

PEMANFAATAN LIVE WORKSHEET EDUCATION SEBAGAI MEDIA PENINGKATAN PARTISIPASI KEAKTIFAN DAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V MELALUI PBL

Erma Dwi Fatmasari¹, Yus Mochamad cholily²

¹²Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Muhammadiyah Malang

Alamat e-mail: ¹ermadwifatma@gmail.com, ³yus@umm.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low creativity of learning and activeness of students of Class V SDN Puntan 01 Batu, especially in learning science. The purpose of this study is to make improvements in learning to increase the activeness and creativity of learning students in Grade V of Sdn Puntan 01 Batu in Science Learning. This study is a class action research (PTK) that uses Kemmis and MC Taggart models, with planning steps, implementation of actions and observations, as well as reflection. Data collection techniques using non-test techniques. Non-test instruments in the form of observation sheets to measure the level of student creativity. Based on the results of research in the first cycle for the percentage of activity and creativity of students by Category quite active and creative, active and creative, and very active and creative reached 71.42% of 35 students and in the second cycle the percentage of activity and creativity reached 94.28%. Seen from the average score of student creativity in cycle I reached 75.37 Cycle II reached 83.34 then there was an increase in the activity and creativity of students learning from cycle I to Cycle II amounted to 22.85. From the results of this study concluded that the application of Live Worksheet Education through Problem-Based Learning model in Science Learning can increase the activeness and creativity of students.

Keywords: Activeness, Creativity, Live Worksheet Education, Problem-Based Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas belajar dan keaktifan siswa kelas V SDN Puntan 01 Kota Batu khususnya dalam Pembelajaran IPA. Tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar siswa kelas V SDN Puntan 01 Kota Batu pada Pembelajaran IPA. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan model Kemmis dan MC Taggart, dengan langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik non tes. Instrumen non tes berupa lembar observasi untuk mengukur tingkat kreativitas siswa. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I untuk persentase keaktifan dan kreativitas siswa

berdasarkan kategori cukup aktif dan kreatif, aktif dan kreatif, dan sangat aktif dan kreatif mencapai 71,42% dari 35 siswa dan pada siklus II persentase keaktifan dan kreativitas mencapai 94,28%. Dilihat dari rerata skor kreativitas siswa pada siklus I mencapai 75,37 siklus II mencapai 83,34 maka terjadi peningkatan keaktifan dan kreativitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 22,85. Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa penerapan Live Worksheet Education melalui model Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPA dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa.

Kata Kunci: Keaktifan, Kreativitas, Live Worksheet Education, Problem Based Learning.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang sangat pesat pada abad 21 menyebabkan perubahan besar pada dunia Pendidikan yang dapat dilihat pada pergantian kurikulum, media dan teknologi pembelajaran yang digunakan. Integrasi antara teknologi dengan pembelajaran akan meningkatkan kualitas pembelajaran di abad 21 (Nadifatinisa & Sari, 2021). Perkembangan teknologi dapat memberikan dampak di bidang pendidikan seperti kemudahan dalam mengakses informasi yang dapat dijadikan bahan pembelajaran atau platform sebagai perantara penyampaian materi (Atmojo et al., 2022). Salah satu bentuk pemanfaatan dari perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan yakni berupa pemanfaatan dalam lembar kerja peserta didik.

Lembar kerja peserta didik merupakan lembaran yang berisi kegiatan yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu pada peserta didik, kemampuan berpikir tingkat tinggi dan keterampilan LKPD ini berfungsi sebagai petunjuk dalam menyelesaikan suatu tugas yang berdasarkan Langkah-langkah pengerjaannya dalam kegiatan pembelajaran serta memudahkan aktivitas pendidik sehingga tercapai interaksi yang efisien antara pendidik dengan peserta didik. LKPD yang disusun serta dirancang dan dikembangkan pula wajib mengikuti keadaan yang terdapat dalam aktivitas Pendidikan, LKPD online merupakan sebuah bentuk penyajian bahan ajar yang disusun secara sistematis oleh program yang dapat menjadikan LKPD lebih interaktif (Khairunisa et al., 2020; Lathifah et al., 2021) Penggunaan LKPD dengan

mengikuti perkembangan saat ini dan dengan situasi yang mengharuskan semuanya dilakukan secara online, maka dari LKPD yang dibutuhkan bersifat online yaitu dengan menggunakan aplikasi Liveworksheets. Liveworksheet merupakan platform berbasis web yang memanfaatkan teknologi baru yang menampilkan fitur menarik seperti suara, gambar, bahkan video (Khikmiah, 2021). Penggunaan liveworksheet diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran IPA.

Mata pelajaran IPA menuntut siswa untuk aktif dalam kegiatan belajarnya. Siswa melakukan aktivitas-aktivitas inderawi yang bertujuan untuk mengetahui konsep-konsep IPA, yaitu seperti melakukan kegiatan pengamatan terhadap suatu objek untuk kemudian menyimpulkan dari objek yang bersifat abstrak menjadi konkrit dan mudah dipahami. Sehingga dalam proses pembelajaran IPA, guru seharusnya mengaplikasikan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran serta guru merancang pembelajaran yang kreatif yang menumbuhkan keaktifan siswa dalam belajar (Lestari & Mustika, 2014).

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Negeri Puntan 1 Kota Batu diperoleh informasi bahwa keaktifan belajar siswa masih terlihat rendah. Siswa lebih bersifat pasif dalam proses pembelajaran. Aktivitas-aktivitas belajar yang ditunjukkan siswa kurang optimal. Terlihat dari kurangnya siswa dalam mengajukan suatu pertanyaan, kurangnya keberanian siswa dalam demonstrasi di depan kelas dan kurangnya siswa dalam mengemukakan pendapat saat diskusi kelompok.

Selain informasi di atas, dalam observasi yang dilakukan peneliti juga mengamati proses pembelajaran IPA. Terlihat guru belum memanfaatkan media yang ada di sekitar lingkungan sekolah dalam pembelajaran IPA. Benda atau objek nyata yang sederhana belum dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran IPA. Guru lebih sering menggunakan media berupa gambar yang ada di buku teks pelajaran.

Jika dilihat berdasarkan tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget, anak usia Sekolah Dasar termasuk ke dalam tahap Operasional konkrit dimana tahapan yang menunjukkan adanya sikap keingintahuannya cukup tinggi dari

siswa untuk mengenali lingkungannya (Lestari & Mustika, 2014). Melihat paparan tersebut, maka siswa Sekolah Dasar memerlukan pembelajaran yang bermakna dan konkrit melalui media pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPA.

Berdasarkan permasalahan seperti tersebut di atas, maka dalam penelitian yang akan berlangsung khususnya pada mata pelajaran IPA, siswa dapat diajak untuk lebih aktif, kritis, terbuka, kreatif, mengenali perasaan, berani mengambil keputusan serta bersikap dan percaya diri. Untuk menjangkau pengetahuannya, murid dituntutsertakan menganalisa, mengaplikasikan, mengerti, mengenal/mengetahui sekaligus mengingat pelajaran. Disamping itu, siswa dipacu melakukan komunikasi, berasosiasi atau kolaborasi (bekerja sama), bereksprimen, bertanya, dan mengobservasi (mengamati).

Hal ini bertujuan agar murid bisa mengembangkan kemampuannya atau skill. Pengetahuan dan keterampilan akan menghasilkan kemandirian kualitas diri dalam menghadapi kompetensi. Murid juga akan mempelajari cara berorganisasi serta menghayati/memahami sebuah

proses, menilai, merespon, dan menerima serta dapat menghasilkan sikap yang baik bagi murid.

Menyikapi masalah diatas, selain dengan menggunakan media pembelajaran Liveworksheet, perlu adanya upaya yang dilakukan oleh guru untuk menggunakan model pembelajaran yang membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga mampu memotivasi dan meningkatkan kreativitas belajar ilmu pengetahuan alam (IPA). Guru dalam proses belajar mengajar harus lebih memperhatikan strategi yang digunakan agar mampu memaksimalkan potensi siswa dan kreativitas belajarilmu pengetahuan alam (IPA). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memaksimalkan kreatifitas dan keaktifan siswa yakni model Problem Based Learning. Problem Based Learning merupakan suatu pendekatan pengajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar secara aktif untuk pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran (Pramudya et al., 2019).

Tabel 1. langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah

Fase.	Indikator	Tindakan Guru
1	Orientasi siswa pada masalah	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
2	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Membantu siswa mengidentifikasi dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3	Membimbing pengalaman individu/kelompok	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap keaktifan dan penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.

Sumber: (Manobe & Wardani, 2018)

Dari uraian tabel diatas dapat di simpulkan bahwa ada lima langkah pembelajaran berbasis masalah yang digunakan dalam model pembelajaran Problem Based Learning. Sedangkan sintaksisnya untuk Problem based Learning sebagai berikut.

Dari uraian tabel 2 diatas dapat di simpulkan bahwa ada lima fase pembelajaran berbasis masalah yang digunakan dalam model pembelajaran Problem Based Learning.

Dari uraian di atas peneliti ingin mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media Live Worksheet Education terhadap keaktifan dan kreativitas melalui Problem Based

Learning. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Pemanfaatan Live Worksheet Education sebagai media Peningkatan Partisipasi Keaktifan dan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPA kelas V melalui PBL”.

B. Metode Penelitian

Tabel 2. Sintaks pembelajaran Problem Based Learning

Fase	Tindakan Guru	Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
Fase 1 Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada siswa.	Guru membahas tujuan logistic, penting, dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah.	Penelitian tindakan kelas terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yang harus dilalui yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi atau sering disebut <i>planning, acting, observing, dan reflecting</i> . Prosedur penelitian ini sesuai dengan PTK model spiral dari Kemmis dan Mc Taggart (Manobe & Wardani, 2018). Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN Puntan 1
Fase 2 Mengorganisasikan siswa untuk meneliti.	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan permasalahan.	
Fase 3 Membantu investigasi mandiri dan kelompok.	Guru mendorong siswa untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan dan solusi.	
Fase 4 Mengembangkan dan mempresentasikan artefak.	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.	
Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah.	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan.	

Sumber: (Manobe & Wardani, 2018)

Kota Batu Semester I Tahun Pelajaran

2022/2023 yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik nontes disertai lembar observasi. Pada penelitian ini analisis data dilakukan dengan menggunakan 2 analisis yang pertama analisis ketuntasan kreativitas belajar siswa yaitu melihat peningkatan ketuntasan kreativitas belajar siswa pada tahap siklus I dan siklus II. Sedangkan yang kedua analisis data deskriptif komparatif yaitu dengan membandingkan ketuntasan kreativitas dan keaktifan siswa, siklus I dan siklus II. Penelitian ini menggunakan media Live Worksheet Education melalui model pembelajaran Problem Based Learning untuk mengukur kreativitas dan keaktifan siswa dengan target persentase ketuntasan minimal adalah 80%. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif komparatif dengan membandingkan kondisi pada siklus I dan siklus II untuk mengetahui peningkatan kreativitas belajar siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Deskripsi Hasil Penelitian

Dalam pelaksanaan tindakan akan diuraikan deskripsi sebelum

tindakan dilakukan, deskripsi tindakan siklus I terdiri atas tahapan, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, kemudian dilakukan refleksi siklus I dan deskripsi siklus II siklus dua ini juga terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, kemudian dilanjutkan pada refleksi siklus II.

Tingkat Kreativitas Siswa Siklus 1

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media Live Worksheet Education melalui model pembelajaran Problem Based Learning yang telah dilaksanakan menunjukkan adanya peningkatan kreativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran siklus I. Berikut adalah tabel hasil kreativitas belajar siswa siklus I:

Tabel 3. distribusi kreativitas belajar siswa siklus 1

N o.	Rent ang Skor	Klasifi kasi	Freku ensi	Persent ase
1	91-100	Sangat Kreatif	0	0%
2.	81-90	Kreatif	11	31%
3.	71-80	Cukup Kreatif	13	37%
4.	61-70	Tidak Kreatif	9	26%
5.	<60	Sangat Tidak Kreatif	2	6%
Jumlah			35	100%

Tabel 1 distribusi kreativitas belajar pada siklus 1 menunjukkan bahwa siswa yang masuk dalam

keaktivitas belajar klasifikasi kreatif sejumlah 11 siswa (11%), siswa cukup kreatif sebanyak 13 siswa (37%), siswa yang masuk dalam klasifikasi tidak kreatif sebanyak 9 siswa (26%), dan siswa yang masuk dalam klasifikasi sangat tidak kreatif sebanyak 2 siswa (6%).

Tingkat Kreativitas Siswa Siklus 2

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media Live Worksheet Education melalui model pembelajaran Problem Based Learning yang telah dilaksanakan menunjukkan adanya peningkatan kreativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran siklus 2. Berikut adalah tabel hasil kreativitas belajar siswa siklus 2:

Tabel 4. distribusi kreativitas belajar siswa siklus 2

N o.	Renta ng Skor	Klasifik asi	Freku ensi	Persent ase
1	91-100	Sangat Kreatif	3	9%
2.	81-90	Kreatif	19	54%
3.	71-80	Cukup Kreatif	11	31%
4.	61-70	Tidak Kreatif	2	6%
5.	<60	Sangat Tidak Kreatif	0	0%
Jumlah			35	100%

Tabel 2 distribusi kreativitas belajar pada siklus 2 menunjukkan bahwa siswa yang masuk dalam kreativitas belajar klasifikasi sangat kreatif sejumlah 3 siswa (9%), siswa kreatif sejumlah 19 siswa (54%),

siswa cukup kreatif sebanyak 11 siswa (31%), dan siswa yang masuk dalam klasifikasi tidak kreatif sebanyak 2 siswa (6%).

Rekapitulasi Hasil Kreativitas Siswa Siklus 1 dan 2

Hasil kreativitas belajar siswa dengan penggunaan media Live Worksheet Education melalui model Problem-based learning dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa. Data tersebut dapat dilihat dari peningkatan jumlah skor yang didapat dari lembar observasi kreativitas belajar siswa pada siklus I dan Siklus II. Jumlah skor dapat mempengaruhi kriteria yang didapatkan. Berikut ini adalah rekapitulasi hasil kreativitas siklus I dan siklus II.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Kreativitas Siswa Siklus 1 dan Siklus 2

Siklus 1					
N o.	Renta ng Skor	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase	Rentang Skor
1	91-100	Sangat Kreatif	0	0%	91-100
2.	81-90	Kreatif	11	31%	81-90
3.	71-80	Cukup Kreatif	13	37%	71-80
4.	61-70	Tidak Kreatif	9	26%	61-70
5.	<60	Sangat Tidak Kreatif	2	6%	<60
Jumlah			35	100%	

Berdasarkan tabel 3 diatas, hasil rekapitulasi kreativitas belajar siswa siklus I dan II. Pada siklus I untuk klasifikasi sangat tidak kreatif dengan

frekuensi (2) dan persentase (6), pada siklus II klasifikasi sangat tidak kreatif dengan frekuensi (0) dan persentase (0), klasifikasi tidak kreatif pada siklus I dengan frekuensi (9) dan persentase (26), klasifikasi tidak kreatif pada siklus II (2) dan persentase (6), klasifikasi cukup kreatif pada siklus I dengan frekuensi (13) dan persentase (37), klasifikasi cukup kreatif pada siklus II dengan frekuensi (11) dan persentase (31), klasifikasi kreatif pada siklus I dengan frekuensi (11) dan persentase (31), klasifikasi kreatif pada siklus II dengan frekuensi (19) dan persentase (54), klasifikasi sangat kreatif pada siklus I dengan frekuensi (0), dan persentase (0), klasifikasi sangat kreatif pada siklus II dengan frekuensi (3) dan persentase (9).

Tabel 6. Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Siklus 1 dan Siklus 2

Siklus 1		Siklus 2	
Skor	Persen	Skor	Persen
75,37	75,37%	83,34	83,34%
Peningkatan Skor Kreativitas		7,97	

Berdasarkan tabel 4 diatas, hasil penskoran siklus I dan siklus II ada peningkatan. Pada siklus I skor yang di peroleh sebanyak 75,37 skor dengan persentase 75,37%, sedangkan siklus II skor yang diperoleh 83,34 dengan persentase

83,34%. Hasil kreativitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II meningkat sebesar 7,97.

Tingkat Keaktifan Siswa Siklus 1

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media Live Worksheet Education melalui model pembelajaran Problem Based Learning yang telah dilaksanakan menunjukan adanya peningkatan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran siklus I. Berikut adalah tabel hasil kreativitas belajar siswa siklus I:

Tabel 7. distribusi keaktifan siswa siklus 1

N o.	Rentang Skor	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	91-100	Sangat Aktif	0	0%
2.	81-90	Aktif	11	31%
3.	71-80	Cukup Aktif	13	37%
4.	61-70	Tidak Aktif	9	26%
5.	<60	Sangat Tidak Aktif	2	6%

Tabel 3 distribusi keaktifan siswa pada siklus 1 menunjukkan bahwa siswa yang masuk dalam keaktifan siswa klasifikasi aktif sejumlah 11 siswa (11%), siswa cukup aktif sebanyak 13 siswa (37%), siswa yang masuk dalam klasifikasi tidak aktif sebanyak 9 siswa (26%), dan

siswa yang masuk dalam klasifikasi sangat tidak aktif sebanyak 2 siswa (6%).

Tingkat Keaktifan Siswa Siklus 2

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media Live Worksheet Education melalui model pembelajaran Problem Based Learning yang telah dilaksanakan menunjukan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran siklus 2. Berikut adalah tabel hasil kreativitas belajar siswa siklus 2:

Tabel 8. distribusi keaktifan belajar siswa siklus 2

N o.	Renta ng Skor	Klasifi kasi	Frekue nsi	Persen tase
1	91-100	Sangat Aktif	3	9%
2.	81-90	Aktif	19	54%
3.	71-80	Cukup Aktif	11	31%
4.	61-70	Tidak Aktif	2	6%
5.	<60	Sangat Tidak Aktif	0	0%

Tabel 4 distribusi keaktifan siswa pada siklus 2 menunjukkan bahwa siswa yang masuk dalam keaktifan klasifikasi sangat aktif sejumlah 3 siswa (9%), siswa aktif sejumlah 19 siswa (54%), siswa cukup aktif sebanyak 11 siswa (31%), dan siswa yang masuk dalam klasifikasi tidak aktif sebanyak 2 siswa (6%).

Rekapitulasi Hasil Keaktifan Siswa Siklus 1 dan 2

Hasil keaktifan siswa dengan penggunaan media Live Worksheet Education melalui model Problem-based learning dapat meningkatkan keaktifan siswa. Data tersebut dapat dilihat dari peningkatan jumlah skor yang didapat dari lembar observasi kreativitas belajar siswa pada siklus I dan Siklus II. Jumlah skor dapat mempengaruhi kriteria yang didapatkan. Berikut ini adalah rekapitulasi hasil keaktifan siklus I dan siklus II.

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Keaktifan Siswa Siklus 1 dan Siklus 2

Siklus 1					
N o.	Renta ng Skor	Klasifikasi	Frekue nsi	Persen tase	Renta ng Skor
1	91-100	Sangat Aktif	0	0%	91-100
2.	81-90	Aktif	11	31%	81-90
3.	71-80	Cukup Aktif	13	37%	71-80
4.	61-70	Tidak Aktif	9	26%	61-70
5.	<60	Sangat Tidak Aktif	2	6%	<60
Jumlah			35	100%	

Berdasarkan tabel 3 diatas, hasil rekapitulasi keaktifan belajar siswa siklus I dan II. Pada siklus I untuk klasifikasi sangat tidak aktif dengan frekuensi (2) dan persentase (6), pada siklus II klasifikasi sangat tidak aktif dengan frekuensi (0) dan persentase (0), klasifikasi tidak aktif pada siklus I

dengan frekuensi (9) dan persentase (26), klasifikasi tidak aktif pada siklus II (2) dan persentase (6), klasifikasi cukup aktif pada siklus I dengan frekuensi (13) dan persentase (37), klasifikasi cukup aktif pada siklus II dengan frekuensi (11) dan persentase (31), klasifikasi aktif pada siklus I dengan frekuensi (11) dan persentase (31), klasifikasi aktif pada siklus II dengan frekuensi (19) dan persentase (54), klasifikasi sangat aktif pada siklus I dengan frekuensi (0), dan persentase (0), klasifikasi sangat aktif pada siklus II dengan frekuensi (3) dan persentase (9).

Tabel 10. Peningkatan Kreativitas Belajar Siswa Siklus 1 dan Siklus 2

Siklus 1		Siklus 2	
Skor	Persen	Skor	Persen
75,37	71,42%	83,34	94,42%
Peningkatan Skor Keaktifan		22,85	

Berdasarkan tabel 4 diatas, hasil penskoran siklus I dan siklus II ada peningkatan. Pada siklus I skor yang di peroleh sebanyak 75,37 skor dengan persentase 71,42%, sedangkan siklus II skor yang diperoleh 83,34 dengan persentase 94,42%. Hasil keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II meningkat sebesar 22,85.

Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas ini difokuskan pada upaya perbaikan untuk meningkatkan kreativitas belajar dan keaktifan siswa kelas 5 dalam mengikuti pembelajaran IPA di SDN Punten 01 Kota Batu dengan menggunakan Live Work Sheet Education melalui Problem-based learning. Pembelajaran ini menuntut siswa untuk berpikir dalam pemecahan masalah yang diberikan guru. Masalah tersebut disajikan guru secara menggantung. Guru mengambil permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian, siswa belajar memecahkan permasalahan yang disajikan guru bersama dengan kelompok dan yang nantinya siswa akan mempresentasikan hasil pemecahan masalah tersebut di depan kelas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Live Worksheet Education melalui model pembelajaran Problem-based learning mampu meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa kelas V SDN Punten 1 Kota Batu. Artinya Live Worksheet Education memiliki keunggulan seperti dapat diakses dengan gawai ataupun laptop yang didukung dengan visualisasi video dan gambar serta jawaban yang otomatis terkirim (Zahroh & Yuliani, 2021) Maka dari itu, Live Workseheet Education berperan agar peserta didik tidak sekadar menireima materi dalam pembelajaran, tetapi juga menemukan

konsep pembelajaran yang secara tidak langsung diciptakan dari keaktifan dan kreativitas siswa.

Dari pemaparan tersebut LKPD elektronik perlu digunakan agar keaktifan dan kreativitas juga meningkat. Dari hasil penelitian menunjukkan penggunaan Live Worksheet Education juga dapat berimbas pada peningkatan hasil belajar siswa (Lathifah et al., 2021). Live Worksheet Education juga menjadi alternatif media pembelajaran yang cocok untuk siswa yang tergolong dalam digital natives. Penggunaan teknologi juga dapat membantu guru dalam menyesuaikan pembelajaran berdasarkan kemampuan, gaya belajar, serta kebutuhan sosial atau emosional peserta didik (Atmojo et al., 2022).

Dalam penerapan Liveworksheet Education melalui Problem Based Learning, peran guru yang cenderung tidak mendominasi, mampu memberikan kesempatan kepada siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. Maka dari itu dapat memancing kreativitas siswa. Penelitian ini sependapat dengan pendapat Dutch (Manobe & Wardani, 2018) menyatakan bahwa model pembelajaran Problem based learning

ialah metode instruksional siswa agar berupaya untuk belajar, bekerja sama dengan kelompok untuk mencari solusi bagi masalah yang nyata. Masalah tersebut digunakan agar rasa keingintahuan serta kemampuan analisis siswa dan inisiatif atas materi pelajaran dapat berkembang.

Dari teori tersebut penerapan Problem-based learning dapat memacu kreativitas belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan ciri-ciri individu kreatif yaitu memiliki imajinasi yang kuat, berinisiatif, mempunyai minat yang luas, bebas dalam berpikir, memiliki rasa ingin tahu, selalu mendapatkan pengalaman baru, percaya diri, penuh semangat, berani mengambil resiko, dan berani berpendapat (Widyaningrum & Rahmanumeta, 2016).

Model pembelajaran Problem Based Learning menekankan pembelajaran yang aktif (Pramudya et al., 2019). Materi dikemas dalam bentuk kasus, dan siswa dibagi dalam kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut. Dalam kerja kelompok waktu dibatasi dan setelah selesai kerja kelompok siswa melanjutkan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya dan kelompok lain

menanggapi/bertanya. Melalui penerapan model Problem Based Learning maka siswa dapat lebih aktif dan kreatif.

Pemilihan model pembelajaran Problem Based Learning sebagai solusi pemecahan masalah keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa juga didasarkan pada hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Astuti et al (2019) yang berjudul “Analisis Keaktifan Belajar Siswa terhadap Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Pada Materi Pelajaran IPA di Kelas V SD Kanisius Hasanudin Semarang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: siswa menjadi lebih aktif dan berani dalam memaparkan argumen ketika berdiskusi menyelesaikan permasalahan serta menyajikannya di depan kelas. Selain itu, dampak penggunaan model Problem Based Learning menurut guru kelas V yakni siswa menjadi lebih aktif dan kreatif ketika bertanya ataupun menjawab pertanyaan. Ketika siswa ada yang terlihat kesulitan memahami materi, guru memberikan kesempatan pada siswa tersebut untuk bertanya.

Sejalan dengan penelitian Pratiwi et al (2022) berjudul Peningkatan Keaktifan Sikap dan

Hasil Belajar IPA Melalui Model PBL Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Patimuan 01. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Pratiwi et al, terdapat peningkatan persentase pada siklus I menunjukkan bahwa persentase jumlah siswa yang mempunyai keaktifan dan hasil belajar kategori minimal baik sebesar 86,6%. Sedangkan data hasil lembar observasi kreativitas pemecahan masalah pada siklus II menunjukkan peningkatan yaitu 6,7% artinya meningkat 6,7% dibanding siklus I. Penelitian yang dilakukan Pratiwi et al dikatakan sejalan dengan penelitian ini karena kedua penelitian ini memiliki target ketuntasan siswa 80%.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang telah dilakukan oleh Indriani (2022) yang berjudul Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dengan Model Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Inggris setelah dikenai tindakan pada siklus I diperoleh rata-rata skor siswa saat pre-test yakni 85. Rata-rata skor pada post-test I menunjukkanyakni 91, dan perolehan rata-rata skor posttest II yakni 92.

Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan kreativitas belajar IPA menggunakan pada siswa kelas 3 SD dalam penelitian yang dilakukan (Manobe & Wardani, 2018) berjudul Peningkatan Kreativitas Belajar IPA Menggunakan Model Problem Based Learning pada Siswa Kelas 3 SD. Hasil penelitian pada siklus I untuk persentase cukup kreatif, kreatif, dan sangat kreatif mencapai 70,37% dari keseluruhan 35 orang siswa dan pada siklus II persentase kreativitas mencapai 88,89%. Jika dilihat dari rerata skor kreativitas siswa pada siklus I mencapai 70,07, siklus II mencapai 81,93, artinya ada peningkatan kreativitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II sejumlah 11,86.

Dengan menerapkan langkah model pembelajaran Problem Based Learning dengan tepat, dan dengan memperhatikan karakteristik siswa, kemudian dibagi dengan belajar tim dimana pembelajaran dengan menerapkan Live Worksheet Education melalui Problem Based Learning ini akan mengarahkan siswa untuk lebih aktif dan kreatif, siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran, baik dalam berdiskusi, tanya jawab, dan mencari jawaban

serta tugas dan peran siswa sekaligus penyelesaian atas masalah yang ditemukan dalam gagasan itu, ternyata penerapan Live Worksheet Education melalui model pembelajaran Problem Based Learning ini mampu meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar siswa kelas 5 SDN Puntan 01 Kota Batu pada pembelajaran IPA semester II tahun ajaran 2022/2023.

Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas belajar siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA. Aspek yang diteliti hanya aspek kognitif dan psikomotorik siswa. Keunggulan dalam model pembelajaran Problem-based learning yakni siswa aktif dalam kegiatan belajar dan berdiskusi, sebab mereka berfikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir. Siswa memahami benar dalam bahan pelajaran, siswa memahami betul bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses memecahkan masalahnya. Sesuatu yang diperoleh dengan pembelajaran seperti ini akan lebih lama diingat, proses menemukan sendiri memiliki

rasa puas terhadap siswa itu sendiri. Kepuasan batin dapat mendorong siswa melakukan penemuan lagi sehingga minat belajar siswa menjadi meningkat. Siswa dalam memperoleh pengetahuan menggunakan pembelajaran berdiskusi akan lebih mampu mentransfer pengetahuan ke berbagai hubungan.

Hasil observasi penerapan Live Worksheet Education melalui Problem based learning menunjukkan semua langkah-langkah pembelajaran sudah terlaksana dengan baik. Sedangkan untuk observasi keaktifan dan kreativitas siswa terhadap penerapan Live Worksheet Education melalui Problem-based learning juga menunjukkan respon yang baik karena semua langkah-langkah Problem-based learning sudah terlaksana. Meskipun pada awal-awal siklus I pertemuan pertama ada beberapa yang tidak terlaksana. Pemaparan hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas dengan penerapan Live Worksheet Education melalui Problem-based learning ini telah berhasil meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa kelas V SDN Puntan 1 Kota Batu pada pembelajaran IPA semester II tahun ajaran 2022/2023.

Hal tersebut dikarenakan siswa terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran dengan begitu keaktifan dan kreativitas belajar siswa akan Nampak. Pembelajaran yang difokuskan pada pemecahan masalah berpengaruh pada daya serap siswa terhadap materi karena siswa sendiri yang menemukan hasil dari pemecahan masalah yang diberikan guru.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan Live Workhseet Education melalui Problem Based Learning dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa kelas V semester II SDN Puntan 01 Kota Batu tahun pelajaran 2022/2023. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengukuran presentase keaktifan dan kreativitas siswa siklus I berdasarkan kategori cukup aktif dan kreatif, aktif dan kreatif, dan sangat aktif dan kreatif mencapai 71,42% dari 35 orang siswa dan pada siklus II persentase keaktifan dan kreativitas mencapai 94,28%. Dilihat dari rerata skor keaktifan dan kreativitas siswa pada siklus I mencapai 75,37, siklus II mencapai 83,34 maka terjadi

peningkatan keaktifan dan kreativitas siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 22,85. Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa melalui penerapan Live Worksheet Education melalui Problem Based Learning dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas siswa. Hal ini terjadi karena penerapan Live Worksheet Education melalui Problem Based Learning sudah terlaksana. Beberapa langkah seperti mengorientasikan siswa pada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, investigasi dalam kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah sudah terlaksana dengan baik dengan begitu akan memancing tumbuhnya kreativitas belajar siswa dalam proses pemecahan masalah. Langkah Problem Based Learning yang tiap langkahnya melibatkan siswa akan memancing siswa untuk berpikir dan pengetahuan yang didapat adalah hasil pemikiran sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, D. E. W., KHB, M. A., & Budiman, M. A. (2019). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Terhadap Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SD Kanisius Hasanudi Semarang. *Jurnal Pinus: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 77–83.
- Atmojo, I. R. W., Matsuri, M., Adi, F. P., Ardiansyah, R., & Saputri, D. Y. (2022). Pemanfaatan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Muatan IPA Peserta Didik Kelas V di SD Negeri Jajar Kota Surakarta. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 3(2), 241.
<https://doi.org/10.33394/jpu.v3i2.5514>
- Indriani, L. (2022). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dengan Model Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(1), 9–17.
- Khairunisa, U., Azis, Z., & Sembiring, M. B. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik dengan Model Problem Based Learning Berbasis Higher Order Thinking Skills. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 56–61.

- | | |
|--|--|
| <p>https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/mesuisu/article/view/3133</p> <p>Khikmiah, F. (2021). Implementasi Web Live Worksheet Berbasis Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika. <i>Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika</i>, 6(1), 1–12.
 https://doi.org/10.30605/pedagogiy.v6i1.1193</p> <p>Lathifah, M. F., Hidayati, B. N., & Zulandri. (2021). Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. <i>Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA</i>, 4(1), 25–30.
 https://doi.org/10.36312/jupe.v4i4.995</p> <p>Lestari, N., & Mustika, E. (2014). Pengaruh penggunaan media realia terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan [The effect of the use of realia media on student learning activeness in natural science]. <i>Pedagogik/Pedagogic</i>, 2(2), 1–8.
 http://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/1</p> | <p>240</p> <p>Manobe, S. M., & Wardani, K. W. (2018). PENINGKATAN KREATIVITAS BELAJAR IPA MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA SISWA KELAS 3 SD. <i>Didaktika Dwija Indria</i>, 6(9), 159–171.
 https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/12003</p> <p>Nadifatinisa, N., & Sari, P. M. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thingking Skill (HOTS) Pada Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V. <i>Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran</i>, 4(2), 344.
 https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37574</p> <p>Pramudya, E., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pbl. <i>NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran</i>, 3(2), 320–329.
 https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i2.391</p> <p>Pratiwi, E. B., Susanti, M. M. I., & Rustamti, M. I. (2022).</p> |
|--|--|

Peningkatan Keaktifan Sikap
Dan Hasil Belajar IPA Melalui
Model PBL Pada Siswa Kelas IV
SD Negeri Patimuan 01. *Jurnal*
Pendidikan Dan Konseling,
4(65), 1349–1358.

Widyaningrum, H. K., &
Rahmanumeta, F. M. (2016).
PENTINGNYA STRATEGI
PEMBELAJARAN INOVATIF
DALAM MENGHADAPI
KREATIVITAS SISWA DI MASA
DEPAN. *Proceedings*
International Seminar FoE
(Faculty of Education), 1, 268–
277.

Zahroh, D. A., & Yuliani, Y. (2021).
Pengembangan e-LKPD
Berbasis Literasi Sains untuk
Melatihkan Keterampilan Berpikir
Kritis Peserta Didik pada Materi
Pertumbuhan dan
Perkembangan. *Berkala Ilmiah*
Pendidikan Biologi (BioEdu),
10(3), 605–616.
[https://doi.org/10.26740/bioedu.v](https://doi.org/10.26740/bioedu.v10n3.p605-616)
10n3.p605-616