



**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *CREATIVE PROBLEM SOLVING*
(CPS) PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS VIII
DI SMPN 4 BATUSANGKAR**

SKRIPSI

*Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) jurusan pendidikan
agama islam*

Oleh :

DEDI KURNIAWAN
NIM: 1630101088

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BATUSANGKAR
2021**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dedi Kurniawan
Nim : 1630101088
Tempat/ Tanggal Lahir : Mayang Taurai, 01 Januari 1998
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahawa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan LKPD berbasis Creative Problem Solving pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VIII di SMPN 4 Batusangkar”** adalah karta hasil sendiri, bukan plagiat. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka bersedia menerima saksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagai mestinya.

Batusangkar, 22 Februari 2021

Yang Membuat Pernyataan



Dedi Kurniawan

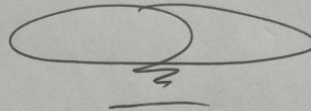
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama **DEDI KURNIAWAN**, NIM.1630101088 dengan judul “**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS VIII DI SMPN 4 BATUSANGKAR**” memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke sidang *Munaqasah*.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, 01 Januari 2021

Pembimbing

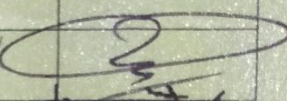

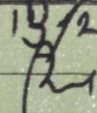


Drs. H. Zulmardi, M.Ag
NIP. 19570906 198603 1 006

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama **DEDI KURNIAWAN**, NIM 1630101088 judul **PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS CREATIVE PROBLEM SOLVING PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI KELAS VIII DI SMPN 4 BATUSANGKAR**, telah diuji dalam Ujian Munakasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar yang dilaksanakan pada tanggal 14 Januari 2021

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya

No	Nama/ Nip Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan
1.	Drs. H. Zulmardi, M.Ag NIP. 19570906 198603 1 006	Ketua Sidang/ Pembimbing	
2.	Dr. Ridwal Trisoni, S.Ag., M.Pd NIP. 19710526 1995503 1 001	Penguji Utama	
3.	Rizki Pebrina, M.A NIP. 19880205 201503 2 006	Penguji Pendamping	13/2/21 

Batusangkar, 20 Januari 2021

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan



Dr. Adripen, M.Pd

19650504 199303 1 003

ABSTRAK

Dedi Kurniawan. NIM 1630101088. Judul Skripsi: “Pengembangan LKPD Berbasis *Creative Problem Solving* Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VIII di SMPN 4 Batusangkar”. Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar 2020.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru sehingga peserta didik kurang memiliki keterampilan pemecahan masalah. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model *Creative Problem Solving* (CPS) yang valid. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan 4-D. Tahap pengembangan menggunakan model 4-D memiliki empat tahap yaitu, tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Namun pada model ini peneliti melakukan penelitian sampai tahap pengembangan (*develop*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar uji validitas untuk Instrumen dan lembar validitas untuk uji validitas LKPD. Analisis data menggunakan analisis deskriptif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dihasilkan produk berupa LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS). dari hasil validasi oleh validator diperoleh nilai rata-rata 91,36 % dikategorikan sangat valid dari aspek syarat didaktik, syarat kontruk, syarat teknis dan model CPS.

Kata kunci: LKPD, Model *Creative Problem Solving* (CPS), Bahaya Mengonsumsi Minuman Keras, Judi, dan Pertengkar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	Error! Bookmark not defined.
BIODATA PENULIS.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Pengembangan	4
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	5
E. Pentingnya Pengembangan.....	7
F. Asumsi Dan Fokus Pengembangan	7
G. Defenisi Operasional	7
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI	9
A. Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti	9
B. Media Pembelajaran	10
C. Model pembelajaran Creative Problem Solving.....	22
D. LKPD Berbasis Creative Problem Solving	24
E. Validitas.....	26
F. Penelitian Relevan	27

BAB III.....	29
METODE PENELITIAN	29
A. Metode dan Model Pengembangan	29
B. Prosedur Pengembangan Produk	29
C. Instrumen Penelitian	35
D. Jenis Data.....	37
E. Teknis Analisis Data.....	37
F. Kualitas Produk Hasil Pengembangan.....	38
BAB IV.....	39
A. Hasil.....	39
B. Pembahasan	60
BAB V	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	24
Tabel 2.2 Tujuan Pembelajaran.....	25
Tabel 3.1 Kisi-kisi Validasi LKPD Berbasis CPS	34
Tabel 3.2 Kategori Validitas LKPD	35
Tabel 4.1 Literatur LKPD Berbasis Model CPS	41
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator Materi Bahaya Mengonsumsi Minuman Keras, Judi, dan Pertenggaran	42
Tabel 4.3 Penulisan LKPD Berbasis Model CPS.....	43
Tabel 4.4 Saran-saran Validator	52
Tabel 4.5 Hasil Analisis Lembar Validasi LKPD	55
Tabel 4.6 Hasil Analisis Hasil Validasi LKPD	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah-langkah Menyusun LKPD	17
Gambar 3.1 langkah-langkah Merancang LKPD Berbasis CPS	31
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian	33
Gambar 4.1 Buku Paket Yang Digunakan Di Sekolah	48
Gambar 4.2 Cover LKPD	44
Gambar 4.3 Kata Pengantar LKPD	44
Gambar 4.4 Daftar Isi LKPD	45
Gambar 4.5 Daftar Gambar LKPD.....	45
Gambar 4.6 Petunjuk Penggunaan LKPD	46
Gambar 4.7 Peta Konsep	46
Gambar 4.8 KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran.....	47
Gambar 4.9 Materi Ajar	47
Gambar 4.10 Klarifikasi Masalah	48
Gambar 4.11 Pengungkapan Pendapat.....	49
Gambar 4.12 Evaluasi dan Pemilihan	49
Gambar 4.13 Implementasi	50
Gambar 4.14 Evaluasi	51
Gambar 4.15 Daftar Pustaka	51
Gambar 4.16 Perbandingan Materi Ajar	53
Gambar 4.17 Perbandingan KD, Indikator, Dan Tujuan Pembelajaran.....	53
Gambar 4.18 Perbandingan Dampak negatif judi dan hikmah menjauhi judi .	54
Gambar 4.19 Perbandingan Daftar Pustaka	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus.....	
Lampiran 2 RPP	
Lampiran 3 Kisi-kisi Uji Validitas LembarInstrumen LKPD CPS	
Lampiran 4 Hasil Validasi Lembar Uji Validasi LKPD Berbasis CPS	
Lampiran 5 Lembar Uji Validasi Berbasis CPS.....	
Lampiran 6 Hasil Validasi Lembar Uji Validasi LKPD Berbasis CPS	
Lampiran 7 LKPD Berbasis CPS	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor penting dalam menentukan masa depan suatu bangsa (Retnaningrum, E.S., & Saputro, 2017:76). Menurut Ningrum pendidikan memberikan kontribusi yang besar terhadap kemajuan suatu bangsa (Ningrum, Saputro, & Utami, 2018:69). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas, 2003). Masalah pendidikan menjadi perhatian serius pemerintah untuk dapat meningkatkan kualitasnya. Peningkatan kualitas tersebut mencakup segala aspek, mulai dari sarana dan prasarana, pengembangan kurikulum, proses belajar mengajar serta sumber daya manusia yang terlibat dalam pendidikan. Untuk mewujudkan itu semua, salah satu upaya yang dapat dilakukan ialah dengan mengembangkan kurikulum (Fadillah, 2014:17).

Kurikulum di Negara Indonesia yang berlaku saat ini adalah kurikulum 2013 revisi. Dalam kurikulum 2013 revisi ini, proses pembelajaran mengembangkan kreativitas rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat (Indrawati, Suyanto, & Rahayu, 2014:32). Pemikiran kritis dan pemahaman dapat dibangun oleh siswa sendiri secara aktif dan kreatif hal ini sesuai pendapat para ahli konstruktivisme Whatley, Gustone & Gray mengatakan bahwa pengetahuan tidak diterima secara pasif melainkan secara aktif oleh siswa (Prahmana, 2010:62).

Untuk menjadikan siswa aktif dan kreatif dibutuhkan pendekatan yang sesuai. Pendekatan (*approach*) merupakan bagian strategi perencanaan. Pendekatan bersifat aksiomatis yang menyatakan pendirian, filosofi, dan keyakinan yang berkaitan dengan asumsi. Salah satunya pendekatan adalah pendekatan konstruktivisme. Pendekatan konstruktivisme merupakan

pendekatan yang menekankan pentingnya siswa membangun sendiri pengetahuan mereka lewat keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Lufri, 2007:31). Pendekatan konstruktivisme bertujuan untuk membangun pemahaman atau pengetahuan sendiri, motivasi belajar dan meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa. Selain pendekatan yang dapat membangun pemahaman atau pengetahuan sendiri, motivasi dan pemikiran kritis, dibutuhkan juga bahan ajar, karena bahan ajar memiliki peran penting, diantaranya membuat pembelajaran lebih aktif, efektif dan efisien.

Menurut Prastowo (2012:24) bahan ajar memiliki fungsi bagi pendidik dan peserta didik. Bagi pendidik bahan ajar memiliki fungsi antara lain yaitu, menghemat waktu pendidik dalam mengajar, mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi fasilitator, meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif dan sebagai alat evaluasi pencapaian atau penugasan hasil belajar. Bagi peserta didik bahan ajar memiliki fungsi antara lain yaitu dapat belajar tanpa harus ada pendidik atau teman peserta didik yang lainnya dan peserta didik dapat belajar sesuai kecepatannya (Prastowo, 2012:24). Bahan ajar dapat dikelompokkan beberapa kelompok, salah satunya bahan ajar cetak antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa (LKS), brosur, leflect, wallchart, foto/gambar (Sagita, 2016:37).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dengan guru PAI dan Budi Pekerti di SMPN 4 Batusangkar pada tanggal 10 Januari 2020 ada beberapa kendala dalam pembelajaran yaitu, guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket. Buku yang digunakan saat pembelajaran saja, dan selesai pembelajaran buku paket dikumpul lagi karena ada kelas lain yang akan belajar selanjutnya, akhirnya siswa tidak dapat belajar secara mandiri dengan buku paket tersebut sepulang dari jam pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang terfokus pada buku paket, membuat pembelajaran sedikit kaku dan siswa sulit memahami materi.

Di kurikulum 2013 ini siswa diharapkan lebih aktif dalam menyampaikan materi pembelajaran, karena pada kurikulum 2013 ini banyak menggunakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*student*

center). Dengan pendekatan *Student center* siswa lebih aktif dan lebih banyak menyampaikan materi dari pada guru. Guru banyak berperan sebagai fasilitator agar menggerakkan siswa untuk dapat mencari informasi pembelajaran sendiri, melalui bahan ajar siswa dapat menjelaskan materi di dalam kelas bersama teman-teman kelasnya, baik menjelaskan dalam kelompok maupun menjelaskan pendapat sendiri didepan kelas. Selain itu guru belum mampu mengembangkan bahan ajar seperti, LKS, modul, buku ajar dan lain-lain karena keterbatasan waktu dan dana untuk mengembangkannya.

Salah satu bahan ajar yang dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD merupakan salah satu jenis bahan ajar yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. LKPD dapat digunakan untuk mata pelajaran apa saja terutama pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Pada LKPD telah disusun cara kerja, buku penunjang, waktu yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan, bahkan dapat dilengkapi dengan tabel untuk menulis kegiatan yang diamati (Siregar, Ramli, & Masril, 2018:178).

Selain itu Guru sudah menerapkan model pembelajaran Saintifik, namun belum maksimal dalam pembelajaran, dan guru juga menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan pemahaman, motivasi belajar dan kemampuan berfikir kritis siswa dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai. Salah satu model pembelajaran adalah model pembelajaran *Creative Problem Solving*. Model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berpikir, keterampilan memecahkan masalah juga dapat memperluas proses berpikir (Shoimin, 2014:56).

Dalam Model *Creative Problem Solving* terdapat ciri utama yaitu CPS tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui *Creative Problem Solving* siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan, Aktivitas pembelajaran CPS diarahkan untuk menyelesaikan

masalah, dan CPS dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah.

Dari hasil pemaparan di atas, penulis mencoba memberikan alternatif solusi untuk menanggulangi masalah keterbatasan sumber belajar (bahan ajar), motivasi siswa, berfikir kritis dan siswa dapat belajar secara mandiri yaitu dengan mengembangkan LKPD berbasis model *creative problem solving* yang valid dan praktis. Menurut Prastowo (2012:24) LKPD yaitu materi ajar yang sudah dikemas sedemikian rupa, sehingga siswa diharapkan dapat mempelajari materi ajar secara mandiri. Dengan LKPD siswa lebih termotivasi dalam belajar, karena dalam LKPD memuat materi yang terstruktur, ringkasan, dan tugas yang berkaitan dengan materi.

LKPD yang penulis kembangkan adalah LKPD berbasis model *creative problem solving* yang menarik dan berwarna, yang dapat memotivasi siswa dalam belajar. LKPD dengan model *creative problem solving* diharapkan siswa lebih aktif, berfikir kritis karena ada langkah-langkah model *creative problem solving* yang merangsang siswa menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai (Aziz, 2013:25).

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik dengan judul “**Pengembangan LKPD Berbasis *Creative Problem Solving* Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas VIII di SMPN 4 Batusangkar**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut, Bagaimana validitas dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 4 Batusangkar?

C. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk Menghasilkan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *Creative Problem Solving* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 4 Batusangkar.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk pada penelitian ini, sebagai berikut :

1. Bagian pertama adalah Cover, pada bagian ini memuat judul, materi pokok, mata pelajaran, kelas, dan penyusun
2. Halaman berikutnya memuat kata pengantar, Daftar Isi, Peta Konsep, Kompetensi Dasar (KD), Indikator, dan Tujuan Pembelajaran.
3. Halaman selanjutnya memuat petunjuk pembelajaran sesuai dengan LKPD.
4. Memuat ringkasan materi ajar bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran yang berkaitan dengan lembar kerja yang akan dikerjakan oleh peserta didik. Pada bagian ini peserta didik dituntut untuk mampu memahami konsep dari materi mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran yang akan dikerjakan.
5. Bagian selanjutnya adalah lembar kerja yang disusun berdasarkan langkah pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yaitu;
 - a. Klarifikasi masalah

Pada tahap ini peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok yang di instruksikan oleh guru, setelah peserta didik duduk berkelompok guru mengintruksikan peserta didik untuk memperhatikan LKPD yang telah dibagikan. Didalam LKPD guru akan memunculkan sebuah permasalahan berupa gambar ataupun sebuah wacana yang akan dilampirkan pada LKPD, dengan memberikan permasalahan tadi diharapkan peserta didik dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan.

- b. Pengungkapan pendapat

Pada tahap ini peserta didik dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang penyelesaian masalah yang sudah diberikan sebelumnya. Pendapat peserta didik tersebut ditulis didalam lembar isian yang sudah disediakan pada LKPD yang ditulis secara pribadi didalam LKPD masing-masing peserta didik.

c. Evaluasi dan pemilihan

Pada tahap evaluasi dan pemilihan guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk berdiskusi memilih ide yang terbaik atau ide yang cocok untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Instruksi guru tersebut akan dituliskan pada LKPD yang dikembangkan, tujuannya agar peserta didik dapat memahami intruksi yang diberikan guru dengan jelas. Setelah berdiskusi guru meminta peserta didik untuk menuliskan hasil diskusi kelompok mereka pada lembar isian yang sudah tertera pada LKPD.

d. Implementasi

Setelah peserta didik berdiskusi dan mendapatkan ide yang terbaik, seluruh anggota kelompok mempresentasikannya ke depan kelas. Pada tahap ini juga dituliskan intruksi guru di dalam LKPD yang dikembangkan. Setiap kelompok akan mendapatkan giliran untuk mendemonstrasikan hasil dari diskusi kelompok mereka. Saat ada anggota kelompok yang mendemonstrasikan hasil diskusi mereka kedepan kelas, kelompok lain diminta untuk memberikan pertanyaan kepada kelompok yang tampil.

6. Bagian berikutnya memuat lembar evaluasi berupa soal essay
7. Merancang LKPD dimulai dengan membuat cover dengan cara menggunakan *microsoft word* untuk mengkombinasikan antara gambar, warna yang digunakan yaitu merah, hitam, putih, dan warna lainnya, di tulis dengan menggunakan beberapa jenis huruf dan menggunakan ukuran huruf yang yaitu 12 dan ada beberapa ukuran huruf lainnya, spasi bervariasi dari 1, 1.15, dan 1,5 dan ukuran kertas yang digunakan yaitu A4.
8. LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) ditambahkan animasi gambar untuk menambah motivasi peserta didik dalam belajar serta menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.

E. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. LKPD yang dikembangkan dapat menjadi solusi keterbatasan buku paket untuk mempermudah proses pembelajaran dan membuat peserta didik memiliki keterampilan pemecahan masalah, termotivasi, dan aktif dalam belajar.
2. Sebagai bahan rujukan bagi penulis yang berminat dalam melanjutkan penelitian ini.

F. Asumsi Dan Fokus Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang melandasi pengembangan LKPD pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) yaitu menghasilkan LKPD yang valid agar dapat membantu guru dalam mengembangkan LKPD, serta membantu peserta didik lebih aktif dalam belajar.

2. Fokus Pengembangan

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) didasarkan pada analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta kondisi proses pembelajaran di sekolah, guna menghasilkan LKPD yang valid.

G. Defenisi Operasional

Agar tidak kesalah pahaman, maka peneliti akan menjelaskan beberapa istilah dibawah ini :

1. **Pengembangan** adalah suatu penelitian untuk menghasilkan sebuah produk dan mengkaji kevalitan serta kepraktisan produk tersebut. Pengembangan yang penulis maksud adalah LKPD Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) yang valid.
2. **Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)** adalah panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah dan membuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh

peserta didik untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencaian belajar yang harus ditempuh.

3. **Model *Creative Problem Solving* (CPS)** adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan
4. **LKPD *Berbasis Creative Problem Solving* (CPS)** adalah lembaran-lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan peserta didik dengan komponen dan langkah-langkah yang diintegrasikan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan peserta didik. Menurut Ambarini dalam (Muldayanti, 2013:12) menyatakan bahwa proses pembelajaran pada dasarnya merupakan interaksi pendidik (guru) dengan peserta didik (peserta didik) untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2014:57).

Dalam proses pembelajaran guru adalah pengarah bagi jalannya proses pembelajaran tersebut. Dalam hal ini guru dituntut untuk dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membangkitkan semangat peserta didik dalam proses belajar mengajar agar hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri didalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Abdillah, belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku, baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu (Aunurrahman, 2016:35).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dan terencana guru untuk membuat peserta didik belajar sehingga terjadi proses perubahan tingkah laku pada diri peserta didik ke arah yang lebih baik agar tercapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Salah satu pembelajaran yang dilakukan di sekolah yaitu pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Dalam kurikulum 2013, PAI mendapatkan tambahan kalimat dan budi pekerti sehingga menjadi *pendidikan agama islam dan budi pekerti*, sehingga dapat diartikan sebagai pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama Islam, yang dilaksanakan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan (Fahrudin, dkk, 2017: 522-523).

Kurikulum PAI dan Budi Pekerti dalam kurikulum 2013 mencakup usaha untuk mewujudkan keharmonisan, keserasian, kesesuaian, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan sang pencipta (Allah SWT), manusia dengan manusia, hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungan alam, hubungan manusia dengan dirinya sendiri (berakhlak dengan diri sendiri). Keempat hubungan tersebut, tercakup dalam kurikulum PAI yang tersusun dalam beberapa mata pelajaran, yaitu, mata pelajaran aqidah akhlak, mata pelajaran ibadah syariah (fiqh), mata pelajaran al-Qur'an Hadist, mata pelajaran Sejarah dan Kebudayaan Islam (SKI), dan mata pelajaran Bahasa Arab (Imam Machali, 2014:239).

B. Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah (وسائل) perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2005:3). Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) yang dikutip oleh Basyaruddin (2002) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi” (Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, 2002:11). Sedangkan pengertian lain media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, 2006:136).

Dari definisi-definisi tersebut dapat dikatakan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran,

perasaan, dan kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Sedangkan pembelajaran atau ungkapan yang lebih dikenal sebelumnya “pengajaran” adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Oemar Hamalik menuturkan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran (Oemar Hamalik,2003:57). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan,2002:117). Jika diambil kesimpulan pendapat di atas media pembelajaran adalah alat atau metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah.

Media pembelajaran adalah media-media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru.

a. Macam-macam media pembelajaran

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Media pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu :

1) Media Nonelektronik

a) Media Cetak

Media cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Contoh media cetak ini antara lain buku teks, modul, buku petunjuk, grafik, foto, lembar lepas, lembar kerja, dan sebagainya (Azhar Arsyad,2005:29).

b) Media Pajang

Media pajang umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi didepan kelompok kecil. Media ini meliputi papan tulis, white board, papan magnetik, papan buletin, chart dan pameran. Media pajang paling sederhana dan hampir selalu tersedia disetiap kelas adalah papan tulis.

c) Media Peraga dan Eksperimen

Media peraga dapat berupa alat-alat asli atau tiruan, dan biasanya berada di laboratorium. Media ini biasanya berbentuk model dan hanya digunakan untuk menunjukkan bagian-bagian dari alat yang asli dan prinsip kerja dari alat asli tersebut.

1) Media Elektronik

a) Program Film Strip

Film strip adalah satu rol positif 35 mm yang berisi sederetan gambar yang saling berhubungan dengan sekali proyeksi untuk satu gambar.

b) Film

Film merupakan gambar hidup yang diambil dengan menggunakan kamera film dan ditampilkan melalui proyektor film. Dibandingkan dengan film strip, film bergerak dengan cepat sehingga tampilannya kontinu atau ajeg. Objek yang ditampilkan akan lebih alamiah, artinya sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Terlebih lagi film yang diunakan adalah film berwarna.

c) Video Compact Disk

Untuk menayangkan program VCD instruksional dibutuhkan beberapa perlengkapan, seperti kabel penghubung video dan audio, *remote control*, dan kabel penghubung RF dan TV.

d) Televisi

Televisi adalah system elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara kedalam gelombang elektrik dan mengkonversinya kembali kedalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar.

e) Internet

Media ini memberikan perubahan yang besar pada cara orang berinteraksi, bereksperimen, dan berkomunikasi. Berdasarkan karakteristik tersebut, internet sangat cocok untuk kelas jarak jauh, dimana siswa dan guru masing-masing berada di tempat berbeda, tetapi tetap dapat berkomunikasi dan berinteraksi seperti layaknya di kelas.

a. Keunggulan dan Kelemahan Media Belajar

1) Kelebihan dan kekurangan media audio.

Kelebihan pada media audio adalah siswa akan dapat lebih fokus, karena tersebut akan di tuntut untuk dapat lebih peka terhadap pendengarannya, sehingga kemampuan mendengarkan pada siswa tersebut pun dapat lebih terasah.

Kelemahannya itu hanya akan mengasah kemampuan mendengar dari siswa saja dan tidak akan membantu mengasah inder lainnya seperti indera peraba dan juga indera penglihatan. Dan tentu saja media tersebut akan memiliki batasan terutama pada siswa yang memiliki sebuah permasalahan seperti tuna rungu.

2) Kelebihan dan kekurangan media visual

Kelebihannya yang pertama adalah sudah tentu pada mudahnya obyek yang akan diterima oleh siswa ketika sedang di ajarkan serta dijelaskan oleh guru dalam proses pembelajarannya.

Kekurangannya adalah hanya akan mengasah kemampuan pada indera penglihatannya saja, sehingga para siswa tersebut pun tidak dapat mengasah indera pendengaran dan juga indera perabanya. Dan tentu saja akan terbatas bagi mereka yang memiliki permasalahan pada indera penglihatannya.

3) Kelebihan dan kekurangan media audio visual

Kelebihan dari media tersebut adalah dapat mencakup dari semua aspek indera penglihatan, indera pendengar, dan juga indera peraba, sehingga kemampuan dari seluruh indera pada siswa dapat lebih terasah dengan baik karena dijalankan secara bersamaan dan seimbang.

Kelemahannya yaitu terletak pada keterbatasan biaya yang akan dikeluarkan, serta penerapannya yang akan mencakup dari seluruh aspek tersebut.

Salah satu bagian dari media pembelajaran yaitu berbentuk lembar kerja peserta didik (LKPD). LKPD merupakan salah satu jenis bahan ajar yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. LKPD dapat digunakan untuk mata pelajaran apa saja terutama pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Pada LKPD telah disusun cara kerja, buku penunjang, waktu yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan, bahkan dapat dilengkapi dengan tabel untuk menulis kegiatan yang diamati (Siregar, Ramli, & Masril, 2018:178). Dengan menggunakan LKPD sebagai bahan ajar dapat membantu pembelajaran dalam rangka mengembangkan kreativitas peserta didik melalui aktivitas-aktivitasnya (Yeni & Djamas, 2018:596).

LKPD merupakan salah satu bahan ajar yang penting untuk tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yaitu materi ajar yang sudah dikemas sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat

mempelajari materi ajar tersebut secara mandiri (Dyah, Nur, & Eko, 2012/2013:15)

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus tempuh. Pengaturan awal (*advance organiser*) dari pengetahuan dan pemahaman peserta didik diperdayakan melalui penyediaan media belajar pada setiap kegiatan eksperimen sehingga situasi belajar lebih menjadi bermakna dan dapat terkesan dengan baik pada pemahaman peserta didik karena nuansa keterpaduan konsep merupakan salah satu dampak pada kegiatan pembelajaran, maka muatan materi setiap lembar kegiatan peserta didik pada setiap kegiatannya diupayakan agar dapat mencerminkan hal tersebut (Fitriani, 2018:17). Melalui LKPD kesempatan memancing peserta didik agar terlibat aktif dengan materi yang di bahas, LKPD juga dapat membuat proses pembelajaran lebih termotivasi, peserta didik dapat mengalami langsung sehingga tidak terbatas dengan pengetahuan belaka. Selama ini, penggunaan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) merupakan salah satu cara yang membantu peserta didik untuk lebih aktif mengkonstruksi pengetahuannya sesuai tuntutan dalam kurikulum 2013 tersebut (Anggraini, Anwa, & Madang, 2016. 50).

a. Fungsi LKPD

Fungsi LKPD adalah sebagai berikut:

- a) Sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran pendidikan, namun lebih mengaktifkan siswa.
- b) Sebagai bahan ajar yang mempermudah siswa untuk memahami materi yang diberikan.
- c) Sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih.
- d) Memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada siswa (Prastowo A, 2012:270).

LKPD dapat berfungsi sebagai petunjuk jalan bagi peserta didik untuk mencari tahu, memiliki variasi bagaimana cara menarik perhatian

peserta didik, dapat mengembangkan kemampuan komunikasi pada peserta didik, pengalaman belajar ditentukan oleh tujuan pembelajaran.

b. Tujuan penyusunan LKPD

Tujuan dari penyusunan LKPD adalah untuk memperkuat dan menunjang tujuan pembelajaran dan ketercapaian indikator dan kompetensi dasar maupun kompetensi dasar maupun kompetensi inti yang dirumuskan. Serta membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan cara mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri maupun berkelompok. penyusunan LKPD adalah sebagai berikut:

- a) Menyajikan bahan ajar yang memudahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan.
- b) Menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan pesertas didik terhadap materi yang diberikan.
- c) Melatih kemandirian belajar peserta didik.
- d) Memudahkan pendidik dalam memberikan tugas kepada peserta didik.

(Prastowo A, 2012:206).

c. Langkah- langkah LKPD

Keberadaan LKPD yang inovatif dan kreatif menjadi harapan semua peserta didik. Karena LKPD yang inovatif dan kreatif akan menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Peserta didik akan lebih terbius dan terhipnotis untuk membuka lembar demi lembar halamanya. Maka dari itu, sebuah keharusan bahwa setiap pendidik ataupun calon pendidik agar menciptakan dan membuat bahan ajar sendiri (Prastowo A, 2012:211).

Langkah-langkah dalam menyusun LKPD yaitu (Prastowo A, 2012:211-214):

1) Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan tujuan untuk menentukan materi-materi yang memerlukan bahan ajar LKPD. Dalam menentukan materi terlebih dahulu dianalisis dengan cara melihat

pokok dan pengalaman belajar dari materi yang akan diajarkan, kemudian kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik.

2) Menyusun peta kebutuhan LKPD

Kebutuhan LKPD sangat diperlukan untuk mengetahui jumlah LKPD yang harus ditulis dan sekuensi atau urutan LKPDnya juga dapat dilihat.

3) Menentukan judul-judul LKPD

Judul LKPD ditentukan atas dasar KD, materi-materi pokok atau pengalaman belajar yang terdapat dalam kurikulum. Satu KD dapat dijadikan sebagai judul LKPD apabila kompetensi itu tidak terlalu besar, sedangkan besarnya KD dapat dideteksi antara lain dengan cara apabila diuraikan ke dalam materi pokok (MP) mendapatkan 2 MP, maka kompetensi itu telah dapat dijadikan sebagai judul LKPD. Namun apabila diuraikan menjadi 2 MP, maka perlu dipikirkan kembali apakah perlu dipecah misalnya menjadi 2 judul LKPD.

4) Penulisan LKPD

Penulisan LKPD dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a) Perumusan KD yang harus dikuasi

Rumusan KD pada suatu LKPD langsung diturunkan dari kurikulum yang berlaku.

b) Menentukan alat penilaian

Penilaian peserta didik terhadap proses kerja dan hasil kerja peserta didik. Karena pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah kompetensi, dimana penilaiannya didasarkan pada penguasaan kompetensi, maka alat penilaian yang cocok adalah menggunakan pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP) atau *Criterion Reference Assesment*. Dengan demikian guru dapat menilai melalui proses dan hasil kerjanya.

c) Penyusunan materi

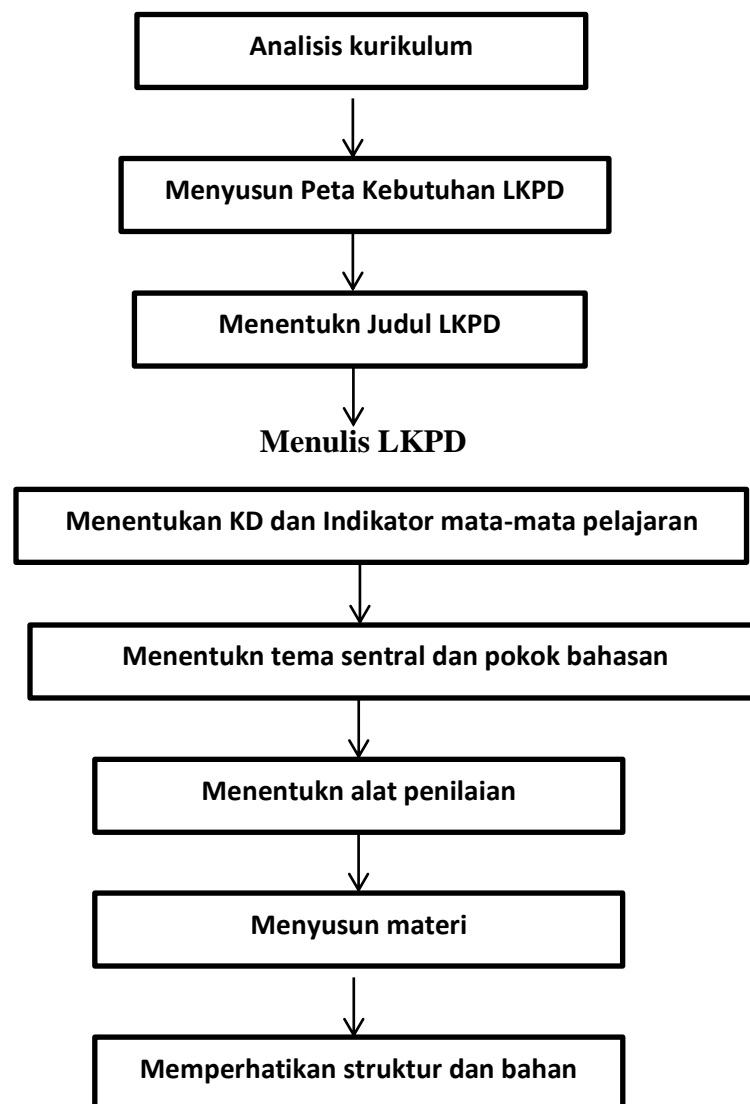
Materi LKPD sangat tergantung pada KD yang akan dicapai. Materi LKPD dapat berupa informasi pendukung, yaitu gambaran umum atau ruang lingkup substansi yang akan dipelajari. Materi dapat diambil dari berbagai sumber seperti buku, majalah, internet, jurnal hasil penelitian. Agar pemahaman peserta didik terhadap materi lebih kuat, maka dapat saja dalam LKPD ditunjukkan referensi yang digunakan agar peserta didik membaca lebih jauh tentang materi itu. Tugas-tugas harus ditulis secara jelas guna mengurangi pertanyaan dari peserta didik dapat melakukannya, misalnya tentang tugas diskusi. Judul diskusi diberikan secara jelas dan didiskusikan dengan siapa, berapa orang dalam kelompok diskusi dan dalam waktu berapa.

d) Memperhatikan struktur LKPD

Struktur LKPD secara umum adalah sebagai berikut :

- (1) Judul
- (2) Petunjuk belajar (Petunjuk Peserta didik)
- (3) Kompetensi yang akan dicapai
- (4) Informasi pendukung
- (5) Tugas-tugas dan langkah-langka kerja
- (6) Penilaian

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dibuat sebuah bagan gambar langkah-langkah penyusunan LKPD tersebut, dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2.1 Langkah-langkah Menyusun LKPD (Prastowo A, 2012:275).

d. Cara menyusun atau membuat LKPD yang baik

LKPD yang digunakan peserta didik harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat dikerjakan peserta didik dengan baik dan dapat memotivasi belajar peserta didik. Beberapa langkah penyusunan LKPD sebagai berikut :

Melakukan analisis kurikulum, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, dan materi pembelajaran, serta lokasi waktu. Menganalisis silabus dan memilih alternatif kegiatan belajar yang paling sesuai dengan hasil analisis SK, KD, dan Indikator. Menganalisis RPP dan

menentukan langkah-langkah kegiatan belajar (pembukaan, inti: eksplorasi, elaborasi, konfirmasi dan penutup. Menyusun LKPD dengan kegiatan eksplorasi dalam RPP, misalnya dalam materi taharah, kegiatan eksplorasinya adalah siswa mengamati, maka LKPD berisi panduan (Nindi, 2018:26).

1) Syarat didaktif

LKPD harus mengikuti asas-asas belajar mengajar yang efektif, yaitu :

- a. Memperhatikan adanya perbedaan individual.
- b. Tekanan pada proses untuk menemukan konsep-konsep.
- c. Memiliki variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan peserta didik
- d. Dapat mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, moral, dan estetika pada diri peserta didik.
- e. Pengalaman belajarnya ditentukan oleh tujuan pengembangan pribadi peserta didik dan bukan ditentukan oleh materi bahan pelajaran.

2) Syarat-syarat konstruksi

Syarat konstruksi ialah syarat-syarat yang berkenaan dengan penggunaan bahasa, susunan kalimat, kosa-kata, tingkat kesukaran, dan kejelasan yang pada hakikat-nya haruslah tepat guna dalam arti dapat dimengerti oleh pengguna yaitu peserta didik

Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan peserta didik.

- a. Menggunakan struktur kalimat yang jelas.
- b. Memiliki tata urutan pelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.
- c. Hindarkan pertanyaan yang terlalu terbuka.
- d. Tidak mengacu pada buku sumber yang di luar kemampuan keterbacaan peserta didik.

- e. Menyediakan ruangan yang cukup untuk memberi keleluasaan pada peserta didik untuk menuliskan jawaban atau menggambar pada LKPD.
 - f. Menggunakan kalimat yang sederhana dan pendek.
 - g. Menggunakan lebih banyak ilustrasi daripada kata-kata.
 - h. Dapat digunakan untuk semua siswa, baik yang lamban maupun yang cepat.
 - i. Memiliki tujuan belajar yang jelas serta bermanfaat sebagai sumber motivasi.
 - j. Mempunyai identitas untuk memudahkan administrasinya..
- 3) Syarat Teknis Penyusunan LKPD
- a. Tulisan
 - 1) Gunakan huruf cetak dan tidak menggunakan huruf latin atau romawi.
 - 2) Gunakan huruf tebal yang agak besar untuk topik, bukan huruf biasa yang diberi garis bawah.
 - 3) Gunakan kalimat pendek, tidak boleh lebih dari 10 kata dalam satu baris.
 - 4) Gunakan bingkai untuk membedakan kalimat perintah dengan jawaban peserta didik.
 - 5) Usahakan agar perbandingan besarnya huruf dengan besarnya gambar serasi.
 - b. Gambar

Gambar yang baik untuk LKPD adalah gambar yang dapat menyampaikan pesan/isi dari gambar tersebut secara efektif kepada pengguna LKPD.
 - c. Penampilan

Penampilan sangat penting dalam LKPD. Anak pertamanya akan tertarik pada penampilan bukan pada isinya (Sagita,2016:37-41).

C. Model pembelajaran *Creative Problem Solving*

a. Pengertian model pembelajaran *Creative Problem Solving*

Model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan pada suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berikir, keterampilan memecahkan masalah juga dapat memperluas proses berpikir (Shoimin, 2014:56).

Terdapat 3 ciri utama dari *Creative Problem Solving* (Budiyanto, 2016:104-105):

- 1) CPS merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implementasi CPS ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan siswa. CPS tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui *Creative Problem Solving* siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, dan akhirnya menyimpulkan.
- 2) Aktivitas pembelajaran CPS diarahkan untuk menyelesaikan masalah. CPS menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran, artinya, tanpa masalah maka tidak mungkin ada proses pembelajaran.
- 3) CPS dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Berpikir dengan menggunakan metode ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis artinya berpikir ilmiah dilakukan melalui tahapan-tahap tertentu, sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

Sasaran dari model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) adalah sebagai berikut (Shoimin, 2014:56-57).

- 1) Siswa akan mampu menyatakan urutan langkah-langkah pemecahan masalah dalam CPS.
- 2) Siswa mampu menemukan kemungkinan-kemungkinan strategi pemecahan masalah.
- 3) Siswa mampu mengevaluasi dan menyelesaikan kemungkinan-kemungkinan tersebut kaitannya dengan kriteria-kriteria yang ada.
- 4) Siswa mampu memilih suatu pilihan solusi yang optimal.
- 5) Siswa mampu mengembangkan suatu rencana dalam mengimplementasikan strategi pemecahan masalah.
- 6) Siswa mampu mengartikulasikan bagaimana CPS dapat digunakan dalam berbagai bidang/situasi.

b. Langkah-langkah model pembelajaran *Creative Problem Solving*

Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yaitu (Shoimin, 2014:57):

1) Klarifikasi masalah

Klarifikasi masalah meliputi pemberian penjelasan kepada peserta didik tentang masalah yang diajukan agar peserta didik dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan.

2) Pengungkapan pendapat

Pada tahap ini peserta didik dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah.

3) Evaluasi dan pemilihan

Pada tahap evaluasi dan pemilihan, setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah.

4) Implementasi

Pada tahap ini peserta didik menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah. Kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut.

c. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Creative Problem Solving*

Adapun kelebihan dari model *Creative Problem Solving* (CPS) (Shoimin, 2014:57):

- 1) Melatih peserta didik untuk mendesain suatu penemuan.
- 2) Berpikir dan bertindak kreatif.
- 3) Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis.
- 4) Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan.
- 5) Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan.
- 6) Merangsang perkembangan kemajuan berpikir peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat.
- 7) Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.

Adapun kekurangan dari model CPS adalah (Shoimin, 2014:58);

- 1) Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode pembelajaran ini. Misalnya keterbatasan alat-alat laboratorium.
- 2) Memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain.

D. LKPD Berbasis *Creative Problem Solving*

LKPD merupakan salah satu jenis bahan ajar yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. LKPD dapat digunakan untuk mata pelajaran apa saja terutama pembelajaran PAI dan Budi Pekerti. Pada LKPD telah disusun cara kerja, buku penunjang, waktu yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan, bahkan dapat dilengkapi dengan tabel untuk menulis kegiatan yang diamati (Siregar, Ramli, & Masril, 2018:178). Dengan menggunakan LKPD sebagai bahan ajar dapat membantu pembelajaran dalam rangka mengembangkan kreativitas peserta didik melalui aktivitas-aktivitasnya (Yeni & Djamas, 2018:596).

Model *Creative Problem Solving* (CPS) adalah suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan

masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan. Ketika dihadapkan pada suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Tidak hanya dengan cara menghafal tanpa berikir, keterampilan memecahkan masalah juga dapat memperluas proses berpikir (Shoimin, 2014:56). Dengan model Creative Problem Solving (CPS) ini siswa dapat lebih termotivasi, dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

LKPD berbasis model pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) dikembangkan dengan menarik sehingga dapat membangkitkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain dapat memotivasi peserta didik dalam belajar, pengembangan LKPD berbasis Creative Problem Solving (CPS) juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif serta meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang diberikan oleh guru dikarenakan langkah-langkah pembelajaran dengan model berbasis Creative Problem Solving (CPS) disusun dengan 4 tahap yaitu: (1) Klarifikasi masalah, meliputi pemberian penjelasan kepada siswa tentang masalah yang diajukan agar siswa dapat memahami tentang penyelesaian seperti apa yang diharapkan, (2) Pengungkapan pendapat, pada tahap ini siswa dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah, (3) Evaluasi dan pemilihan, pada tahap evaluasi dan pemilihan, setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah, (4) Implementasi, pada tahap ini siswa menentukan strategi mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah. Kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut. Dengan memadukan model Creative Problem Solving pada LKPD dapat mengkondisikan proses pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik menguasai materi yang mereka pelajari (Yeni & Djamas, 2018:596).

E. Validitas

Menurut Sugiyono validitas produk dapat dilakukan oleh pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai kelemahan dan kekuatan produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2013:114)

Validitas dalam penelitian pengembangan validasi isi dan konstruk. Produk pembelajaran disimpulkan valid jika dikembangkan dengan teori yang memadai, disebut dengan validitas isi. Semua komponen produk pembelajaran, antara satu dengan yang lainnya berhubungan secara konsisten, disebut dengan validitas konstruk. Produk yang valid adalah produk yang telah divalidasi oleh pakar yang profesional dibidangnya untuk dilanjutkan sebagai bahan ajar dalam penelitian (Haviz, 2013:33)

1. KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran Materi Mengonsumsi Minuman Keras, Judi, dan Pertengkaran

a. KD dan Indikator

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Memahami bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran	3.5.1 Menjelaskan bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran dalam al-qur'an dan hadist
	3.5.2 Menganalisis penyebab mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran
	3.5.3 Menganalisis jenis-jenis dan kriteria minuman keras, judi, dan pertengkaran
	3.5.4 Menjelaskan dampak mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran
	4.5.1 Menyajikan hikmah menjauhi minuman keras, judi, dan pertengkaran

b. Tujuan Pembelajaran

Tabel 2.2 Tujuan Pembelajaran

TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Siswa mampu menjelaskan bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran dalam al-qur'an dan hadist dengan baik dan benar
2. Siswa mampu menganalisis penyebab mengonsumsi minuman

- keras, judi, dan pertengkaran dengan baik dan benar
3. Siswa mampu menganalisis jenis-jenis dan kriteria minuman keras, judi, dan pertengkaran dengan baik dan benar
 4. Siswa mampu menjelaskan dampak mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran dengan baik dan benar
 5. Siswa mampu menyajikan hikmah menjauhi minuman keras, judi, dan pertengkaran dengan baik dan benar

F. Penelitian Relevan

1. Penelitian dari Widy Anggraini, dkk tahun 2016 yang berjudul “Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *Learning Cycle 7E* materi sistem sirkulasi pada manusia untuk kelas XI SMA.” Dilaksanakan penelitian ini untuk mengkontruksi pengetahuan peserta didik dan menghubungkan konsep yang diperoleh sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Adapun persamaan dengan penelitian yang diteliti yaitu sama-sama mengembangkan LKPD. Sedangkan yang membedakan yaitu penelitian ini berbasis *Learning Cycle 7E* dan pada materi biologi.
2. Penelitian dari Mujib Ubaidillah tahun 2016 yang berjudul “Pengembangan LKPD Fisika berbasis *Problem Solving* untuk meningkatkan keterampilan proses sains dan keterampilan berfikir tingkat tinggi”. Dilaksanakan penelitian ini untuk peningkatan keterampilan proses sains dan keterampilan berpikir tinggi siswa. Adapun persamaan dengan penelitian yang diteliti yaitu sama-sama mengembangkan LKPD. Sedangkan yang membedakan yaitu penelitian ini berbasis *Problem Solving* dan pada materi Fisika.
3. Penelitian dari Agil Lepiyanto, dkk tahun 2016 yang berjudul “Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *Scientific Approach* siswa di SMA kelas X pada materi fungi”. Dilaksanakan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun persamaan dengan penelitian yang diteliti yaitu sama-sama mengembangkan LKPD. Sedangkan yang membedakan yaitu penelitian ini berbasis *Scientific Approach* dan sekolah yang berbeda di SMA.

4. Penelitian Fitra Yeni, Djusmaini Djamas 2018 yang berjudul “ Pengembangan LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) dengan Pembelajaran Autentik untuk meningkatkan Creative Thinking Skill”. Dilaksanakan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan creative thinking skill. Adapun persamaan penelitian yang diteliti yaitu sama-sama berbasis *Creative Problem Solving* (CPS). Sedangkan yang membedakan yaitu berbasis pembelajaran autentik
5. Penelitian Ria Istikharah dan Zulkifli Simatupang 2017 yang berjudul “Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Kelas X SMA/MA Pada Materi Pokok Protista Berbasis Pendekatan Ilmiah”. Dilaksanakan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Adapun persamaan penelitian yang diteliti yaitu sama-sama LKPD. Sedangkan yang membedakan yaitu berbasis Pendekatan Ilmiah.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Model Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2012:407). Model pengembangan perangkat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model *Four-D* yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Adapun tahap- tahap pengembangan *Four-D* yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), tahap penyebaran (*Desseminates*) (Tatik Sutarti dan Edi Irawan, 2017).

1. Tahap *define* (tahap pendefinisian)

Tahap ini menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap *define* meliputi empat langkah pokok seperti : (a) analisis muka belakang, (b) analisis peserta didik, (c) analisis literatur, (d) perumusan tujuan pembelajaran.

2. Tahap *design* (tahap perencanaan)

Tahap *design* bertujuan untuk menyiapkan prototype perangkat pembelajaran.

3. Tahap *develop* (tahap pengembangan)

Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang direvisi berdasarkan masukan dari para pakar. Dalam tahap ini terdapat tiga langkah, yaitu : (a) validasi perangkat oleh pakar, (b) simulasi, (c) uji coba terbatas pada peserta didik sesungguhnya.

4. Tahap *desseminate* (tahap pendiseminasian)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas.

B. Prosedur Pengembangan Produk

Berdasarkan rancangan 4D, maka prosedur penelitian ini hanya dilakukan dalam tiga tahapan. Tahapan *desseminate* tidak digunakan dalam penelitian ini

karena adanya keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti. Prosedur penelitian ini sebagai berikut :

1. Tahap pendefinisian (*define*)

Tahap ini bertujuan untuk menentukan masalah dasar yang dibutuhkan untuk mengembangkan LKPD pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS) sehingga bisa menjadi alternatif bahan ajar. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu :

a. Analisis muka belakang (analisis kebutuhan)

1) Wawancara dan observasi dengan guru mata pelajaran bidang studi PAI dan Budi Pekerti

Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran umum dan mengetahui masalah dan hambatan apa saja yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehubungan dengan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VIII

2) Menganalisis buku teks

Sebelum merancang LKPD, harus dilihat dulu isi buku teks yang digunakan oleh guru PAI dan Budi Pekerti di kelas VIII, baik dari cara penyajian materi, soal latihan dan tugas-tugas. Hal ini bertujuan untuk melihat isi buku teks, cara penyajian dan kesesuaiannya dengan silabus.

3) Menganalisis kurikulum dan silabus

Tujuan dari analisis ini adalah mengetahui apakah materi yang akan diajarkan sudah sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian, penilaian, alokasi waktu dan sumber belajar. Selain itu, juga melihat apakah kegiatan pembelajaran bersifat *student centered* atau *teacher centered*.

b. Analisis peserta didik

Analisa peserta didik dilakukan untuk melihat karakteristik peserta didik meliputi kemampuan akademik, usia, perhatian dan motivasi. Hasil analisis dapat dijadikan gambaran untuk menyiapkan materi

pembelajaran. Dengan memahami dan mengetahui karakteristik yang dimiliki peserta didik, maka akan memudahkan merancang sumber pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dihasilkan LKPD pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang cocok digunakan untuk siswa sekolah tersebut.

c. Analisis literatur tentang LKPD

Hal ini bertujuan untuk mengetahui format dan cara pembuatan LKPD, agar LKPD yang akan dikembangkan dapat dirancang dengan baik dan benar.

d. Analisis tujuan pembelajaran

Hal ini bertujuan untuk mengetahui ketercapaian kompetensi dasar (KD), dan indikator. Tujuan pembelajaran dapat dikembangkan dari indikator yang telah dibuat.

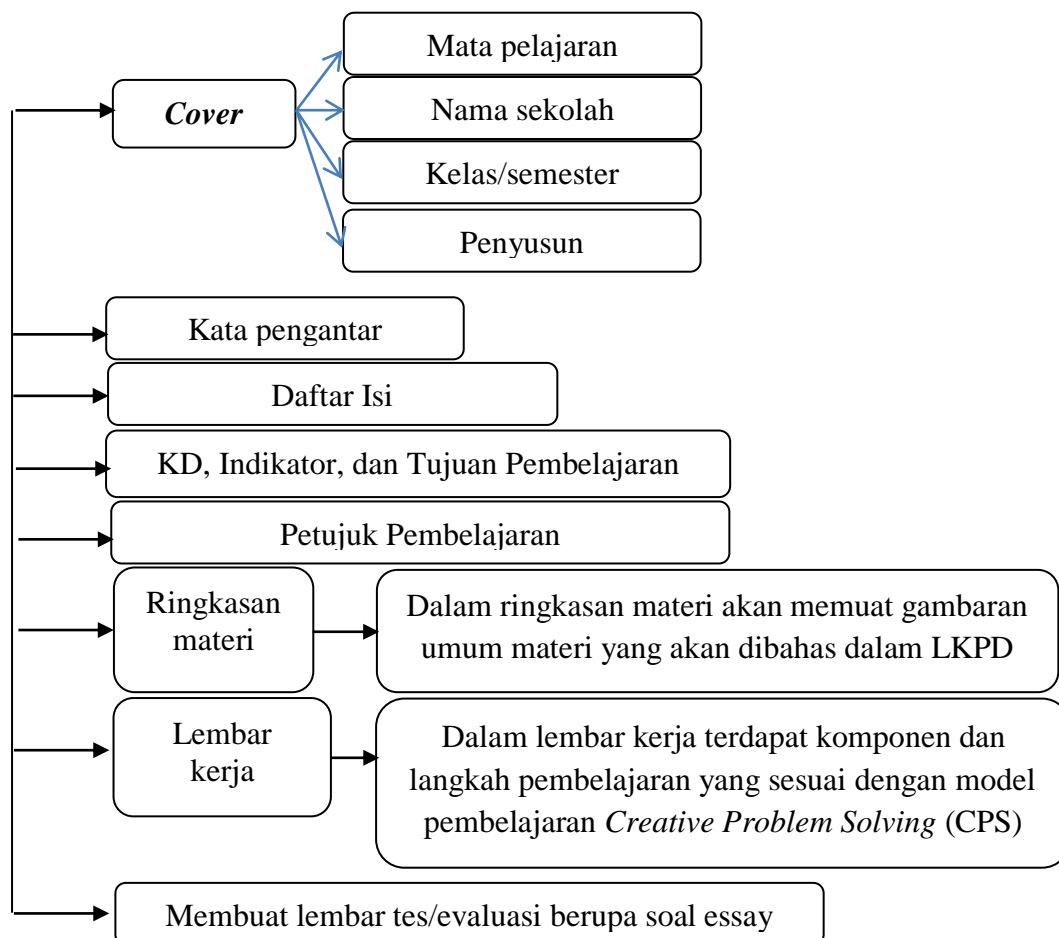
2. Tahap perancangan (*design*)

Pada tahap ini akan dilakukan adalah merancang protipe LKPD pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS) pada materi bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran. Langkah-langkah yang dilakukan adalah menentukan konsep utama pada pokok pembahasan mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS). Konsep tersebut dikembangkan sedemikian rupa sehingga mudah dipahami dan menarik perhatian peserta didik. LKPD berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS) yang disajikan memuat petunjuk penggunaan LKPD, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran, pokok-pokok materi PAI dan Budi Pekerti, lembar kerja, dan lembar tes. Sumber perancangan LKPD berpedoman pada buku, internet dan sumber yang lainnya. Setelah LKPD dirancang langkah selanjutnya adalah membuat LKPD berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Mengumpulkan semua bahan yang diperlukan dalam pembuatan LKPD seperti silabus, model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS),

materi bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran dari berbagai sumber yang relevan.

- b. Membuat garis besar pembuatan LKPD, dalam kegiatan ini berisi identifikasi terhadap program pembuatan LKPD, melalui identifikasi ini ditentukan : judul, sasaran, tujuan, pokok-pokok materi dan lain-lain yang dituangkan dalam LKPD tersebut.
- c. Merancang LKPD dengan menggunakan *microsoft word* dimulai dari membuat cover dengan cara mengkombinasikan antara gambar, warna dan ditulis dengan beberapa jenis font, menggunakan *font size* berbeda yaitu 12 dan beberapa ukuran huruf lainnya, serta spasi yang bervariasi dari 1, 1.25, dan 1,5.
- d. Membuat kata pengantar, pendahuluan, (terdiri dari deskripsi dan petunjuk penggunaan LKPD bagi guru dan peserta didik), daftar isi yang dipadukan dengan gambar-gambar animasi yang menarik perhatian peserta didik.
- e. Mengemas dan menyusun materi tentang bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik.
- f. Membuat lembar kerja peserta didik, lembar diskusi, lembar individu dan lembar umpan balik sesuai dengan konsep model *Creative Problem Solving (CPS)*
- g. Terakhir adalah *finising*. Pada kegiatan ini dilakukan *review*, uji validitas LKPD model *Creative Problem Solving (CPS)* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik, sesuai dengan produk yang diharapkan. Untuk mengetahui rancangan LKPD berbasis model *Creative Problem Solving (CPS)* bisa dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Langkah-langkah merancang LKPD Berbasis *Creative Problem Solving* (CPS).

3. Tahap pengembangan (*develop*)

Setelah protipe selesai dirancang, selanjutnya dilakukan penilaian terhadap protipe. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang sudah direvisi berdasarkan masukan pakar dan mengetahui tingkat kepraktisan LKPD pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS) Tahapan ini dilakukan dengan tahapan-tahapan.

- a. Validasi LKPD pembelajaran berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS) pada materi bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran

1) Validasi LKPD pembelajaran berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS) Pada tahap ini penulis melakukan validasi terhadap LKPD pembelajaran berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS) pada materi bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran yang akan dikembangkan. Ada empat macam validasi yang akan digunakan pada LKPD pembelajaran berbasis *Creative Problem Solving* (CPS), yaitu:

a) Validasi isi

Dengan adanya validasi isi ini peneliti dapat mengetahui apakah LKPD pembelajaran berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS) Validasi konstruk (*construct validity*), adalah syarat-syarat yang berkenaan dengan penggunaan bahasa, susunan kalimat, kosakata, tingkat kesukaran, dan kejelasan, yang pada hakekatnya harus tepat guna dalam arti dapat dimengerti oleh pihak pengguna, yaitu peserta didik.

b) Validasi teknis menekankan penyajian LKPD pembelajaran, yaitu berupa tulisan, gambar dan penampilannya dalam LKPD pembelajaran.

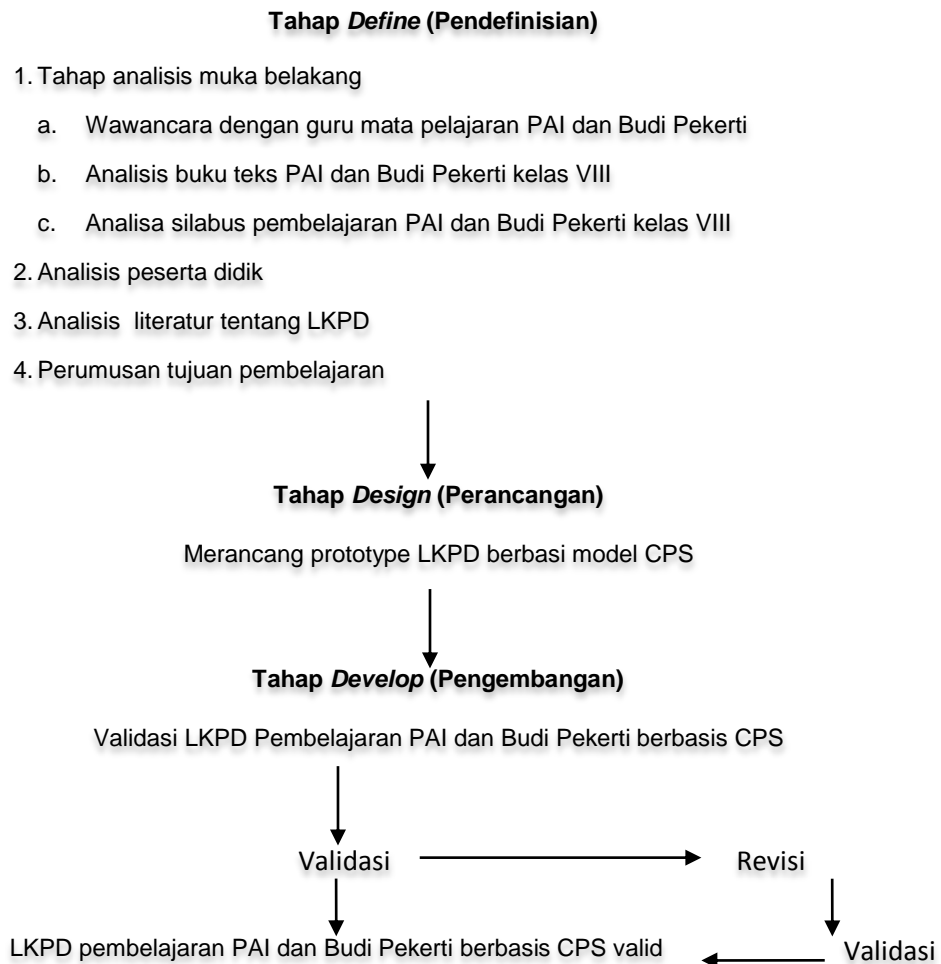
c) Validasi kebahasaan menekankan pada penggunaan bahasa dalam LKPD pembelajaran, seperti bahasa sesuai dengan EYD, struktur kalimat yang jelas, bahasa sederhana, komunikatif dan mudah dipahami.

d) Validasi model CPS

Uji validasi dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Meminta kesediaan tenaga ahli (dosen) untuk menjadi validator dari LKPD pembelajaran yang dikembangkan.
- b) Meminta validator untuk memberikan penilaian dan saran terhadap LKPD pembelajaran yang dikembangkan.
- c) Melakukan revisi pertama terhadap draf LKPD pembelajaran berdasarkan penilaian dan saran dari validator.

Rancangan penelitian diatas, digambarkan dalam prosedur yang dapat dilihat pada bagan berikut :



Gambar 3.2 Prosedur Penelitian

C. Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, yaitu lembar validasi untuk validasi lembar validasi dan lembar validasi untuk validasi LKPD yang dikembangkan. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui apakah LKPD pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS) dan instrument yang telah dirancang valid atau tidak. Lembar validasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi LKPD pembelajaran PAI dan Budi Pekerti berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS). Lembar validasi LKPD berisi beberapa aspek seperti

tujuan, rasional, isi LKPD, karakteristik LKPD, kesesuaian dan bahasa, bentuk fisik dan masing-masing aspek ini akan dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan. Pengisian lembar lembar validasi dianalisis menggunakan skala likert dengan *range* 1 sampai 4. Setiap pertanyaan mempunyai pilihan 1 sampai 4. Lembar validasi LKPD diisi oleh 3 orang validator.

Table 3.1 Kisi-kisi validasi LKPD berbasis CPS

No	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1	Didaktik		
		Mengacu pada kurikulum 2013	1,2,3
		Mengajak peserta didik aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran	4
		Memberi penekanan pada proses untuk dapat memecahkan masalah	5
		Dapat digunakan untuk belajar perorangan dan kelompok	6
		Dibuat sesuai dengan karakteristik peserta didik	7
		Dengan adanya LKPD menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif	8
2	Konstruk		
		Identitas LKPD	9
		Kata pengantar pada LKPD	10
		Memiliki pendahuluan	12
		Memiliki deskripsi LKPD berbasis CPS, petunjuk penggunaan LKPD, dan peta konsep	13
		Memiliki KD, indikator dan tujuan pembelajaran yang jelas dan sesuai dengan pembelajaran	14
		Mempunyai materi ajar yang jelas dan kegiatan lembar kerja dipadukan dengan pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS)	15, 16
		Dapat membangun pengetahuan peserta didik dengan pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> (CPS)	17
		Struktur kalimat jelas dan sederhana	18
		Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan siswa	19
		Menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	20
3	Teknis		

		Tulisan	21
		Penampilan LKPD	22,23
		Gambar	24
4	Model CPS		
	Desain pembelajaran CPS	Klarifikasi masalah yaitu memberikan suatu permasalahan berupa pertanyaan pada LKPD	25
		Pengungkapan pendapat yaitu menjawab pertanyaan secara pribadi oleh peserta didik pada lembar isian yang terdapat pada LKPD	26
		Evaluasi dan pemilihan yaitu melakukan diskusi kelompok dan membuat kesimpulan pada lembar isian pada LKPD	27
		Implementasi yaitu mendemonstrasikan hasil diskusi kelompok kedepan kelas	28

(Modifikasi dari Riduwan, 2007)

D. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yaitu:

1. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan LKPD berbasis CPS berupa kritik dan saran dari ahli materi dan ahli LKPD
2. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian tentang LKPD berbasis CPS dari ahli materi dan ahli LKPD

E. Teknis Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengemukakan hasil penelitian adalah lembar validasi. Hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai disajikan dalam bentuk tabel. Selanjutnya masing-masing lembar validasi dicari persentasenya dengan teknik yang dikemukakan Riduwan dengan menggunakan rumus:

$$p = \frac{\text{jumlah skor peritem} \times 100 \%}{\text{Jumlah skor ideal item}}$$

Hasil yang diperoleh di interpretasikan dengan menggunakan kriteria berikut :

Tabel 3.2 Kategori Validitas LKPD

Range persentase (%)	Kriteria
0-20	Tidak valid
21-40	Kurang valid
41-60	Cukup valid
61-80	Valid
81-100	Sangat valid

(Riduwan, 2007:89)

F. Kualiatas Produk Hasil Pengembangan

Kualitas produk hasil pengembangan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah produk yang valid. Produk yang memenuhi aspek yang divalidasikan, dimana produk tersebut berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) PAI dan Budi Pekerti berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS). pada materi bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran. Untuk menentukan produk yang dihasilkan valid adalah dengan melakukan uji validitas dengan melihat beberapa aspek seperti penggunaan bahasa, format, dan isi LKPD.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Tahap *Define* (Tahap Pendefinisian)

Pada tahap pendefinisian ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran kondisi lingkungan belajar PAI dan Budi Pekerti di SMPN 4 Batusangkar. Pada tahap ini dilakukan beberapa langkah yaitu, analisis kebutuhan (analisis muka belakang) dengan melakukan wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti kelas VIII SMPN 4 Batusangkar, menganalisis buku teks, menganalisis kurikulum dan silabus, selanjutnya dilanjutkan dengan analisis peserta didik, analisis literatur lembar kerja peserta didik (LKPD) dan analisis tujuan pembelajaran.

a. Analisis Kebutuhan (Analisis Muka Belakang)

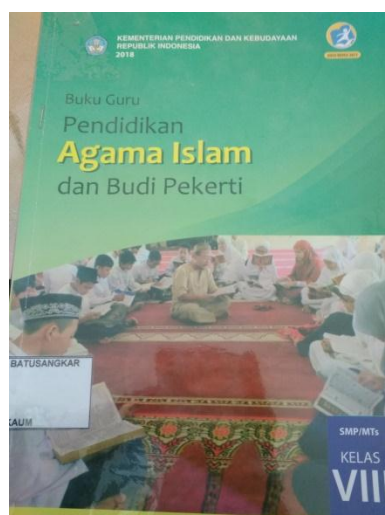
1) Wawancara dan Observasi dengan Guru Mata Pelajaran Bidang Studi PAI dan Budi Pekerti

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan salah satu guru PAI dan Budi Pekerti di SMPN 4 Batusangkar yaitu Ibu Yulefni, S,Ag beliau mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran beliau masih sering menggunakan metode ceramah atau model konvensional. Bisa dikatakan bahwa cara belajar peserta didik disini masih cenderung mendengarkan apa yang disampaikan guru dan hanya menghafal materi yang disampaikan guru, sehingga ketika dihadapkan pada satu permasalahan peserta didik tidak memiliki keterampilan untuk memecahkan atau mencari solusi dari permasalahan yang diberikan guru. Selain itu guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket. Buku paket tersebut hanya digunakan pada saat jam pembelajaran saja, dan selesai pembelajaran buku paket dikumpul kembali karena ada kelas lain yang akan belajar selanjutnya, akhirnya peserta didik tidak dapat belajar secara mandiri dengan buku paket tersebut sepulang dari jam

pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang menggunakan metode belajar konvensional dan hanya menggunakan buku paket, membuat peserta didik tidak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan sulit memahami materi. Guru juga mengungkapkan bahwa minat peserta didik dalam belajar juga kurang sehingga saat diberikan pertanyaan-pertanyaan mereka malas untuk memikirkan solusi atau jawaban dari pertanyaan tersebut.

2) Menganalisis Buku Teks

Buku teks yang digunakan di sekolah dalam pembelajaran adalah buku PAI dan Budi Pekerti untuk kelas VIII SMP edisi revisi tahun 2013 karangan Sri Pujiyanto. Secara umum materi yang disajikan di dalam buku ini sudah sesuai dengan silabus yang dikembangkan di sekolah, namun di dalam buku teks hanya dilengkapi dengan beberapa soal objektif dan essay saja, sehingga minimnya kegiatan uji kompetensi peserta didik atau soal latihan dalam buku tersebut. Sehingga peserta didik sulit menjawab pertanyaan yang diajukan guru karena tidak terlatih dalam mengerjakan soal berupa pemecahan masalah dan berpikir kreatif.



Gambar 4.1 Buku paket yang digunakan di sekolah

3) Menganalisis Kurikulum dan Silabus

Kurikulum yang digunakan di SMPN 4 Batusangkar pada kelas VIII adalah Kurikulum 2013. Kompetensi Dasar (KD) yang dipakai

dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : 3.5 Menganalisis Bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertenggaran.

Berdasarkan pemaparan di atas penulis mengembangkan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis Model *Creative Problem Solving* (CPS) yg sesuai pada KD, indikator serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Analisis silabus yang telah penulis lakukan, materi Bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertenggaran adalah salah satu materi yang cocok dikembangkan menjadi sebuah LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) karena pada materi ini setiap pokok bahasannya dapat diarahkan pada pemecahan masalah, dengan kata lain sangat cocok dengan model *Creative Problem Solving* (CPS) yang menuntut siswa aktif dalam keterampilan pemecahan masalah yang diajukan oleh guru. dengan menggunakan LKPD berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS) ini peserta didik akan diberikan lembar kerja berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS) yang terdiri dari 4 tahapan/langkah yaitu; (1) klarifikasi masalah, (2) pengungkapan pendapat, (3) evaluasi dan pemilihan, dan (4) implemantasi.

b. Analisis Peserta Didik

Makna pertumbuhan pada hakikatnya berbeda dengan makna perkembangan. Istilah pertumbuhan digunakan untuk menyatakan perubahan kuantitatif mengenai aspek fisik atau biologis. Istilah perkembangan digunakan untuk perubahan yang bersifat kualitatif mengenai aspek psikis atau rohani.

Karakteristik Setiap Individu yang telah Memasuki Usia Sekolah

- 1) Usia 4-6 tahun (Pendidikan di Taman Kanak-Kanak)
- 2) Usia 6/7-12/13 tahun (pendidikan di sekolah dasar).
- 3) Usia 12/13-15/16 tahun (pendidikan di SMP).

Karakteristik anak usia SMP antara lain :

- 1) Cara berfikir kausatif. Hal ini menyangkut tentang hubungan sebab akibat. Remaja sudah mulai berfikir kritis sehingga ia akan melawan

bila orang tua, guru, lingkungan, masih menganggapnya sebagai anak kecil. Mereka tidak akan terima jika dilarang melakukan sesuatu oleh orang yang lebih tua tanpa diberikan penjelasan yang logis.

- 2) Perkembangan kognitif remaja, dalam pandangan Jean Piaget (seorang ahli perkembangan kognitif) merupakan periode terakhir dan tertinggi dalam tahap pertumbuhan operasi formal (period of formal operations). Pada periode ini, idealnya para remaja sudah memiliki pola pikir sendiri dalam usaha memecahkan masalah-masalah yang kompleks dan abstrak. Kemampuan berpikir para remaja berkembang sedemikian rupa sehingga mereka dengan mudah dapat membayangkan banyak alternatif pemecahan masalah beserta kemungkinan akibat atau hasilnya. Kapasitas berpikir secara logis dan abstrak mereka berkembang sehingga mereka mampu berpikir multi-dimensi seperti ilmuwan.
- 3) Para remaja tidak lagi menerima informasi apa adanya, tetapi mereka akan memproses informasi itu serta mengadaptasikannya dengan pemikiran mereka sendiri. Mereka juga mampu mengintegrasikan pengalaman masa lalu dan sekarang untuk ditransformasikan menjadi konklusi, prediksi, dan rencana untuk masa depan. Dengan kemampuan operasional formal ini, para remaja mampu mengadaptasikan diri dengan lingkungan sekitar mereka.
- 4) Emosi yang meluap-meluap. Emosi pada remaja masih labil, karena erat hubungannya dengan keadaan hormon.

Analisis peserta didik dilakukan untuk melihat karakteristik peserta didik meliputi kemampuan akademik, motivasi dan kemampuan pemecahan masalah serta kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki peserta didik. Hasil analisis dapat dijadikan gambaran untuk menyiapkan materi pembelajaran dan juga bahan ajar yang cocok digunakan saat proses pembelajaran. Dengan memahami dan mengetahui karakteristik yang dimiliki peserta didik, maka akan memudahkan penulis dalam

merancang sumber pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dihasilkan LKPD pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang cocok digunakan untuk siswa kelas VIII di SMPN 4 Batusangkar.

Hasil analisis peserta didik yang ditemukan di SMPN 4 Batusangkar dapat dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa orang peserta didik. Hasil wawancara dengan beberapa orang peserta didik mengatakan bahwa pelajaran PAI dan Budi Pekerti adalah pelajaran yang tidak menarik karena menurut mereka pelajaran tersebut selain mempunyai banyak materi dan bersifat hafalan juga banyak menyerap tenaga untuk berpikir, tetapi tidak serumit pelajaran IPA dan matematika serta IPS. Media pembelajaran yang digunakan pendidik untuk menjelaskan materi dirasa kurang bervariasi karena hanya menggunakan media papan tulis dan media pembelajaran powerpoint serta peserta didik juga kurang bersemangat untuk belajar sehingga peserta didik merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini juga dapat dilihat selama proses pembelajaran bahwa tidak semua peserta didik fokus pada materi yang disampaikan oleh guru, banyak diantara mereka yang mengantuk, mengobrol dengan teman, dan banyak dari mereka yang sering izin keluar masuk ruangan saat proses pembelajaran.

Dari pemaparan di atas penulis mencoba menawarkan alternatif solusi untuk menanggulangi masalah motivasi peserta didik, kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kreatif serta keterbasatan sumber belajar peserta didik yaitu dengan mengembangkan LKPD berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS). Dengan menggunakan LKPD sebagai bahan ajar dapat membantu pembelajaran dalam rangka mengembangkan kreativitas peserta didik melalui aktivitas-aktivitasnya (Yeni & Djamas, 2018:596). Dengan LKPD ini peserta didik dapat termotifasi dalam belajar karena di dalam LKPD disediakan materi yang terstruktur, ringkasan, dan tugas yang berkaitan dengan materi.

LKPD yang penulis kembangkan adalah LKPD berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS) yang berpenampilan menarik karena dikombinasikan dengan warna dan gambar yang dapat memotivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan mengembangkan LKPD berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS) ini diharapkan peserta didik lebih aktif dalam belajar dan dapat berpikir kreatif serta memiliki kemampuan pemecahan masalah apabila dihadapkan kepada suatu permasalahan yang diajukan guru dalam proses pembelajaran. Selain itu dengan adanya LKPD berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS) ini diharapkan peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran sesuai indikator dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

Menurut Shoimin model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya; (1) melatih peserta didik untuk mendesain suatu penemuan, (2) berpikir dan bertindak kreatif, (3) memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis, (4) mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan, (5) menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan, (6) merangsang perkembangan kemajuan berpikir peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat, dan (7) dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja (Shoimin, 2014:57).

c. Analisis Literatur LKPD

Adapun literatur yang berhubungan dengan pengembangan LKPD berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS) dapat dilihat dari tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 4.1 Literatur LKPD Berbasis Model *Creative Problem Solving* (CPS)

No	Judul	Penulis
1	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	a. Prastowo, A. (2012) b. Anggraini, W., Anwar, Y., & Madang. (2016) c. Nindi, (2018)
2	<i>Creative Problem Solving</i>	a. Shoimin. (2014)

	(CPS)	b. Budiyanto. (2016)
3	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis <i>Creative Problem Solving</i> (CPS)	a. Siregar & Masril. (2018) b. Yeni & Djamas. (2018)

Berdasarkan analisis bab II, diketahui bahwa manfaat menggunakan bahan ajar LKPD dalam proses pembelajaran dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam menemukan dan mengubah informasi yang diperoleh sehingga terbentuk pengetahuan sesuai tuntutan kurikulum kurikulum 2013. LKPD berbasis CPS memiliki kelebihan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan membantu peserta didik menguasai materi yang dipelajari.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran berorientasi pada Kompetensi Dasar (KD) dan indikator yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil rumusan KD pada silabus dan RPP pada materi Bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran maka dihasilkan produk berupa LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) kelas VIII semester 1 yang memuat indikator yang masing-masing memiliki beberapa tujuan pembelajaran (produk LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terdapat pada **lampiran 7**). Oleh karena itu, penulis menyusun LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) berdasarkan hasil rumusan tujuan pembelajaran.

2. Tahap *Design* (Tahap Perencanaan)

LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) dirancang dan dikembangkan untuk kelas VIII semester 1 pada materi bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran. Kompetensi Dasar dan Indikator pada tabel 4.2 berikut ini :

Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator Materi Bahaya Mengonsumsi Minuman Keras, Judi, dan Pertengkaran Kelas VIII di SMPN 4 Batusangkar

Kompetensi Dasar		Indikator	
3.5Memahami	bahaya	3.5.1Menjelaskan	bahaya

mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran	<p>mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran dalam al-qur'an</p> <p>3.5.2 Menganalisis penyebab mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran</p> <p>3.5.3 Menganalisis jenis-jenis dan kriteria minuman keras, judi, dan pertengkaran</p> <p>3.5.4 Menjelaskan dampak mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran</p> <p>4.5.1 Menyajikan hikmah menjauhi minuman keras, judi, dan pertengkaran</p>
---	--

Penyusunan LKPD disesuaikan dengan komponen model *Creative Problem Solving* (CPS). LKPD berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS) ini terdiri dari tiga bagian utama yaitu pendahuluan, bagian inti, dan bagian penutup.

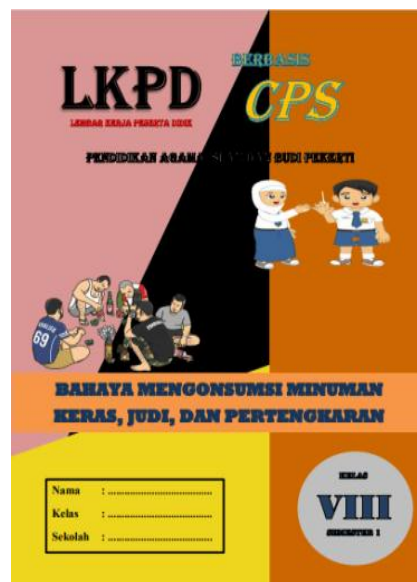
Tabel 4.3 Penulisan LKPD berbasis Model *Creative Problem Solving* (CPS)

1. Bagian Pendahuluan	a. Kata pengantar
	b. Daftar isi
	c. Pendahuluan
	d. Deskripsi LKPD berbasis CPS
	e. Petunjuk Penggunaan LKPD berbasis model <i>Creative Problem Solving</i> (CPS)
	f. Peta Konsep
	g. KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran
2. Bagian Inti	a. Materi Ajar
	<p>b. Lembar kerja berbasis model CPS yang terdiri dari;</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Klarifikasi masalah 2) Pengungkapan pendapat 3) Evaluasi dan pemilihan 4) Implementasi

3. Bagian Penutup	a. Evaluasi
	c. Daftar pustaka

a. *Cover*

Pada bagian *cover* terdapat judul Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Creative Problem Solving* (CPS), materi bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran untuk kelas VIII SMP, nama penulis dan identitas peserta didik. *Cover* LKPD ini didesain menggunakan Microsoft word 2010. Jenis tulisan yang digunakan untuk mendesain cover ini ada beberapa jenis tulisan diantaranya *Cooper Black*, *Arial Black* dan *Agency FB*.



Gambar 4.2 *Cover* LKPD

b. Kata Pengantar

Pada kata pengantar penulis menuliskan ucapan rasa syukur, shalawat, harapan dari penulis dengan adanya LKPD dapat membantu peserta didik memahami dan menguasai materi serta dengan LKPD ini peserta didik dapat aktif, mampu memahami materi bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran, serta mampu menjawab soal-soal yang berhubungan dengan materi bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran. Kata pengantar menggunakan jenis huruf *Times new roman*, ukuran huruf 14 dan 12.



Gambar 4.3 Kata pengantar LKPD

c. Daftar Isi

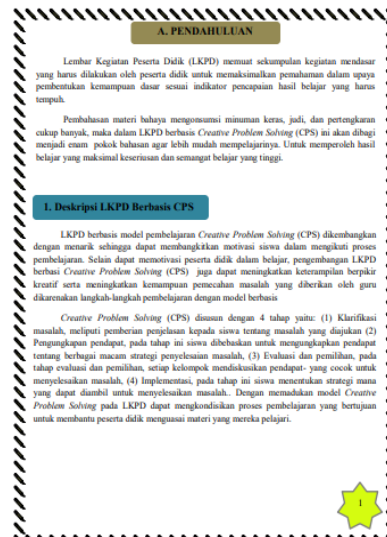
Daftar isi pada LKPD menggunakan jenis huruf *Times new roman*, ukuran huruf 14 dan 12.

DAFTAR ISI	
Kata Pengantar	1
Daftar Isi	ii
A. Pendahuluan	
1. Deskripsi LKPD Berbasis CPS	1
2. Fungsi Penggunaan LKPD Berbasis CPS	2
3. Peta Konsep	3
4. KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran	4
B. Materi Ajar	
1. Minuman Keras	
a. Pengertian Minuman Keras	5
b. Dili tetang Minuman Keras	6
c. Hal-Hal Penyebab Minuman Keras	7
d. Jenis-Jenis Minuman Keras	8
e. Dampak Negatif Mengonsumsi Minuman Keras	9
f. Hikmah Menghindari Minuman Keras	9
2. Judi	
a. Pengertian Judi	10
b. Dili tetang Judi	11
c. Hal-Hal Penyebab Judi	12
d. Jenis-Jenis Judi	12
e. Dampak Negatif Judi	13
f. Hikmah Menghindari Judi	13
3. Pertengkaran	
a. Pengertian Pertengkaran	14
b. Dili tetang Pertengkaran	15
c. Hal-Hal Penyebab Pertengkaran	16

Gambar 4.4 Daftar isi LKPD

d. Pendahuluan dan Deskripsi LKPD berbasis CPS

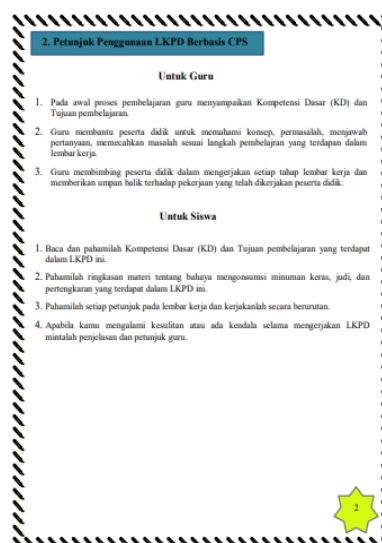
Pendahuluan dan Deskripsi LKPD berbasis CPS pada LKPD menggunakan jenis huruf *Times new roman*, ukuran huruf 14 dan 12.



Gambar 4.5 Daftar gambar LKPD

e. Petunjuk Penggunaan LKPD

Pada petunjuk penggunaan LKPD terdapat petunjuk untuk guru dan petunjuk untuk peserta didik.. Petunjuk penggunaan LKPD menggunakan jenis huruf *Times New Roman*, ukuran huruf 14 dan 12.



Gambar 4.6 Petunjuk penggunaan LKPD

f. Peta Konsep

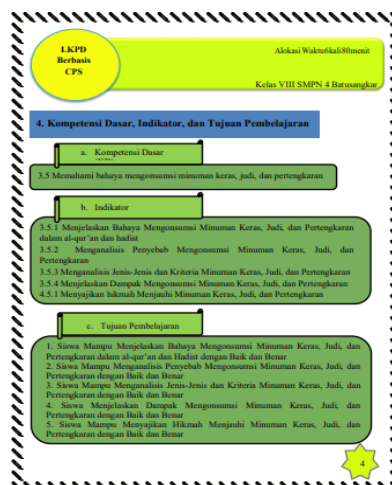
Peta Konsep pada LKPD menggunakan jenis huruf *Times new roman*, ukuran huruf 14 dan 12.



Gambar 4.7 Peta Konsep

g. KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Pada bagian ini terdapat KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan silabus yang sudah dianalisis sebelumnya. KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran menggunakan jenis huruf *Times New Roman*, ukuran huruf 14 dan 12.



Gambar 4.8 KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran LKPD

h. Materi Ajar

Materi ajar menggunakan jenis huruf *Times New Roman*, ukuran huruf 14 dan 12.



Gambar 4.9 Materi Ajar

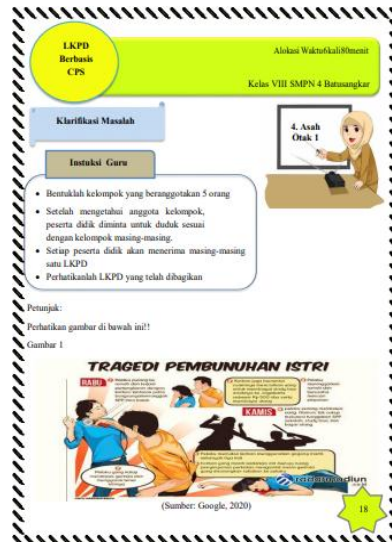
i. Lembar Kerja Peserta Didik Berbasais CPS

Lembar Kerja Peserta Didik berbasis CPS terdiri dari 4 tahapan yaitu:

1) Klarifikasi masalah

Klarifikasi masalah meliputi pemberian sebuah permasalahan atau menampilkan sebuah gambar yang nantinya akan dianalisis oleh peserta didik dengan tujuan agar peserta didik mengetahui penyelesaian seperti apa yang cocok untuk menyelesaikan permasalahan atau gambar yang diajukan oleh guru. Didalam tahapan klarifikasi masalah ini, penulis menyajikan instruksi dari guru yang terdiri dari beberapa point, dimana dengan menyajikan instruksi guru ini bertujuan agar mempermudah peserta didik dalam memahami lembar kerja berbasis *Creative Problem Solving (CPS)* yang akan mereka kerjakan. Pada tahapan klarifikasi masalah ini penulis menyajikan sebuah gambar dan lembar jawaban yang nantinya dapat diisi oleh peserta didik setelah mereka memahami gambar yang telah

disajikan pada lembar kerja berbasis *Creative Problem Solving (CPS)*. Klarifikasi masalah menggunakan jenis huruf *Times New Roman*, ukuran huruf 12.



Gambar 4.10 Klarifikasi masalah

2) Pengungkapan pendapat

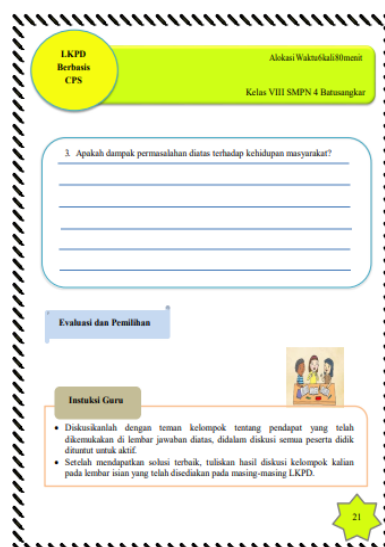
Pada tahapan ini peserta didik dibebaskan untuk mengungkapkan pendapat tentang berbagai macam strategi penyelesaian masalah. Didalam tahapan pengungkapan pendapat ini, penulis menyajikan instruksi dari guru yang bertujuan agar mempermudah peserta didik dalam memahami lembar kerja berbasis *Creative Problem Solving (CPS)* yang akan mereka kerjakan. Pada tahapan pengungkapan pendapat ini guru menyajikan beberapa pertanyaan dan juga menyediakan lembar jawaban yang akan diisi peserta didik secara pribadi. Pengungkapan pendapat menggunakan jenis huruf *Times New Roman*, ukuran huruf 12.



Gambar 4.11 Pengungkapan pendapat

3) Evaluasi dan pemilihan

Tahap evaluasi dan pemilihan adalah setiap kelompok mendiskusikan pendapat-pendapat atau strategi-strategi mana yang cocok untuk menyelesaikan masalah. Jadi setelah peserta didik mengungkapkan pendapat pribadi mereka pada tahap pengungkapan pendapat, pendapat mereka tadi akan didiskusikan pada tahapan evaluasi dan pemilihan, dimana pada tahap ini peserta didik diminta untuk aktif dalam mengeluarkan pendapat mereka seperti yang sudah diinstruksikan pada lembar kerja. Evaluasi dan pemilihan menggunakan jenis huruf *Times New Roman*, ukuran huruf 12.



Gambar 4.12 Evaluasi dan pemilihan

4) Implementasi

Pada tahapan ini peserta didik menentukan strategi/ide mana yang dapat diambil untuk menyelesaikan masalah yang sudah didiskusikan bersama anggota kelompok. Kemudian menerapkannya sampai menemukan penyelesaian dari masalah tersebut, dan setiap kelompok mendemostrasikan ide mereka kedepan kelas. Implementasi menggunakan jenis huruf *Times New Roman*, ukuran huruf 14 dan 12.

The worksheet is titled "LKPD Berbasis CPS" and is for "Kelas VIII SMPN 4 Batusangkar". It features a large blue-lined area for student work. Below this is a section labeled "Implementasi" with a "Guru Intruksi" box. The instructions in the box state: "Seluruh anggota kelompok maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok mereka dan kelompok lain mengajukan pertanyaan kepada kelompok yang tampil." There is a small cartoon character of a girl reading a book at the bottom left and a yellow star with the number "22" at the bottom right.

Gambar 4.13 Implementasi

j. Evaluasi

Sebelum direvisi pada validator, penulis menggunakan soal objektif pada evaluasi yang terdapat di LKPD yang dikembangkan. dengan soal essay dikarenakan menyesuaikan soal dengan model yang penulis gunakan pada LKPD yaitu berbasis model *Creative problem solving* (CPS). Dengan menggunakan soal essay akan lebih mudah untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki peserta didik karena model yang digunakan adalah model yang berbasis pemecahan masalah. Soal yang digunakan pada evaluasi ini berjumlah 5 soal dan

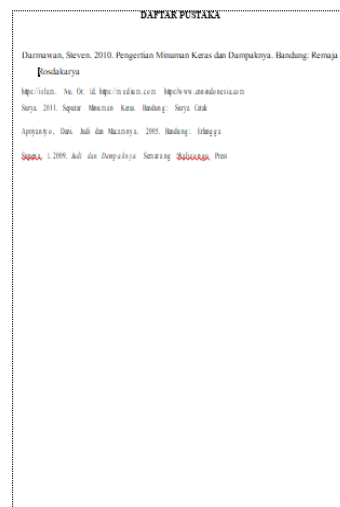
jenis huruf yang digunakan yaitu *Times New Roman*, ukuran huruf 14 dan 12.



Gambar 4.14 Evaluasi

k. Daftar pustaka

Setelah divalidasi oleh validator, validator menyarankan untuk menambah referensi yang digunakan pada LKPD yang dikembangkan, karena semakin banyak referensi bacaan yang terdapat dalam LKPD akan lebih baik produk yang kita kembangkan. Jenis huruf yang digunakan yaitu *Times New Roman*, ukuran huruf 14 dan 12.



Gambar 4.15 Daftar pustaka

3. Tahap *Develop* (Tahap Pengembangan)

Pada tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan LKPD berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS) pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti materi bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran. Tahap ini dilakukan sampai tahap validasi produk oleh beberapa pakar.

Validasi prototipe LKPD yang telah dirancang didiskusikan dengan pembimbing selanjutnya divalidasi oleh pakar yang terdiri dari pakar PAI dan Budi Pekerti, pakar pendidikan (nama-nama validator dapat dilihat pada **lampiran 1** halaman 78). Berikut diuraikan hasil validasi protipe dan instrumen penelitian yang telah dirancang:

Tabel 4.4 Saran-saran Validator

No	Nama Validator	Saran
1	Dr. Fadriati, M.Ag	a. Tambahkan kata-kata motivasi dan tambahkan penguatan materi ajar, ilustrasi serta contoh b. Buat kisi-kisi instrumen
2	Dr. Abhandha Amra, M.Ag	a. Gunakan warna-warna yang baik b. Gunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik
3	Yulefni, S.Ag	a. Gunakan bahasa yang mudah dipahami siswa agar paham dalam proses pembelajaran

Revisi pada LKPD dilakukan sesuai dengan saran yang diberikan validator. Berikut tampilan beberapa contoh revisi LKPD.

a. Materi Ajar

Setelah divalidasi, validator menyarankan untuk memasukan kata-kata motivasi agar siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Setelah diberi saran oleh validator, penulis memperbaiki materi ajar sesuai dengan saran tersebut.

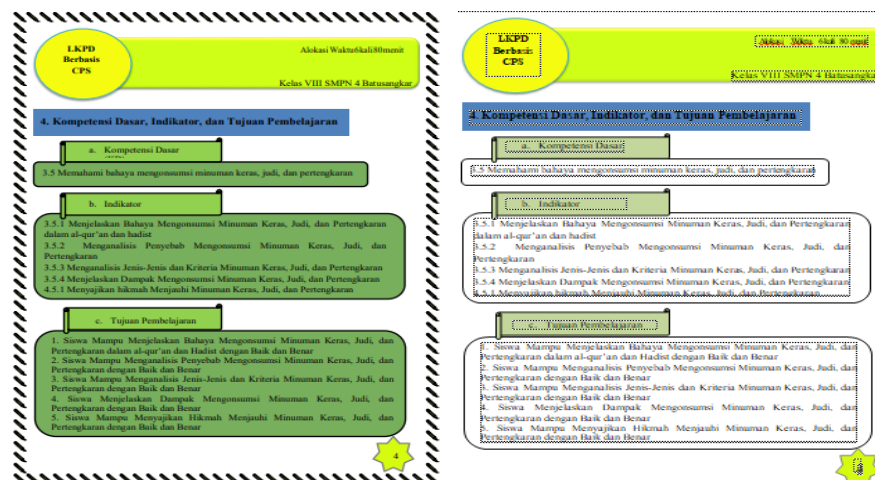


a. Cover LKPD sebelum revisi b. Cover LKPD sesudah revisi

Gambar 4.16 Perbandingan Materi Ajar

b. KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran
 Pada tahapan ini ada sedikit saran dari validator untuk menggunakan bahasa y\

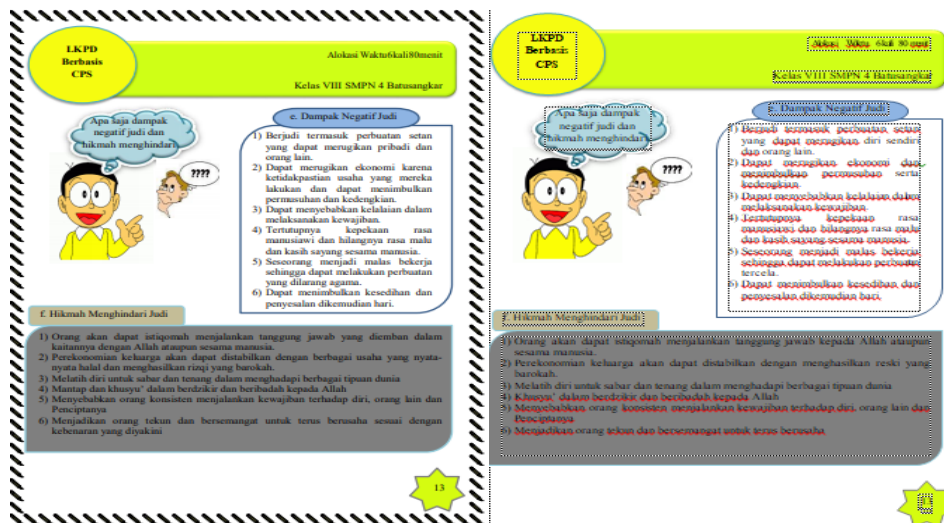
ang mudah dipahami peserta didik.



a. KD, Indikator, Dan Tujuan Pembelajaran sebelum direvisi b. KD, Indikator, Dan Tujuan Pembelajaran sesudah direvisi

Gambar 4.17 KD, Indikator, Dan Tujuan Pembelajaran

c. Dampak negatif judi dan hikmah menjauhi judi
 Pada tahapan ini ada sedikit saran dari validator untuk menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik.



a. Klarifikasi masalah sebelum revisi b. Klarifikasi masalah sesudah revisi

Gambar 4.18 Perbandingan Dampak negatif judi dan hikmah menjauhi judi

d. Daftar pustaka

Setelah divalidasi oleh validator, validator menyarankan untuk menambah referensi materi ajar yang digunakan pada LKPD yang dikembangkan, karena semakin banyak referensi bacaan yang terdapat dalam LKPD akan lebih baik produk yang kita kembangkan.



a. Daftar pustaka sebelum revisi b. Daftar pustaka sesudah revisi

Gambar 4.19 Perbandingan Daftar Pustaka

LKPD selanjutnya divalidasi oleh 3 orang validator. Dimana penilaian dari LKPD ini terdiri dari beberapa aspek yaitu dinilai dari aspek didaktik,

aspek kontruk dan aspek teknis, serta penilaian juga dilakukan untuk model CPS yang dipadukan pada LKPD yang dikembangkan. Validasi oleh validator dilakukan 2 penilaian yaitu validasi untuk lembar validasi dan validasi untuk LKPD yang dikembangkan. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 4.5 dan tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.5 Hasil Analisis Hasil Lembar Uji Validitas untuk Instrumen LKPD berbasis CPS

No	Aspek yang Divalidasi	Validator			Jml	Skor Maks	%	Ket
		1	2	3				
1	Format angket	3	4	4	11	12	91,66%	Sangat Valid
2	Bahasa yang digunakan	6	7	6	29	24	79,16%	Valid
3	Butir pertanyaan angket	11	11	11	33	36	91,66%	Sangat Valid
Jumlah		20	22	21	63	72	87,5%	Sangat Valid

Keterangan :

Validator 1: Dr. Fadriati, M.Ag

Validator 2: Dr. Abhanda Amra, M.Ag

Validator 3: Yulefni, S.Ag

Dari hasil validasi secara umum adalah 87,5% dengan kategori sangat valid. Hal ini berarti bahwa, lembar uji validitas untuk lembar uji validitas LKPD yang telah penulis rancang sudah sangat baik dan dapat digunakan sebagai angket untuk menguji validitas LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS).

Tabel 4.6 Hasil Analisis Hasil Validasi LKPD

No	Aspek yang Divalidasi	Validator			Jml	Skor Maks	%	Ket
		1	2	3				
1	Syarat Didaktik	31	25	30	86	96	89,58%	Sangat valid
2	Syarat Konstruk	42	36	44	122	132	92,42 %	Sangat Valid
3	Syarat Teknis	15	15	15	45	48	93,75%	Sangat valid

4	Model CPS	15	12	16	43	48	89,58%	Sangat valid
Jumlah		103	88	105	296	324	91,36 %	Sangat valid

Keterangan :

Validator 1: Dr. Fadriati, M.Ag

Validator 2: Dr. Abhanda Amra, M.Ag

Validator 3: Yulefni, S.Ag

Dari hasil analisis validasi LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS). secara umum adalah 91,36 % dengan kategori sangat valid. Berdasarkan aspek yang dinilai yaitu, aspek didaktik dengan persentase 89,58% kategori sangat valid, aspek konstruk dengan persentase 92,42 % kategori sangat valid, syarat teknis dengan persentase 93,75% kategori sangat valid, dan model CPS dengan persentase 89,58%.

Setelah divalidasi, validator memberikan komentar LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) yang sudah dirancang sudah bagus dan sesuai dengan karakteristik model yang dikembangkan. Validator juga menambahkan saran untuk penyempurnaan LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) yaitu melakukan pengecekan tulisan baik penulisan kata maupun istilah asing, dan perhatikan tata penulisan kutipan.

B. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model *Creative Problem Solving* (CPS). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini dirancang sedemikian rupa agar dapat digunakan oleh guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas VIII pada materi bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran dan juga dapat membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dimana dengan menggunakan LKPD berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS) ini peserta didik dapat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan peserta didik lebih termotivasi untuk belajar serta lebih mudah memahami materi. Hal ini senada dengan pendapat Yeni & Djamas (2018) dengan memadukan model *Creative Problem Solving* pada LKPD dapat

mengkondisikan proses pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik menguasai materi yang mereka pelajari (Yeni & Djamas, 2018:596).

Agar LKPD ini dapat digunakan guru dan peserta didik sebagai bahan ajar dalam proses belajar mengajar, sebelumnya LKPD yang dikembangkan harus divalidasi oleh para ahli (validator) terlebih dahulu. Berdasarkan deskripsi dari tiga orang validator diketahui bahwa lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS) yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria sangat valid dengan rata-rata nilai validitas 91,36 %. Hal ini sesuai dengan kriteria penilaian validitas yang dikemukakan oleh Riduwan (2007), bahwa nilai validitas yang berkisar antara 81-100% merupakan nilai validitas dengan kriteria sangat valid (Riduwan, 2007:89). Suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen tersebut benar-benar mengukur sesuatu yang hendak diukur. Hal ini senada dengan pendapat Purwanto (2008) bahwa kemampuan suatu instrumen (alat ukur) untuk mengukur apa yang sebenarnya akan diukur (Purwanto, 2006:137). Validasi yang dilakukan pada penelitian ini menekankan pada empat syarat yaitu syarat didaktik, syarat konstruk, syarat teknis, dan syarat model *Creative Problem Solving* (CPS).

Berdasarkan hasil penilaian validator tentang syarat didaktik diketahui bahwa pengembangan LKPD memperoleh rata-rata yaitu 89,58% dan dinyatakan sangat valid sudah sesuai dengan kurikulum 2013, dan sudah sesuai dengan KD pada materi bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran. Hal ini sesuai dengan Depdiknas (2008) menyatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu LKPD yang dikembangkan dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, membuat proses pembelajaran lebih efektif.

Syarat konstruk 92,42 % dan dinyatakan sangat valid setelah dinilai oleh tiga orang validator. Dari penilaian yang diberikan oleh ketiga validator menyatakan bahwa identitas yang dibuat pada LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) dinyatakan valid karena bisa dilihat dari *cover* LKPD yang memuat judul, materi, dan identitas peserta didik. LKPD ini mempunyai kata pengantar dan petunjuk penggunaan LKPD yang jelas. Didalam LKPD

yang dikembangkan juga terdapat lembar kerja berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan petunjuk yang jelas pada setiap tahapan *Creative Problem Solving* (CPS) pada lembar kerja tersebut, dimana dengan lembar kerja ini dapat melatih peserta didik mempunyai keterampilan dalam pemecahan masalah. LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) ini sudah menggunakan kalimat yang sederhana dan jelas, menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan peserta didik, dan sudah menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar. Menurut Suswina (2011) penggunaan bahasa yang meliputi pemilihan ragam bahasa, pemilihan kata, penggunaan kalimat efektif dan penyusunan paragraf yang bermakna, sangat berpengaruh terhadap manfaat bahan ajar (Suswina, 2011:50).

Syarat teknis diketahui bahwa pengembangan LKPD memperoleh rata-rata yaitu 93,75% dan dinyatakan sangat valid setelah dinilai oleh tiga orang validator. LKPD yang dikembangkan sudah memiliki penggunaan huruf dan ukuran huruf yang sesuai. Selain itu LKPD memiliki kombinasi warna yang menarik dan sudah menyajikan gambar yang sesuai dengan materi bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran, serta mencantumkan sumber gambar yang terdapat dalam LKPD. Menurut Depdiknas (2008) menjelaskan huruf yang digunakan dalam bahan ajar cetak tidak boleh terlalu kecil dan mudah dibaca. Selain itu pemilihan warna background kontras dengan huruf sehingga tulisan mudah dibaca (Depdiknas, 2008:10). Selain syarat didaktik, kontruk dan teknis, validator juga memberikan penilaian LKPD dari model *Creative Problem Solving* (CPS). penilaian yang diberikan oleh ketiga validator untuk tahapan model *Creative Problem Solving* (CPS) yang terdapat pada LKPD yaitu memperoleh rata-rata 89,58% yang dinyatakan sangat valid.

Jadi secara keseluruhan LKPD berbasis model *Creative Problem Solving* (CPS) pada materi bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran yang dikembangkan dikatakan sangat valid karena mendapatkan rata-rata penilaian 91,36 % dari ketiga validator. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya penelitian yang

dilakukan oleh Kalis Setiawati (2019) dengan judul penelitian “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model *Creative Problem Solving* Pada Materi Protista Kelas X SMA Negeri 2 Unggulan Talang Ubi Kabupaten Pali, dengan hasil penelitiannya mendapatkan hasil validasi oleh para ahli, yaitu validasi ahli materi didapatkan rata-rata 82,2% dengan kualifikasi baik, validasi ahli media sebesar 71,4% dan ahli bahasa sebesar 76,56% dengan kualifikasi baik dan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh Kalis Setiawati dinyatakan bahwa LKPD yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya penelitian relevan yang dilakukan oleh Nadya Belinda (2018) dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Model *Creative Problem Solving* Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP” dengan hasil penelitian menunjukkan kualitas LKS yang dikembangkan tergolong dalam kategori sangat valid (86,41%), hal ini menunjukkan bahwa LKS yang dikembangkan dapat memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematika siswa.

Dapat dilihat dari penelitian yang relevan tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa LKPD berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) ini layak digunakan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti pada materi bahaya mengonsumsi minuman keras, judi, dan pertengkaran, hal ini dikarenakan bahwa dari uji validitas yang dilakukan dengan validator, penulis penulis memperoleh rata-rata penilaian sebesar 91,36 % yang dikategorikan sangat valid.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) yang dikembangkan memiliki nilai validitas 91,36 % dengan kategori sangat valid. Dalam LKPD yang dikembangkan terdapat lembar kerja yang sesuai dengan basis model yang dikembangkan yaitu model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). LKPD ini juga memiliki penampilan yang menarik dan isi materi yang sesuai dengan kurikulum 2013, serta menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan peserta didik, sehingga cocok digunakan sebagai bahan ajar yang dapat memotivasi peserta didik, menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan melatih keterampilan pemecahan masalah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas saran dari penulis adalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik SMPN 4 Batusangkar
Produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar terutama di saat pembelajaran daring.
2. Bagi Guru SMPN 4 Batusangkar
Guru disarankan untuk menggunakan modul interaktif dengan menggunakan LKPD berbasis *Creative Problem Solving* pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti dalam pembelajaran karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, memotivasi peserta didik, serta membuat materi pembelajaran lebih bervariasi.
3. Bagi peneliti lain
 - a. Peneliti lain dapat mengembangkan LKPD dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) pada materi berbeda.
 - b. Peneliti lain dapat melanjutkan penelitian pengembangan LKPD ini sampai pada tahapan praktikalitas.

- c. Peneliti lain dapat mengembangkan LKPD dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan tampilan yang lebih menarik
- d. Peneliti lain juga dapat mengembangkan LKPD dengan menggunakan model *Creative Problem Solving* (CPS) dengan menggunakan pendekatan saintifik berdasarkan Kurtilas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W. Anwa, Y. & Madang, K. 2016. *Pengembangan Lembar Peserta Didik (LKPD) Berbasis Learning Cycle 7e Materi Sistem Sirkulasi pada Manusia Untuk Kelas XI SMA. Jurnal Pembelajaran Biologi*
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Aunurrahman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Azhar Arsyad. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Budiyanto, A. K. 2016. *Sintaks 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Dyah, D. S, Nur. N, & Eko, K. S. 2012/2013. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik dengan Pendekatan Inquiri Terbimbing untuk Mengoptimalkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik pada Materi Listrik Dinamis di SMA Purworejo Kelas X. Jurnal Radiasi,*
- Fadillah. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran SD/MI, SMP/MTs, & SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fahrudin,dkk. 2017. *Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Menanamkan Akhlakul Karimah Siswa. Jurnal Edu Religia*
- Fitriani, A. 2018. *Pengembangan LKPD berbasis Strategi Arcs (Attention, Relevance, Confidance, Satisfaction) Materi Sistem Imunitas Kelas IX MIA MA Madani Alauddin Paopao. Skripsi. Makassar: UIM Alauddin Makassar*
- Hamalik, O. 2003. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Haviz, M. 2013. *Research and Development. Penelitian di Kependidikan yang Inovatif, Produktif, dan Bermakna*. Ta'dib
- Indrawati, W. Suyanto, & Rahayu, Y. S. 2014. *Implementasi Model Learning Cycle 7e pada Pembelajaran Kimia dengan Materi Pokok Kelarutan dan Hasil kali Kelarutan untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep*

- Keterampilan Berfikir Kritis Siswa SMA. Jurnal Kimia FMIPA Universitas Negeri Surabaya*
- Lestari, I. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademi Permata
- Machali, Imam. 2014. *Integrasi Pendidikan Anti Narkoba dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kurikulum 2013. Jurnal Pendidikan Islam*
- Muldayanti, N. D. 2013. *Pembelajaran Biologi Model STAD dan TGT ditinjau dari Keingintahuan dan Minat Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*
- Nindi, K. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantuan Geogebra pada Materi Turunan. Skripsi. Lampung: Universitas Negeri Intan Raden Lampung*
- Ningrum, R. S. Saputro, % Utami, B. 2018. *Upaya Peningkatan Kreativitas dan Prestasi Belajar melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Assited Individualization (TAI) dilengkapi LKS pada Materi Kelarutan dan Hasil kali Kelarutan Siswa Kelas XI IPA 3 Semester Genap SMA Negeri 1 Ngemplak Boyolali. 7. Surakarta*
- Prahmana, R. C. 2010. *Permainan "Tepuk Bergilir" yang Berorientasi Konstruktivisme dalam Pembelajaran Konsep KPK Siswa Kelas IV A di SDN 21 Palembang. Jurnal Pendidikan Matematika 4 (2). 61-69*
- Prastowo. A. 2012. *Paduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press
- Prastowo. A. 2014. *Paduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press
- Riduwan. 2007. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Retraningrum, A. E,S. W,A. & Saputro, S. 2017. *Peningkatan Percaya Diri dan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Siklus Belajar (Learning Cycle) 5e Berbantuan Tutor Sebaya pada Materi Larutan Penyangga Kelas XI IPA Semester Genap SMA Negeri Kebakranat Tahun Pelajaran 2015/2016. Jurnal Pendidikan Kimia*

- Sagita, D. 2016. *Peran Bahan LKS untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika. Jurnal Pendidikan Matematika*
- Siregar, R. S. Ramli, & Masril. 2018. *Pengaruh Penggunaan LKPD Berbasis Model Pembelajaran Creative Problem Solving terhadap Kompetensi Fisika Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Pariaman. Pillar of Physics Education*
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sutarti. Tatik dan dan Edi Irawan, 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yeni, F. & Djamas, D. 2018. *Pengembangan LKPD Berbasis Creative Problem Solving (CPS) dengan Pembelajaran Autentik untuk Meningkatkan Creative Thinking Skill*. Natural Science Journal