Pesta Kelereng Bimo

Masalah:

Bimo punya sekantong kelereng. Temannya, Rio, memberinya 7 kelereng lagi. Sekarang, jumlah kelereng Bimo adalah 20 butir. Berapa banyak kelereng Bimo sebelum diberi kelereng oleh Rio?

A. Klarifikasi Masalah:

1. Diketahui:

- _____
- _____

2. Ditanya:

- _____

B. Menjelajahi Gagasan:

1. Misalkan jumlah kelereng Bimo sebelum diberi oleh Rio adalah x . Bagaimana kita bisa menuliskannya dalam bentuk persamaan matematika? Tuliskan berbagai kemungkinan persamaan yang muncul di pikiranmu.

- Persamaan 1: _____
- Persamaan 2: _____
- Persamaan 3: _____

2. Menurutmu, persamaan mana yang paling tepat dan mudah untuk menemukan jumlah kelereng Bimo sebelum diberi oleh Rio? Mengapa?

- _____
- _____

C. Mengembangkan Gagasan:

1. Pilih satu persamaan yang menurutmu paling efektif.
2. Tuliskan langkah-langkah untuk menyelesaikan persamaan tersebut.

- Langkah 1: _____
- Langkah 2: _____
- Langkah 3: _____

D. Mengimplementasikan Gagasan:

1. Selesaikan persamaan yang sudah kamu kembangkan.

- _____
- _____
- _____

2. Tuliskan jawaban akhirnya dengan jelas.

- Jadi, jumlah kelereng Bimo sebelum diberi oleh rio adalah _____ butir.

E. Mengevaluasi Hasil:

1. Apakah jawabanmu masuk akal? (Coba masukkan kembali jawabanmu ke dalam masalah awal).

- _____
- _____

2. Apa yang kamu pelajari dari proses menyelesaikan masalah ini?

- _____
- _____

Soal 2: Usia Kakak dan Adik

Masalah:

Usia Kakak 3 tahun lebih tua dari usia Adik. Jika jumlah usia mereka sekarang adalah 27 tahun, berapa usia masing-masing?

A. Klarifikasi Masalah:

1. Diketahui:

- _____
- _____

2. Ditanya:

- _____

B. Menjelajahi Gagasan:

1. Misalkan usia Adik adalah y tahun. Bagaimana kita bisa menyatakan usia Kakak dalam bentuk y ?

- Usia Kakak = _____

2. Bagaimana kita bisa menuliskan total usia mereka dalam sebuah persamaan? Tuliskan berbagai ide persamaanmu.

- Ide 1: _____
- Ide 2: _____

3. Apakah ada cara lain untuk memulai penyelesaian masalah ini? (Misal: Jika usia Kakak yang dimisalkan sebagai variabel).

- _____

C. Mengembangkan Gagasan:

1. Pilih satu pendekatan (misal: memisalkan usia Adik sebagai y).
2. Sederhanakan persamaan yang terbentuk.
 - _____
3. Tuliskan langkah-langkah untuk menyelesaikan persamaan ini untuk menemukan y .
 - Langkah 1: _____
 - Langkah 2: _____
 - Langkah 3: _____

D. Mengimplementasikan Gagasan:

1. Selesaikan persamaan untuk menemukan y (usia Adik).
 - _____
 - _____
 - _____
2. Setelah tahu usia Adik, bagaimana menemukan usia Kakak?
 - _____
3. Tuliskan jawaban akhirnya.
 - _____ tahun.

E. Mengevaluasi Hasil:

1. Periksa apakah jawabanmu benar. (Lakukan substitusi kembali ke dalam masalah awal).
 - _____
 - _____
2. Apa yang kamu pelajari dari masalah yang melibatkan hubungan antar variabel ini?
 - _____
 - _____

DAFTAR PUSTAKA

Kemendikbud. (2018). *Matematika Kelas VIII SMP/MTs Buku Siswa*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

Isaksen, S. G., Dorval, K. B., & Treffinger, D. J. (2011). *Creative Approaches to Problem Solving: A Framework for Innovation and Change*. Sage Publications.

Treffinger, D. J., Isaksen, S. G., & Dorval, K. B. (2012). *Creative Problem Solving: An Introduction*. Prufrock Press.

Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.

Majid, A. (2014). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Remaja Rosdakarya.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Muhammad Reza Syah Pahlevi

NIM : 18190032

Tempat dan Tanggal Lahir : Malang, 5 Juni 2000

Program Studi / Jurusan : Tadris Matematika

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Alamat Rumah : Dsn. Bengkaras RT.04/RW.02, Ds. Madiredo, Kec. Pujon,
Kab. Malang

E-Mail : rezasy35@gmail.com

Riwayat Pendidikan :

- a. SD Negeri Madiredo 02
- b. SMP Islam 02 Pujon
- c. MAN Tambakberas Jombang
- d. S1 Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik
Ibrahim Malang