

**PENGEMBANGAN LKPD BERBANTUAN MICROSOFT POWERPOINT
BERBASIS CREATIVE PROBLEM SOLVING TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMP**

Rima Firmanasari¹, Utin Desy Susiaty², Hartono³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan MIPA dan
Teknologi, IKIP PGRI Pontianak, Jalan Ampera No. 88, Pontianak

Email : rimafirmanasari@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik berbantuan microsoft powerpoint berbasis creative problem solving pada materi persamaan garis lurus kelas VIII. Penelitian ini merupakan penelitian jenis pengembangan atau penelitian Research and Development yang menggunakan model pengembangan Borg dan Gall meliputi tujuh langkah pokok, yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk. Kevalidan diperoleh dari penilaian para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media yang terdiri dari dua orang dosen pendidikan matematika IKIP PGRI Pontianak dan satu orang guru mata pelajaran Matematika SMP Negeri 1 Sekadau Hulu. Hasil penelitian rata-rata presentase validasi sebesar 89,4% dikategorikan sangat valid. Kemudian kepraktisan dilihat dari nilai angket yang diisi oleh guru dan seluruh siswa yang diakumulasikan sehingga diperoleh presentase 89,1% dengan kategori sangat praktis. Terakhir keefektifan yang dilihat dari nilai hasil pengerjaan posttest sebesar 83,3% dengan kriteria sangat efektif.

Kata Kunci: *LKPD, Creative problem solving, Kemampuan Berpikir Kritis*

Abstract

This research aims to develop and produce a product in the form of a Student Worksheet assisted by Microsoft PowerPoint based on creative problem solving on class VIII straight line equations. This research is a development type research or Research and Development research which uses the Borg and Gall development model including seven main steps, namely: (1) potential and problems; (2) data collection; (3) product design; (4) design validation; (5) design revision; (6) product testing; (7) product revision. Validity was obtained from the assessment of experts, namely material experts and media experts consisting of two mathematics education lecturers at IKIP PGRI Pontianak and one mathematics subject teacher at SMP Negeri 1 Sekadau Hulu. The research results have an average validation percentage of 89.4% which is categorized as very valid. Then practicality is seen from the questionnaire scores filled in by the teacher and all students which are accumulated to obtain a percentage of 89.1% in the very practical category. Finally, the effectiveness seen from the posttest results was 83.3% with very effective criteria.

Keywords: *LKPD, Creative problem solving, Critical Thinking Ability.*

PENDAHULUAN

Rahayu dan Afriansyah (2015), “Matematika memiliki peranan penting dalam tatanan pendidikan guna mewujudkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya”. Hal ini membuktikan bahwa peran matematika dalam kehidupan sangatlah penting dan selalu menjadi bagian penting dalam suatu pendidikan. Matematika adalah ilmu dasar perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang pesat. Oleh sebab itu, matematika merupakan salah satu mata pelajaran dalam pendidikan formal yang wajib dipelajari di setiap jenjang pendidikan di Indonesia. Berdasarkan Depdiknas dalam (Rachmantika & Wardono, 2019) bahwa matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan berkerjasama. Sedangkan berpikir kritis merupakan pemfokusan suatu pikiran untuk memutuskan apa yang diyakini untuk dilakukan Baron dalam (Sarimanah, 2017). Maka berpikir kritis juga dapat diartikan juga sebagai kemampuan menganalisis suatu permasalahan. Sesuai dengan hal itu dalam pembelajaran matematika, kemampuan berpikir kritis siswa sangat penting. Dengan berpikir, peserta didik akan berusaha menemukan masalah dan berusaha menyelesaikannya. Dapat dilihat bahwa berpikir kritis merupakan faktor yang berpengaruh dalam pembelajaran matematika.

Informasi dan pengamatan yang peneliti lakukan pada saat PLP 2 kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sekadau Hulu menyatakan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika terlihat dari beberapa peserta didik yang mengalami hambatan dalam menyelesaikan soal baik itu soal yang bersifat rutin dan non rutin. Sedangkan Guru tersebut sudah berupaya memberikan soal sesuai dengan contoh permasalahan yang sudah diberikan didepan kelas, sehingga siswa hanya meniru atau mengikuti cara yang sudah diberikan ini membuat kurangnya kemampuan berpikir kritis yang dimiliki siswa.

Wawancara yang telah dilakukan bersama salah satu guru matematika Kelas VIII yang ada di SMP Negeri 1 Sekadau Hulu diperoleh informasi bahwa masih

banyak siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika. Hal ini terjadi karena kurangnya aktivitas siswa diduga disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Proses pembelajaran matematika saat ini masih cenderung menerapkan model pembelajaran seperti biasa, maka usaha perbaikan proses pembelajaran melalui upaya pemilihan model pembelajaran yang tepat dan inovatif dalam pembelajaran matematika di sekolah merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan.

Salah satu model pembelajaran yang diduga dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar ialah model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS). Model pembelajaran CPS memiliki ciri-ciri seperti pembelajaran dimulai dengan pemberian masalah, masalah memiliki konteks dengan dunia nyata, siswa secara berkelompok aktif merumuskan masalah dan mengidentifikasi kesenjangan pengetahuan mereka, mempelajari dan mencari sendiri materi yang terkait dengan masalah dan melaporkan solusi dari masalah (Rosmia et al., 2012). Sementara guru lebih banyak memfasilitasi. Disekolah tersebut difasilitasi buku paket yang dibagikan kepada setiap peserta didik hanya saja buku tersebut belum bisa meningkatkan keefektifan serta pemahaman peserta didik untuk belajar.

Hersandi et al. (2017) menyatakan bahwa buku tidak serta merta menjadi bahan ajar yang paling disukai peserta didik karena buku cenderung terlalu banyak materi dan penyajian gambar yang membuat peserta didik menjadi kurang tertarik untuk membaca. Perangkat pembelajara seperti lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dikembangkan dengan menggunakan model pembelajaran *Creative problem solving* (CPS). LKPD adalah panduan yang dipakai peserta didik untuk melaksanakan kegiatan penyelidikan ataupun pemecahan masalah yang berwujud kumpulan lembar yang berisi kegiatan peserta didik (Pulungan et al., 2020). LKPD merupakan lembar yang berisi kegiatan petunjuk langkah demi langkah untuk berkerja sesuai dengan strategi pembelajaran yang dirancang (Pansa, 2017).

LKPD dipilih sebagai media yang dikembangkan karena LKPD dapat dijadikan sebagai sentralisasi pemecahan masalah matematika dikelas khususnya

pada pembelajaran matematika (Kuswanto, dkk.,2017). LKPD ini dikembangkan dikarenakan LKPD sudah sangat dekat dengan peserta didik sehingga dapat dipilih sebagai media pembelajaran. LKPD ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dikelas sehingga tercapainya tujuan pembelajaran pada matematika yaitu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. LKPD yang dikembangkan memuat pertanyaan yang dapat diselesaikan peserta didik secara mandiri yang diinginkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran. Prastowo (dalam Amelia, Anshory, and Yunus Saputra 2020) menyebutkan fungsi LKPD yaitu “penuntun ketika belajar, penguatan, alat bantu mengembagkan konsep dan menemukan serta mengembangkan keterampilan proses”.

LKPD menggunakan model *Creative problem solving* (CPS) dikembangkan dengan menarik sehingga bisa motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Selain dapat memotivasi peserta didik dalam belajar, pengembangan LKPD berbasis *Creative problem solving* (CPS) juga bisa meningkatkan kemampuan berfikir kritis serta meningkatkan aspek pemecah masalah yang diberikan oleh guru. Model pembelajaran CPS adalah suatu model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan keterampilan (Putra, 2018). Dengan memecahkan sebuah masalah dapat membantu siswa berpikir kritis model pembelajaran CPS ini diharapkan dapat meningkatkan ketuntasan belajar serta aktivitas siswa dalam mempelajari matematika, sehingga peserta didik dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dari proses maupun hasil belajarnya (Sudirpa, 2023). Melalui LKPD yang dibuat dalam penelitian dan pengembangan ini diharapkan siswa mendapatkan kemudahan dalam mempelajari materi persamaan garis lurus. Selain itu, diharapkan kemampuan berpikir kritis siswa dapat meningkat melalui penggunaan LKPD yang dibuat.

Berdasarkan uraian diatas maka tujuan penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengetahui tingkat kevalidan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantuan *Microsoft Power Point* Berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) Terhadap

Kemampuan Berpikir Kritis dalam Materi Persamaan Garis Lurus di kelas VIII SMP Negeri 1 Sekadau Hulu, (2) Untuk mengetahui tingkat kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantuan *Microsoft Power Point* Berbasis *Creative Problem Solving (CPS)* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Materi Persamaan Garis Lurus di kelas VIII SMP Negeri 1 Sekadau Hulu, (3) Untuk mengetahui tingkat keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Microsoft Power Point* Berbasis *Creative Problem Solving (CPS)* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Materi Persamaan Garis Lurus di kelas VIII SMP Negeri 1 Sekadau Hulu.

METODE

Metode penelitian dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah LKPD Berbantuan *Microsoft Power Point* pada Materi Persamaan Garis Lurus kelas VIII SMP Negeri 1 Sekadau Hulu. Rancangan Penelitian yang dikembangkan pada penelitian ini ialah menggunakan modifikasi model pengembangan yang disampaikan oleh Borg and Gall dalam Zihad (2018) yang terdiri dari 7 tahapan dalam pelaksanaan penelitiannya yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Subjek dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu, subjek pengembangan produk dan subjek uji coba produk (peserta didik). Subjek pengembangan pada penelitian ini adalah orang yang memvalidasi produk yang dikenal dengan istilah validator yang berjumlah 3 orang validator materi dan media yang meliputi 2 dosen IKIP PGRI Pontianak dan 1 guru matematika SMP Negeri 1 Sekadau Hulu. Sedangkan Subjek uji coba penelitian ini merupakan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sekadau Hulu sebanyak 24 siswa. Subjek uji coba sampel direkomendasikan langsung oleh guru mata pelajaran matematika di SMP Negeri 1 Sekadau Hulu.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah komunikasi tidak langsung dengan melihat kevalidan dan kepraktisan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang akan dikembangkan. Serta teknik pengukuran, tujuan

teknik pengukuran adalah untuk melihat keefektifan dari lembar kerja peserta didik (LKPD). Alat pengumpulan data pada penelitian ini ialah: lembar validasi media dan materi, angket, serta lembar *posttest* kemampuan berpikir kritis. Analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pengembangan LKPD berbantuan *microsoft power point* berbasis *Creative Problem Solving* pada materi persamaan garis lurus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan media yang digunakan ialah media LKPD berbantuan *Microsoft Powerpoint* berbasis *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMP. Peneliti melakukan penelitian dengan pendekatan *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada model Borg dan Gall dalam Zihad (2018) yang memuat tahapan 1 sampai 7 yaitu: Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Berikut adalah proses yang telah dilakukan dengan model Borg and Gall.

a. Potensi dan Masalah

Adapun masalah yang dialami siswa kesulitan dalam memahami materi persamaan garis lurus, oleh karena itu potensi yang bisa dikembangkan adalah mengembangkan media pembelajaran matematika yaitu LKPD berbantuan *Microsoft Powerpoint* berbasis *Creative Problem Solving*. Pengembangan ini membantu siswa agar dapat memahami dan menyelesaikan masalah yang diberikan. Dengan begitu melalui penggunaan media pembelajaran tersebut membantu guru dalam proses pembelajaran.

b. Pengumpulan Data

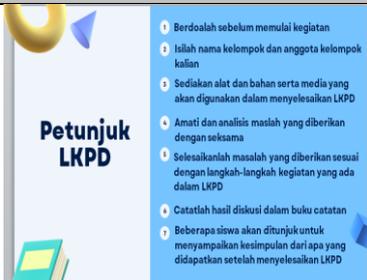
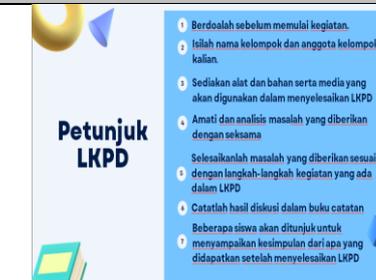
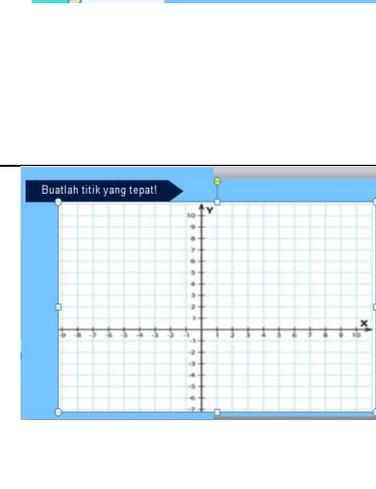
Langkah selanjutnya peneliti mengumpulkan data yang diperoleh, pengumpulan data dilakukan untuk merancang produk yang akan dihasilkan yaitu LKPD Berbantuan *microsoft powerpoint* berbasis *Creative Problem Solving*. Dari informasi yang diperoleh pada saat wawancara dan observasi di SMP Negeri 1 Sekadau Hulu siswa mengalami kesulitan dalam materi

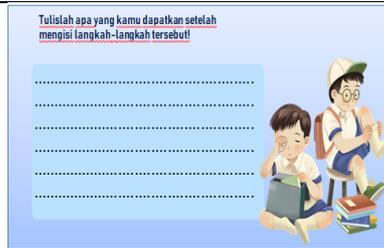
persamaan garis lurus. Hal ini disebabkan kurangnya kemampuan siswa dalam memahami soal yang diberikan serta keliru dalam menggunakan rumus ketika diberikan soal yang berbeda sehingga siswa tidak dapat mengerjakan khususnya materi persamaan garis lurus. Kemudian ketersediaan bahan ajar didalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket matematika wajib kelas VIII SMP/MTs kurikulum 2013 Kemendikud Revisi Tahun 2017.

c. Desain Produk

Setelah menemukan potensi dan masalah yang ada serta mengumpulkan data yang dilakukan adalah membuat desain produk, yang pertama desain awal LKPD dibuat berdasarkan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. Desain awal inilah yang akan divalidasi dengan tujuan untuk merevisi atau memperbaiki LKPD yang dikembangkan sebelum di uji coba. Berikut ini rancangan awal direvisi dari LKPD:

Tabel 1. Desain Produk

Sebelum	Setelah	Saran
		<p>Perbaiki typo pada tulisan dan memperjelas petunjuk penggunaan LKPD agar mudah dipahami siswa.</p>
		<p>Koordinat dan langkah terakhir dari LKPD lebih baik dipisah agar siswa lebih mudah memahami</p>



tentang persamaan garis lurus.

d. Validasi Desain

Setelah selesai desain produk. Langkah selanjutnya diserahkan kepada validator untuk divalidasi dan di nilai kelayakannya. Selain itu validasi ahli berguna untuk mengantisipasi kesalahan pada saat uji coba. Pada penelitian ini, proses validasi dilakukan oleh tiga orang validator yang memberikan masukan dan saran untuk LKPD berbantuan *microsoft powerpoint* berbasis *Creative Problem Solving* tersebut. Saran-saran yang diberikan oleh validator akan dijadikan bahan untuk smerevisi LKPD ini. Berdasarkan hasil perhitungan dari para ahli media dan materi didapatkan tingkat kevalidan LKPD berbantuan *microsoft powerpoint* berbasis *Creative Problem Solving*. Berikut hasil perhitungan validasis ahli media dan materi ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 2. Rata-rata Hasil Validator

Aspek Penilaian	Validator			Rata-rata	Kriteria
	1	2	3		
Materi	90%	82,5%	97,5%	90%	Sangat valid
Media	86,6%	83,3%	96,6%	88,8%	Sangat valid
Total				89,4%	Sangat valid

Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kevalidan LKPD berbantuan *microsoft powerpoint* berbasis *Creative Problem Solving* sebesar 89,4% dengan kriteria sangat valid.

e. Revisi Desain

Sesudah desain produk awal divalidasi oleh para ahli, didapat kekurangan pada produk. Kekurangan tersebut selanjutnya akan dilakukan revisi desain. Pada revisi desain ini berdasarkan saran dan komentar yang

diberikan oleh para ahli pada saat validasi untuk menghasilkan LKPD berbantuan microsoft powerpoint berbasis *Creative Problem Solving* yang layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Bagian yang diperbaiki adalah untuk merapikan tulisan yang ada pada LKPD.

f. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah validasi dan revisi. Uji coba produk terdiri dari uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilaksanakan di SMP Negeri 2 Sekadau Hulu dengan 20 Siswa dari kelas VIII. Uji coba terbatas dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan pada selasa 15 Agustus 2023 dilaksanakan pembelajaran kepada siswa menggunakan LKPD berbantuan *microsoft powerpoint* kemudian setelah mereka menggunakan LKPD tersebut. Kemudian setelah melakukan pembelajaran siswa diberikan soal posttest sebagai tahap dari uji coba sebelum diterapkan pada uji coba lapangan. Hasil dari kegiatan uji coba terbatas tersebut yaitu uji coba layak digunakan dalam penelitian selanjutnya yaitu uji coba lapangan setelah diperoleh hasil dari perhitungan bahwa soal uji coba sudah memenuhi syarat soal yang baik.

Pada uji coba lapangan dilaksanakan 1 kali pertemuan pada Selasa, 22 Agustus 2023 dilaksanakan proses pembelajaran menggunakan LKPD berbantuan *microsoft powerpoint* berbasis *Creative Problem Solving* oleh guru mata pelajaran matematika. Kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan soal posttest dan dilanjutkan dengan pengisian angket oleh siswa dan guru. kegiatan uji coba lapangan ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sekadau Hulu kelas VIII C berdasarkan kelas yang dipilih oleh guru mata pelajaran matematika yang akan diterapkan 24 siswa dikelas tersebut.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Lapangan

No	Nama Validator	Persentase	Keterangan
1.	Posttest Siswa	83,3%	Sangat Efektif
2.	Angket Respon Siswa	85,5%	Sangat Praktis

No	Nama Validator	Persentase	Keterangan
3.	Angket Respon Guru	92,7%	Sangat Praktis
4.	Angket Respon Siswa dan Guru	89,1%	Sangat Praktis

Hasil posttest siswa kelas VIII terdapat 20 siswa dari 24 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu 68 disekolah tersebut dan terdapat 4 peserta didik siswanya mendapat nilai dibawah KKM. Perhitungan yang telah dilakukan diperoleh presentase keefektifan LKPD sebesar 83,3% dengan kriteria sangat efektif. Hasil dari pengisian angket respon siswa beserta komentar atau saran dianalisis dan diperoleh LKPD berbantuan microsoft powerpoint berbasis *Creative Problem Solving* tergolong baik, perhitungan tingkat kepraktisan dari LKPD menggunakan rumus presentase indeks. Hasil analisis data respon siswa diperoleh tingkat kepraktisan LKPD sebesar 85,5% dengan kriteria sangat praktis.

Hasil dari angket respon guru tidak terdapat komentar dalam angket yang sudah diisi dan perhitungan menggunakan rumus presentase indeks untuk mendapatkan tingkat kepraktisan LKPD berbantuan microsoft powerpoint berbasis *Creative Problem Solving* tersebut didapatkan sebesar 92,7% yang termasuk kriteria sangat praktis. Dari hasil penilaian respon siswa dan guru diperoleh perhitungan rata-rata sebesar 89,1% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan prosedur yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini. Didapatkan LKPD berbantuan microsoft powerpoint berbasis *Creative Problem Solving* yang sangat valid, sangat praktis dan efektif.

g. Revisi Produk

Setelah dilaksakannya uji coba prduk maka penelitian melakukan revisi akhir yng diperoleh berdasarkan data hasil uji coba, sehingga menghasilkan produk akhir. Adapun komentar dan saran dari siswa setelah menggunakan LKPD tersebut. Beberapa komentar dan saran dari siswa ialah sebaga berikut: 1) Komentar: LKPD ini sudah cukup menarik dan mudah dipahami serta mempunyai langkah-langkah yang cukup mudah dipahami. 2) Saran: Pada slide

terakhir yaitu gambar koordinat kartesius kurang besar sehingga sarannya untuk diperbesar.

Pembahasan

Rancangan model pengembangan Borg and Gall dalam Zihad (2018) yang dilaksanakan untuk melihat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan lembar kerja peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Akker dan Nieveen (Rochmad, 2012) yang mengatakan bahwa dalam suatu penelitian pengembangan model pembelajaran perlu kriteria kualitas yaitu validity (kevalidan), practically (kepraktisan), dan effectiveness (keefektifan). Lembar kerja peserta didik berbantuan microsoft powerpoint berbasis *Creative Problem Solving* harus memiliki kriteria kevalidan terlebih dahulu agar dapat diuji cobakan melalui hasil dari validasi oleh validator, selanjutnya ditentukan kepraktisan yang berdasarkan hasil angket respon siswa dan respon guru serta keefektifannya dilihat berdasarkan hasil posttest.

Kevalidan lembar kerja peserta didik berbantuan microsoft powerpoint berbasis *Creative Problem Solving* diperoleh dari hasil validasi oleh tiga validator yang menggunakan skala likert dan menggunakan rentang 80%-100% yang menunjukkan kriteria sangat valid. Lembar kerja peserta didik berbantuan microsoft powerpoint berbasis *Creative Problem Solving* dinyatakan valid dengan presentase indeks rata-rata 89,4% dengan kriteria sangat valid. Hasil validasi ini berupa komentar dan saran terhadap lembar kerja peserta didik berbantuan microsoft powerpoint berbasis *Creative Problem Solving* yang ingin dikembangkan beserta instrumen yang kemudian digunakan pada penelitian. Sebelum di uji cobakan lembar kerja peserta didik berbantuan microsoft powerpoint berbasis *Creative Problem Solving* akan direvisi terlebih dahulu berdasarkan hasil validasi, komentar dan saran dari ketiga validator sehingga lembar kerja peserta didik ini layak untuk digunakan. Kemudian selesai tahap validasi maka tahap selanjutnya adalah uji coba produk, uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dari lembar kerja peserta didik yang dikembangkan dan untuk mengetahui keefektifannya ialah setelah menggunakan lembar kerja peserta didik yang digunakan.

Kepraktisan diperoleh berdasarkan hasil dari uji coba lapangan yang menggunakan hasil angket respon siswa dan respon guru, dan keefektifan diperoleh dari hasil posttest. Berdasarkan hasil dari angket respon siswa yang diberikan pada saat uji coba lapangan, didapatkan persentase indeks rata-rata kepraktisan 85,5%, dan hasil persentase indeks kepraktisan dari hasil angket respon guru adalah sebesar 92,7%. Maka hasil yang diperoleh dari angket respon siswa dan respon guru, diperoleh rata-rata persentase indeks 89,1% sehingga lembar kerja peserta didik berbantuan *microsoft powerpoint* dikatakan sangat praktis bagi siswa dan guru.

Kemudian keefektifan dilihat dari hasil posttest yang berisikan 4 soal berbentuk essay. 4 soal tersebut diberikan kepada subjek siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sekadau Hulu yang berjumlah 24 siswa. Dari hasil uji coba lapangan diperoleh persentase indeks keefektifan 83,3% dengan kriteria sangat efektif. Sehingga dari hasil rating yang didapatkan dinyatakan bahwa lembar kerja peserta didik berbantuan *microsoft powerpoint* berbasis *Creative Problem Solving* dinyatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Faizah & Reinita (2021) yang berjudul “Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) pada Pembelajaran Tematik Terpadu dikelas IV SD”. Berdasarkan hasil yang sudah didapatkan maka lembar kerja peserta didik (LKPD) berbantuan *microsoft powerpoint* berbasis *Creative Problem Solving* (CPS) terhadap kemampuan berpikir kritis dapat digunakan didalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini juga terdapat keterbatasan. Adapun keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan pada lembar kerja peserta didik berbantuan *microsoft powerpoint* berbasis *Creative Problem Solving* berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan anatara lain; dikarenakan keterbatasan waktu, dimana peneliti belum bisa membimbing siswa secara kompleks dalam proses pembelajaran, keterbatasan tenaga ialah peneliti belum bisa membimbing siswa secara menyeluruh jika dalam satu waktu membutuhkan pemahaman lebih untuk 2 atau 3 siswa yang membutuhkan, dan keterbatasan dalam mendesain tampilan LKPD yang belum bisa membuat tampilan yang menarik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, secara umum dapat disimpulkan bahwa lembar kerja peserta didik (LKPD) berbantuan *microsoft powerpoint* berbasis *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kritis materi persamaan garis lurus kelas VIII SMP Negeri 1 Sekadau Hulu layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Tingkat kevalidan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbantuan *microsoft powerpoint* berbasis *Creative Problem Solving* terhadap kemampuan berpikir kritis materi persamaan garis lurus kelas VIII SMP Negeri 1 Sekadau Hulu mencapai kriteria sangat valid berdasarkan kevalidan media dan materi. Maka lembar kerja peserta didik berbantuan *microsoft powerpoint* berbasis *Creative Problem Solving* dinyatakan valid dengan kriteria sangat valid. Tingkat kepraktisan mencapai kriteria sangat praktis melalui angket respon guru dan angket respon siswa sehingga lembar kerja peserta didik berbantuan *microsoft powerpoint* berbasis *Creative Problem Solving* dapat dikatakan praktis bagi guru dan siswa. Tingkat keefektifan mencapai kriteria sangat efektif melalui hasil posttest.

DAFTAR PUSTAKA

- Faizah, H. N., & Reinita. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Creative Problem Solving (CPS) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Dikelas Iv Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri*, 7(1), 98–109.
- Hersandi, M., Mahardika, I. K., & Nuriman, N. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam Bentuk Brosur untuk Pembelajaran IPA di SMP ditinjau dari Aspek Kegrafikaannya. *Jurnal Pembelajaran Dan Pendidikan Sains*, 2(1), 57-64.
- Kuswanto, H. (2017). *Pengembangan LKPD dengan Model LAPS-Heuristic untuk Memfasilitasi Disposisi dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa* (Doctoral dissertation, FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN).
- Pansa, H. E., Caswita, C., & Suharsono, S. (2017). Pengembangan LKPD dengan - Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 5(3).

- Pulungan, M., Usman, N., Suratmi, S., Suganda M, V. A., & Harini, B. (2020). Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Pada Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 7(1), 29–36. <https://doi.org/10.36706/jisd.v7i1.11621>
- Putra, Y. P. (2018). Penggunaan model pembelajaran creative problem solving untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar matematika siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 4(2), 73–80.
- Rachmantika, A. R., & Wardono. (2019). The role of students' critical thinking skills in learning mathematics with problem-solving. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2(1), 441.
- Rahayu, D. V., & Afriansyah, E. A. (2015). Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa melalui model pembelajaran pelangi matematika. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 29-37.
- Rochmad. (2012). Desain model pengembangan perangkat pembelajaran matematika. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(1), 59–72. <https://doi.org/10.15294/kreano.v3i1.2613>
- Rosmia, A., Handoko, S., Mariam, P., & Belakang, L. (2012). Efektivitas Model Pembelajaran Creative Problem Solving (CPS) dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa. *Educare*, 10(2), 14–24.
- Sarimanah, T. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Siswa Smp Melalui Pendekatan Problem Posing. *Prisma*, 6(2). <https://doi.org/10.35194/jp.v6i2.123>
- Sudirpa, I. W. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PKn Siswa Kelas VA SD Negeri 1 Peguyangan. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(4), 562–571. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7676172>
- Zahid, M. Z. (2018, February). Aplikasi berbasis android untuk pembelajaran: Potensi dan metode pengembangan. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 1, pp. 910-918).