

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Crossword Puzzle* dalam Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Budaya Alam Minangkabau

Elviyasmi^{1✉}, Junaidi², Sandra Sukmaning Adji³

(1) Universitas Terbuka, Indonesia

(2) Universitas Islam Negeri Bukittinggi, Indonesia

(3) Universitas Putra Indonesia, Indonesia

✉ Corresponding author:

[elviyasmi76@gmail.com]

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh sebagian besar guru mata pelajaran muatan lokal Budaya Alam Minangkabau khususnya di kota Solok dalam proses pembelajaran banyak menggunakan metode ceramah, tanya jawab serta LKPD yang tidak sesuai dengan pendekatan pembelajaran abad 21 sehingga hasil belajar kurang optimal. Pembelajaran muatan lokal Budaya Alam Minangkabau yang dilaksanakan guru belum menekankan pada konsep-konsep yang sesuai dengan konsep adat istiadat Minangkabau. Berdasarkan hal tersebut maka perlu adanya sebuah LKPD yang mampu menggiring peserta didik melakukan penemuan secara mandiri dalam sebuah proses pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, dengan pendekatan Model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen dalam bentuk wawancara, angket, dan tes untuk memperoleh validitas, praktikalitas, dan efektivitas dari LKPD berbasis *crossword puzzle* dikembangkan. Data yang terkumpul dianalisis validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan. Berdasarkan analisis data LKPD berbasis *crossword puzzle* Validasi desain diperoleh persentasi skor 82,22% dengan kriteria interpretasi "sangat valid", dimana hasil validasi melebihi kriteria minimum "valid". Sehingga dengan demikian menyatakan bahwa desain LKPD yang dikembangkan ini valid untuk digunakan. Hasil validasi materi diperoleh persentasi skor 83,53% dengan kriteria interpretasi "sangat valid", dimana hasil validasi melebihi kriteria minimum "valid". validasi bahasa diperoleh persentasi skor 78.53% dengan kriteria interpretasi "sangat valid". Hasil angket respon pendidik menunjukkan persentase skor 82,86% dengan kriteria interpretasi "sangat baik. angket respon peserta didik menunjukkan persentase skor sebesar 74,56% dengan kriteria interpretasi "baik", sedangkan persentase skor kreativitas belajar adalah 68,84%, yang menunjukkan bahwa kreativitas belajar peserta didik berada pada kategori yang cukup baik.

Kata Kunci: LKPD, *crossword puzzle*, BAM

Abstract

This research is motivated by the fact that most teachers of the Minangkabau Natural Culture local content subject, especially in the city of Solok, in the learning process, often use lecture methods, questions and answers, and LKPD, which are not by the 21st-century learning approach so that learning outcomes are less than optimal. The learning of the Minangkabau Natural Culture local content carried out by teachers has not emphasized concepts that are in accordance with the concept of Minangkabau customs. Based on this, it is necessary to have a LKPD that can lead students to make independent discoveries in a learning process. This type of research is development research, with the ADDIE Model approach. Data collection techniques using instruments in the form of interviews, questionnaires, and tests were developed to obtain the

validity, practicality, and effectiveness of the crossword puzzle-based LKPD. The collected data are analyzed for validity, practicality, and effectiveness using a predetermined formula. Based on the analysis of crossword puzzle-based LKPD data, the design validation obtained a score percentage of 82.22% with the interpretation criteria of "very valid", where the validation results exceed the minimum criteria of "valid". Thus, it is stated that the developed LKPD design is valid for use. The results of the material validation obtained a score percentage of 83.53% with the interpretation criteria of "very valid", where the validation results exceeded the minimum criteria of "valid". Language validation obtained a score percentage of 78.53% with the interpretation criteria of "very valid". The results of the educator response questionnaire showed a score percentage of 82.86% with the interpretation criteria of "very good". The student response questionnaire showed a score percentage of 74.56% with the interpretation criteria of "good", while the percentage of learning creativity score was 68.84%, which showed that students' learning creativity was in a fairly good category.

Keywords: LKPD, crossword puzzle, BAM

PENDAHULUAN

Salah satu bentuk pelestarian kebudayaan dalam mempertahankan kerajinan lokal di Sumatera Barat adalah adanya kurikulum muatan lokal Budaya Alam Minangkabau. Menurut Pawestri & Zulfiati, (2020:905) Kurikulum muatan lokal ialah kurikulum yang dibangun berdasarkan keperluan daerah. Jadi, kurikulum muatan lokal, isi dan media penyampaiannya dikaitkan dengan persekitaran alam, persekitaran sosial, budaya dan pola kehidupan serta keperluan pembangunan di kawasan. Lebih lanjut Zuwirna, & Sihes, J.A menjelaskan bahwa program muatan lokal bertujuan untuk meningkatkan terjadinya hal-hal berikut: (a) agar materi pelajaran lebih mudah diserap oleh pelajar, (b) Untuk memanfaatkan sumber belajar yang ada di daerah, (c) Pengenalan pelajar terhadap budaya di daerah, (d) Peningkatan pengetahuan pelajar terhadap budaya di daerahnya, (e) Membantu murid-murid menyelesaikan permasalahan yang terjadi di sekitarnya, dan (f) Membina keakraban murid dengan persekitarannya

Mata pelajaran muatan lokal Budaya Alam Minangkabau di Sumatera Barat belum diberlakukan di seluruh kabupaten dan kota, salah satu kota yang menerapkan mata pelajaran muatan lokal tersebut adalah Kabupaten Solok, sehingga sejauh ini perangkat pembelajaran Budaya Alam Minangkabau belum relevan dengan tingkat pendidikan sekolah dasar. Tercapainya hasil belajar tentu tidak terlepas dari perangkat pembelajaran yang sempurna, sehingga perangkat pembelajaran, seperti: kurikulum, materi ajar, metode, media, LKPD dan evaluasi pembelajaran harus dikemas sesuai tuntutan capaian pembelajaran.

Capaian pembelajaran Budaya Alam Minangkabau lebih menjurus pada pembinaan sikap mental dan keterampilan hidup yang bersifat lokal, maka pembenahan perangkat pembelajaran ini harus mengacu pada ranah afektif dan psikomotorik yang disesuaikan dengan tingkatan dan jenjang pendidikan peserta didik. Salah satu perangkat pembelajaran tersebut adalah lembar kerja peserta didik (LKPD). Menurut Sudirama et al., (2021:165) Banyak komponen yang mempengaruhi keberhasilan belajar salah satunya adalah lembar kerja peserta didik (LKPD) yang digunakan guru di kelas. Guru harus mampu memilih LKPD pembelajaran yang tepat sesuai materi pembelajaran yang akan diajarkan sehingga akan mampu menarik perhatian peserta didik untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan berusaha menggali berbagai informasi serta mengembangkan potensi yang dimilikinya guna mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Namun pada kenyataannya sebagian besar guru mata pelajaran muatan lokal Budaya Alam Minangkabau khususnya di kota Solok dalam proses pembelajaran banyak menggunakan metode ceramah, tanya jawab serta LKPD yang tidak sesuai dengan pendekatan pembelajaran abad 21 sehingga hasil belajar kurang optimal. Berdasarkan hal tersebut dirasa perlu dikembangkan bahan ajar LKPD berbasis *Crossword Puzzle* pada mata pelajaran muatan lokal Budaya Alam Minangkabau untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah suatu bahan ajar cetak yang memuat materi, ringkasan, dan langkah-langkah pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik.

Faridhoh Sasmito & Mustadi, (2016:23) menjelaskan kurikulum saat ini menuntut adanya perubahan dari LKS menjadi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Aini et al., (2019:12) menjelaskan

syarat dalam penyusunan LKPD yang harus dipenuhi agar LKPD dapat menjadi bahan ajar yang baik. Syarat-syarat tersebut sangat penting agar LKPD yang dibuat guru dapat digunakan peserta didik secara efektif. Sejalan dengan pendapat di atas Pawestri & Zulfiati, (2020:3) menjelaskan syarat tersebut diantaranya 1) didaktik, 2) konstruktif, dan 3) teknis. Didaktik yang mengatur tentang penggunaan LKPD yang bersifat universal sehingga dapat digunakan dengan baik oleh peserta didik. Konstruksi yang mengatur tentang penggunaan bahasa, susunan kalimat, kosakata, tingkat kesukaran, dan kejelasan. Karena, pada hakikatnya harus tepat guna, dalam arti dapat dimengerti oleh pihak pengguna, yaitu peserta didik. Teknik merupakan syarat yang menekankan pada penyajian LKPD, seperti tulisan, gambar, dan penampilan yang menarik minat dan perhatian peserta didik.

Jadi berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah sarana untuk membantu dan mempermudah guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga terbentuk interaksi yang dapat meningkatkan aktifitas serta hasil belajar peserta didik. Dengan LKPD berbasis *Crossword Puzzle* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar Budaya Alam Minangkabau. Hal ini sesuai dengan pendapat Günter, (2023:87) *scrossword puzzle* mengembangkan keterampilan belajar dan pemecahan masalah siswa. Ajayi & Ogbeba, (2020:2738) strategi pembelajaran berbasis *scrossword puzzle* tiga dimensi meningkatkan keterlibatan siswa dan kinerja akademik. Lestari & SB, Nugraheti, (2018:75) *scrossword puzzle* mengembangkan keterampilan belajar dan pemecahan masalah siswa. Joag, (2014:864) bahwa *scrossword puzzle* meningkatkan pembelajaran siswa tentang unsur-unsur tabel periodik, sifat-sifat, dan tempat dalam tabel. Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti diatas dapat disimpulkan bahwa teka-teki merupakan variabel yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis terhadap guru mata pelajaran muatan lokal Budaya Alam Minangkabau di SD Negeri 24 Koto Anau. diperoleh informasi bahwa: pembelajaran muatan lokal Budaya Alam Minangkabau yang dilaksanakan guru belum menekankan pada konsep-konsep yang sesuai dengan konsep adat istiadat Minangkabau. Sementara materi Budaya Alam Minangkabau di sekolah dasar menurut Agustina, (2012:34.) lebih diutamakan pada keterampilan dasar dan mengenal konsep adat-istiadat dalam bentuk kongkret. Artinya, materi yang diajarkan harus bisa dipraktikkan oleh siswa sehingga menjadi keterampilan dalam kehidupannya.

Materi yang bersifat konsep harus dapat diaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya dalam membelajarkan materi *mamak* atau *penghulu*, pesertadidik harus tahu siapa-siapa saja *mamak* dan *penghulunya* dan bagaimana ia berperilaku pada *mamak* dan *penghulunya*. Pada tahap ini, belum perlu diajarkan sifat-sifat dan syarat-syarat menjadi *penghulu*, karena pada tingkatan ini masih abstrak bagi peserta didik. Di kelas IV misalnya, dari segi keterampilan antara lain: bersopan santun dengan menerapkan *Sumbang Duo Baleh* dan aneka permainan rakyat; sedangkan dari segi konsep: pengenalan tentang *mamak jo kamanakan* dalam arti apa fungsi *mamak* terhadap *kamanakan* dan apa kewajiban *kamanakan* terhadap *mamak*. Di Kelas V, keterampilan yang dituntut misalnya menerapkan sopan santun *Kato nan Ampek* dan mampu menarikan beberapa tarian tradisional (minimal yang umum); sedangkan dari segi konsep mengerti tentang *induk bako* dan *anak pisang* dengan mengenal fungsi dan peran masing-masingnya. Di kelas VI, mengenal dan mengerti aneka masakan tradisional dan alat transportasi tradisional; sedangkan dari segi konsep mengenal bentuk, jenis, dan fungsi rumah gadang, rangkiang, dan mengenal wilayah dan sejarah Minangkabau.

Proses pembelajaran Budaya Alam Minangkabau pada umumnya guru belum menggunakan LKPD yang menekankan pada konsep adat istiadat Minangkabau. Berdasarkan hal tersebut dalam proses pembelajaran Budaya Alam Minangkabau dibutuhkan sebuah LKPD dengan berbasis *scrossword puzzle* dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau. LKPD mempunyai beberapa komponen atau unsur yang menjadikannya layak digunakan sebagai media pembelajaran, hal ini dipertegas oleh Faridhoh Sasmito & Mustadi, (2016:8) mengatakan bahwa peran LKPD sangat penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran karena mampu meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Maka dari itu unsur-unsur LKPD diantaranya judul, petunjuk belajar, indikator pembelajaran, informasi pendukung, langkah kerja, dan penilaian. Hal ini juga dipertegas Widyantini, (2013:3) LKPD

diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk mampu berpikir kritis, menganalisis sebuah konsep, dan menyusun sendiri hasil akhir dari kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka perlu adanya sebuah LKPD yang mampu menggiring peserta didik melakukan penemuan secara mandiri dalam sebuah proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas maka diperlukan LKPD berbasis *crossword puzzle* dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau, dengan LKPD berbasis *crossword puzzle*, dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan penyelidikan, secara mandiri atau kelompok yang lebih dikenal dengan sistem pembelajaran *student centered*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan konsep ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementasion*. Peneliti menggunakan model ADDIE ini untuk menggambarkan suatu pendekatan sistematis. Semua elemen dari model tersebut memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lainnya mulai dari analisis, desain, pengembangan, penerapan dan penilaian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penggunaan model ADDIE dalam pengembangan LKPD ini memberikan kerangka kerja yang kokoh dan terstruktur, sehingga memudahkan pengembang untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk pembelajaran dengan lebih sistematis dan efektif. Berikut akan diuraikan tahapan pengembangan dalam penelitian ini dengan model pengembangan ADDIE, sebagai berikut:

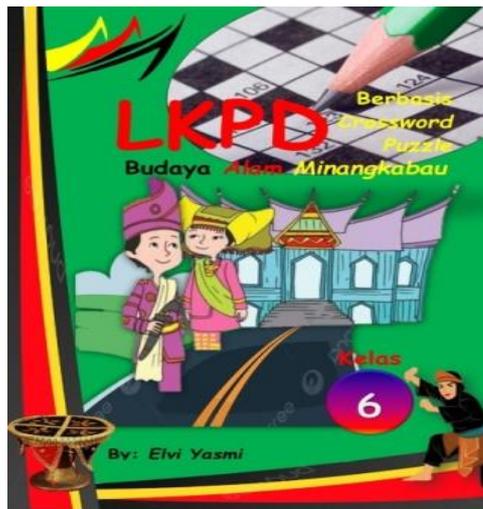
Tahap Analisis (*Analyze*)

Analisis adalah tahapan awal untuk mengembangkan suatu produk, serta untuk melihat kendala yang didapat dan menemukan solusi yang dapat dilakukan. Pada penelitian ini dilakukan analisis beberapa aspek yaitu: 1) analisis kebutuhan, 2) analisis materi, 3) analisis sumber belajar yang meliputi; a) sumber materi, b) fasilitas pembelajaran, c) sumber daya manusia. Dengan melakukan tahap analisis ini, diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan solusi yang lebih holistik dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di SD Negeri 24 Koto Anau.

Tahap Desain (*Design*)

Dengan merancang LKPD Berbasis *Crossword Puzzle* yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, diharapkan peserta didik akan lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Adapun rancangan komponen dari LKPD Berbasis *Crossword Puzzle* meliputi: 1) halaman judul, 2) halaman kata pengantar, 3) halaman daftar isi, 4) Halaman Petunjuk Pengisian, 5) Halaman Kompetensi Dasar atau Materi Pokok, 6) Halaman Materi LKPD.

Adapun desain LKPD Berbasis *Crossword Puzzle* tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:



Gambar 1. Desain LKPD Berbasis Crossword Puzzle

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Setelah tahap pengembangan selesai, peneliti melanjutkan dengan melakukan kegiatan uji kevalidan dan uji kepraktisan untuk memastikan bahwa LKPD yang dikembangkan. Uji kevalidan dilakukan untuk menilai apakah LKPD tersebut sudah sesuai dengan standar kurikulum, relevan dengan materi yang diajarkan, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun tahap validasi tersebut adalah sebagai berikut:

Validasi Instrumen

Validasi ini dilakukan oleh validator, dosen Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Berikut adalah hasil validasi yang diperoleh dari validator instrumen:

Tabel 1. Hasil Lembar Validasi Instrumen

No.	Instrumen	Jumlah skor	Jumlah skor maksimal	PS	Kriteria Interpretasi
1	Lembar validasi desain	48	55	86,46%	Sangat valid
2	Lembar validasi materi	56	65	86,63%	Sangat valid
3	Lembar validasi bahasa	43	45	84,86%	Valid
4	Angket respon guru	48	55	86,46%	Sangat valid
5	Angket respon peserta Didik	48	55	86,46%	Sangat valid
6	Angket kreativitas peserta didik	48	55	86,46%	Sangat valid

Dari informasi yang tercantum dalam Tabel 1, dapat diketahui bahwa hasil validasi masing-masing instrumen memiliki kriteria interpretasi "sangat valid". Hal ini menunjukkan bahwa semua instrumen melebihi kriteria minimum "valid". Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa masing-masing instrumen ini valid untuk digunakan dalam penelitian dan pengembangan lebih lanjut.

Validasi Desain

Validasi desain dilakukan oleh ahli desain Bapak Dr. Supriadi, M.Pd. dosen UIN Bukittinggi. Berikut merupakan hasil validasi yang diperoleh dari validator yaitu:

Tabel 2. Hasil Lembar Validasi Desain

Indikator	Jumlah skor diperoleh	Jumlah skor maksimal
Tampilan	21	25
Konsisten	9	10
Penggunaan huruf dan spasi	16	20
Kriteria fisik	13	15
kreativitas Belajar	32	40
Jumlah	91	110
Persentasi skor		82,22%
Kriteria interprestasi		Sangat valid

Dari data pada tabel 4.4 diatas terlihat bahwa hasil validasi desain diperoleh persentasi skor 82,22% dengan kriteria interprestasi "sangat valid",dimana hasil validasi melebihi kriteria minimum "valid". Sehingga dengan demikian menyatakan bahwa desain LKPD yang dikembangkan ini valid untuk digunakan. Adapun revisi yang dilakukan oleh peneliti terkait LKPD yang dikembangkan sesuai komentar dan saran yang disampaikan validator

Validasi Materi

Validator ahli materi adalah Dr. Iswandi, S.Pd, M.Pd dosen Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Adapun hasil validasi oleh validator materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Lembar Validasi Materi

Indikator	Jumlah skor diperoleh	Jumlah skor maksimal
Keakuratan isi/konten	36	40
Kekinian isi/konten	21	25
Kelengkapan isi/konten	17	20
Jumlah	74	85
Persentasi skor		83,53%
Kriteria interprestasi		Sangat valid

Dari data pada tabel 3 diatas terlihat bahwa hasil validasi materi diperoleh persentasi skor 83,53% dengan kriteria interprestasi "sangat valid", dimana hasil validasi melebihi kriteria minimum "valid". Sehingga dengan demikian menyatakan bahwa materi LKPD yang dikembangkan ini valid untuk digunakan.

Validasi Bahasa

Validator ahli materi adalah Dr. Mulyadi, S.Pd, M.Pd dosen Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Adapun hasil validasi oleh validator Bahasa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Lembar Validasi Bahasa

Indikator	Jumlah skor diperoleh	Jumlah skor maksimal
Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang benar	30	40
Bahasa pada media pembelajaran mudah dipahami	29	40
Kesesuaian bahasa dengan dengan sasaran pengguna	30	40
Persentasi skor		78,53%
Kriteria interprestasi		Sangat valid

Dari data pada tabel 4.6 diatas terlihat bahwa hasil validasi bahasa diperoleh persentasi skor 78.53% dengan kriteria interpretasi "sangat valid", dimana hasil validasi melebihi kriteria minimum "valid". Sehingga dengan demikian menyatakan bahwa bahasa LKPD yang dikembangkan ini valid untuk digunakan.

Uji Praktikalitas

Setelah pengembangan LKPD memenuhi kriteria valid dan telah direvisi, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba produk untuk melihat kepraktisan LKPD yang dikembangkan. Uji kepraktisan ini dilakukan melalui dua tahap: uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

Uji Coba one to one (Perorangan)

Uji coba perorangan dilakukan oleh guru kelas VI SD Negeri 24 Koto Anau Pada tahap ini, guru diberikan LKPD yang telah dikembangkan beserta angket respon pendidik. Berikut adalah hasil angket respon yang diperoleh dari responden:

Tabel 5. Hasil Angket Respon Pendidik

Indikator	Jumlah skor diperoleh	Jumlah skor maksimal
Kelayakan isi	26	30
Kelayakan kebahasaan	14	15
Kelayakan penyajian	18	20
Kemanfaatan	33	40
Jumlah	91	105
Persentasi skor		82,86%
Kriteria interpretasi		Sangat baik

Dari data pada Tabel 5 dapat dilihat bahwa hasil angket respon pendidik menunjukkan persentase skor 82,86% dengan kriteria interpretasi "sangat baik". Hasil ini menunjukkan bahwa angket respon pendidik melebihi kriteria kepraktisan minimum produk "baik".

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil diterapkan kepada 6 orang peserta didik kelas VI dari Negeri 24 Koto Anau, yang terdiri dari 2 peserta didik berkemampuan tinggi, 2 peserta didik berkemampuan sedang, dan 2 peserta didik berkemampuan rendah, dilihat dari peringkat peserta didik. Pada tahap ini, peserta didik diberikan LKPD yang telah dikembangkan dan angket respon peserta didik. Berikut adalah hasil angket respon yang telah diisi oleh responden:

Tabel 6. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	Deskriptor	Skor
Kecermatan isi		
1.	Kesesuaian KI, KD dan indikator yang dipaparkan pada LKPD.	21
2.	Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran.	25
3.	Bermanfaat menambah wawasan dan pengetahuan peserta didik.	28
Ketepatan Cakupan Isi		
4.	Keleluasaan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	22
5.	Keutuhan konsep yang disajikan pada LKPD.	19
6.	Materi yang disajikan mempermudah peserta didik memahami materi.	24
Ketercernaan		
7.	Penyampaian informasi pada LKPD logis.	25
8.	Materi saling berkaitan antara kegiatan belajar.	25

9.	Contoh materi mudah dipahami.	24
Penggunaan Bahasa		
10.	Penggunaan bahasa dan kalimat mudah dipahami dan komutatif.	22
11.	Kalimat yang digunakan efektif dan jelas.	24
12.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia.	21
13.	Penulisan simbol yang tepat.	23
14.	Informasi didalam LKPD disajikan dengan jelas.	22
Perwajahan		
15.	Penomoran pada LKPD jelas.	20
16.	Desain tampilan menarik.	19
17.	Huruf yang digunakan menarik dan tidak membingungkan.	21
Kelengkapan komponen		
18.	Memuat uraian materi.	21
19.	Memuat latihan soal.	19
Jumlah skor diperoleh		425
Jumlah skor maksimal		570
Persentasi skor		74,56%
Kriteria interpretasi		Baik

Dari data pada Tabel 6 di atas, terlihat bahwa hasil angket respon peserta didik menunjukkan persentase skor sebesar 74,56% dengan kriteria interpretasi "baik". Hasil ini menunjukkan bahwa angket respon peserta didik memenuhi kriteria kepraktisan minimum produk "baik".

Tahap Implementasi (*Implement*)

Implementasi yang berhasil di kelas VI SD Negeri 24 Koto Anau menunjukkan bahwa LKPD tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan proses belajar mengajar dan pencapaian hasil belajar siswa. Ini memberikan dasar yang kuat untuk penggunaan LKPD dalam skala yang lebih luas di sekolah lainnya.

Hasil Angket Kreativitas Belajar

Pada tahap ini, peneliti membagikan angket kreativitas belajar kepada pesertadidik sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Angket yang diberikan sebelum melakukan pembelajaran tepatnya diberikan sebelum melakukan proses pembelajaran pada pertemuan ke-1 Sedangkan angket kreativitas belajar yang diberikan sesudah proses pembelajaran tepatnya diberikan setelah melakukan proses pembelajaran pada pertemuan ke-4. Angket kreativitas belajar sebelum pembelajaran disebut data pertama (O_1) dan angket kreativitas belajar sesudah pembelajaran disebut data kedua (O_2). Berikut ini adalah hasil angket Kreativitas belajar yang telah diisi oleh responden.

Tabel 7. Hasil Angket Kreativitas Belajar Peserta Didik

No.	Aspek Kreativitas	Skor Kreativitas			Persentase (%)
		Q1	Q2	Rata2 Skor	
1.	Memiliki rasa ingin tahu yang besar	79	89	84	63,64
2.	Sering mengajukan pertanyaan yang Berbobot	73	84	78,5	59,47
3.	Memberikan banyak gagasan dan usul	76	86	81	61,36
4.	Berpendapat secara spontan dan tidak malu-malu	79	87	83	62,88
5.	Memiliki rasa keindahan	101	110	105,5	79,92

6.	Mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.	84	100	88	66,66
7.	Memiliki rasa humor yang tinggi	100	113	106,5	80,68
8.	Mempunyai daya imajinasi kuat	75	85	80	60,61
9.	Mampu mengajukan pemikiran dan gagasan yang berbeda dari orang lain (orisinal)	80	88	84	63,63
10.	Dapat bekerja sendiri	104	111	107,5	81,44
11.	Senang mencoba hal-hal baru	101	112	106,5	80,68
12.	Dapat mengembangkan suatu Gagasan	83	100	86	65,15
Jumlah Total		2080	2301	1090,5	826,12
Rata-rata		87,08	94,66	90,87	68,84

Dari hasil angket kreativitas belajar peserta didik, terlihat bahwa aspek kreativitas seperti "memiliki rasa humor yang tinggi" dan "dapat bekerja sendiri" mendapatkan skor dan persentase yang tinggi, yaitu masing-masing 80,68% dan 81,44%. Ini menunjukkan bahwa peserta didik cenderung memiliki kemampuan untuk mandiri dan menikmati proses belajar yang melibatkan humor.

Secara keseluruhan, rata-rata persentase skor kreativitas belajar adalah 68,84%, yang menunjukkan bahwa kreativitas belajar peserta didik berada pada kategori yang cukup baik. Hal ini mengindikasikan bahwa LKPD yang dikembangkan mampu memfasilitasi dan meningkatkan kreativitas belajar peserta didik, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan lebih lanjut.

a. Hasil Tes Belajar

Sebelum soal tes belajar diterapkan, soal diuji coba dahulu guna mengetahui tingkat validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Tes hasil belajar diuji coba kepada peserta didik kelas VII yang terdiri 10 partisipan. Lalu dilakukan perhitungan dari hasil uji coba melalui SPSS 21. Berikut merupakan hasil perhitungan dari uji coba, yaitu:

Tabel 8. Hasil Perhitungan Validitas Soal Tes Hasil Belajar

Validitas	Nomor soal				
	1	2	3	4	5
Validitas	0,94069	0,93083	0,94035	0,98688	0,86403
Keterangan	Validitas sangat tinggi	Validitas sangat tinggi	Validitas sangat tinggi	Validitas sangat tinggi	Validitas tinggi

Tabel 9. Hasil Perhitungan Reliabilitas Soal Tes Hasil Belajar

Reliabilitas	Nomor soal				
	1	2	3	4	5
Varian	20,1667	36,8333	11,2667	29,8889	9,76667
R11	0,902642202				
Keterangan	Reliabilitas tinggi				

Tabel 10. Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Tes Hasil Belajar

Tingkat kesukaran	Nomor soal				
	1	2	3	4	5
Tingkat kesukaran	0,775	0,725	0,32	0,85	0,295
Keterangan	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Sukar

Tabel 11. Hasil Perhitungan Daya Pembeda Soal Tes Hasil Belajar

Daya pembeda	Nomor soal				
	1	2	3	4	5
Daya pembeda	0,26	0,46	0,27	0,4	0,22
Keterangan	Cukup	Baik	Cukup	Cukup	Cukup

Berdasarkan beberapa tabel diatas, analisis data soal nomor 1, 2, 3, dan 4 memiliki validitas yang sangat tinggi, menunjukkan bahwa soal-soal ini sangat baik dalam mengukur apa yang seharusnya diukur. Soal nomor 5 juga memiliki validitas tinggi, meskipun sedikit lebih rendah dibandingkan soal lainnya. Reliabilitas soal (R11) sebesar 0,902642202 menunjukkan bahwa soal tes hasil belajar memiliki reliabilitas yang tinggi. Ini berarti hasil tes konsisten dan dapat dipercaya. tingkat kesukaran soal nomor 1, 2, dan 4 memiliki tingkat kesukaran yang mudah, yang mungkin tidak menantang semua siswa secara setara. Soal nomor 3 memiliki tingkat kesukaran yang sedang, yang ideal untuk mengukur pemahaman sebagian besar siswa. Soal nomor 5 dikategorikan sebagai sukar, yang dapat menantang siswa dengan pemahaman yang lebih mendalam. Daya pembeda soal nomor 1, 3, 4, dan 5 memiliki daya pembeda yang cukup, yang berarti soal-soal ini dapat membedakan antara siswa yang memiliki pemahaman tinggi dan rendah secara moderat. Soal nomor 2 memiliki daya pembeda yang baik, yang berarti soal ini sangat efektif dalam membedakan antara siswa dengan pemahaman yang baik dan kurang baik.

Hasil tes belajar menunjukkan bahwa implementasi LKPD berbasis *Crossword Puzzle* di kelas VI SD Negeri 24 Koto Anau efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan 82% siswa mencapai ketuntasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan LKPD ini mampu memenuhi standar ketuntasan minimal yang ditetapkan. Adanya 18% siswa yang belum tuntas juga memberikan informasi bagi guru untuk melakukan intervensi tambahan guna membantu siswa-siswa tersebut mencapai ketuntasan. Secara keseluruhan, LKPD yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran.

Tahap Evaluasi (Evaluate)

Dari evaluasi yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan LKPD, diperoleh hasil LKPD yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli dan menunjukkan validitas yang tinggi. Berdasarkan uji coba awal dan feedback dari pengguna, LKPD mudah digunakan dan dipahami oleh siswa serta guru. Implementasi di kelas menunjukkan bahwa LKPD efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa.

Evaluasi yang dilakukan secara komprehensif memastikan bahwa LKPD yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan dapat digunakan sebagai bahan ajar yang efektif dalam pembelajaran. Dengan demikian, proses pengembangan LKPD ini berhasil mencapai tujuan utamanya yaitu menyediakan materi pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif bagi siswa.

Pembahasan

Hasil Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Crossword Puzzle* Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Budaya Alam Minangkabau Siswa Kelas VI SD Negeri 24 Koto Anau

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Crossword Puzzle* bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Budaya Alam

Minangkabau. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang meliputi lima tahapan: Analyze (analisis), Design (desain), Develop (pengembangan), Implement (implementasi), dan Evaluate (evaluasi).

Pada tahap analisis, dilakukan Analisis Kebutuhan yaitu mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan kekurangan dalam metode pengajaran yang ada. Ditemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru, mengurangi partisipasi aktif siswa. Analisis materi dilakukan menentukan materi yang relevan dan penting untuk diajarkan dalam mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau. Analisis peserta didik dilakukan untuk memahami karakteristik dan kebutuhan belajar siswa. Ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan belajar mandiri karena keterbatasan akses pada buku paket. Analisis sumber daya dilakukan untuk menilai sumber daya yang tersedia untuk mendukung pengembangan LKPD.

Pada tahap Design (Desain) melibatkan pembuatan rancangan (storyboard) LKPD yang meliputi: 1) Halaman judul, 2) Kata pengantar, 3) Daftar isi, 4) Petunjuk pengisian, 5) Kompetensi dasar atau materi pokok. Pada tahap pengembangan, LKPD yang telah dirancang diwujudkan dalam bentuk produk nyata. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi: 1) Memvalidasi instrumen penelitian, desain, dan materi oleh ahli desain, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD memenuhi kriteria kevalidan. 2) Uji Kepraktisan meliputi uji coba perorangan oleh guru kelas VI dan uji coba kelompok kecil dengan melibatkan enam siswa dengan kemampuan berbeda. Hasil uji coba menunjukkan bahwa LKPD memenuhi kriteria kepraktisan.

Pada Tahap implementasi dilakukan untuk menguji efektivitas LKPD dalam situasi pembelajaran nyata. meliputi: 1) Pelaksanaan Pembelajaran, LKPD diimplementasikan di kelas VI SD Negeri 24 Koto Anau dengan 13 siswa, dilakukan selama 4 kali pertemuan. 2) Pengumpulan Data, Dilakukan melalui angket kreativitas belajar sebelum dan sesudah pembelajaran, serta tes hasil belajar di akhir pembelajaran. 3) Hasil Implementasi, Hasil dari angket kreativitas belajar dan tes hasil belajar menunjukkan bahwa LKPD memenuhi kriteria keefektifan.

Pada tahap evaluation (Evaluasi) dilakukan pada setiap tahapan model ADDIE untuk memastikan kualitas produk dan proses pengembangan. Evaluasi ini melibatkan valuasi Formatif yang dilakukan selama setiap tahap untuk perbaikan dan penyempurnaan produk. Evaluasi Sumatif yang dilakukan setelah implementasi untuk menilai keseluruhan efektivitas dan kualitas LKPD. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan LKPD berbasis Crossword Puzzle dalam pembelajaran Budaya Alam Minangkabau mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan antusiasme siswa. LKPD ini terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar dan hasil belajar siswa, menunjukkan bahwa bahan ajar ini berkualitas baik dengan kriteria valid, praktis, dan efektif.

Kualitas Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Budaya Alam Minangkabau Siswa Kelas VI SD Negeri 24 Koto Anau

Lembar kerja peserta didik berbasis *Crossword Puzzle* untuk meningkatkan kreativitas belajar Budaya Alam Minangkabau yang dihasilkan dari pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE didapatkan bahwa LKPD mempunyai kualitas yang baik karena memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Kevalidan

Sebelum melakukan validasi LKPD, peneliti melakukan validasi instrumen terlebih dahulu. Aspek validasi instrumen yang dinilai yaitu kelayakan isi, kebahasaan, keefektifan penggunaan dan kegrafisan. Hasil dari validasi instrumen masing-masing mencapai kriteria interpretasi "sangat valid" dan memenuhi kriteria kevalidan.

Selanjutnya, dilakukan validasi desain, validasi materi dan validasi bahasa menggunakan angket yang telah divalidasi. Angket validasi desain yang berisikan uraian butir-butir pernyataan yang memuat aspek penilaian yaitu tampilan, konsisten, penggunaan huruf dan spasi, kriteria fisik, dan kreativitas belajar. Validasi desain diperoleh persentasi skor 82,22% dengan kriteria interpretasi "sangat valid", dimana hasil validasi melebihi kriteria minimum "valid". Sehingga dengan demikian menyatakan bahwa desain LKPD yang dikembangkan ini valid untuk digunakan. Hasil validasi materi diperoleh persentasi skor 83,53% dengan kriteria interpretasi "sangat valid", dimana hasil validasi melebihi kriteria minimum "valid". validasi bahasa diperoleh persentasi skor

78.53% dengan kriteria interpretasi "sangat valid", dimana hasil validasi melebihi kriteria minimum "valid".

Kepraktisan

Kriteria kepraktisan LKPD dilihat melalui angket respon pendidik dan angket respon peserta didik. Untuk angket respon pendidik digunakan saat uji coba perorangan, yang dilakukan oleh guru kelas VI SD Negeri 24 Koto Anau. Hasil angket respon pendidik menunjukkan persentase skor 82,86% dengan kriteria interpretasi "sangat baik". Hasil ini menunjukkan bahwa angket respon pendidik melebihi kriteria kepraktisan minimum produk "baik". Uji coba kelompok kecil, hasil angket respon peserta didik menunjukkan persentase skor sebesar 74,56% dengan kriteria interpretasi "baik". Hasil ini menunjukkan bahwa angket respon peserta didik memenuhi kriteria kepraktisan minimum produk "baik".

Uji coba kelompok besar atau mengimplementasikan LKPD dalam pembelajaran di kelas untuk melihat keefektifan LKPD yang telah dikembangkan. Uji coba dilakukan di kelas VI SD Negeri 24 Koto Anau dengan jumlah peserta didik sebanyak 13 siswa. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan LKPD diterapkan sebanyak 4 kali pertemuan, mengikuti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dirancang oleh peneliti. Hasil dari uji coba kelompok besar akan memberikan informasi yang komprehensif mengenai keefektifan LKPD dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan mengukur kreativitas belajar dan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan LKPD, peneliti dapat mengevaluasi sejauh mana LKPD yang dikembangkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan pencapaian kompetensi peserta didik.

Implementasi yang berhasil di kelas VI SD Negeri 24 Koto Anau menunjukkan bahwa LKPD tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan proses belajar mengajar dan pencapaian hasil belajar siswa. Ini memberikan dasar yang kuat untuk penggunaan LKPD dalam skala yang lebih luas di sekolah lainnya.

Keefektifan

Kriteria keefektifan LKPD dilihat dari angket kreativitas belajar dan tes hasil belajar saat dilakukannya uji coba kelompok besar. Untuk angket kreativitas belajar digunakan saat sebelum dan sesudah dilakukannya kegiatan belajar mengajar menggunakan bahan ajar LKPD. Angket yang diberikan sebelum melakukan pembelajaran tepatnya diberikan sebelum melakukan proses pembelajaran pada pertemuan ke-1 Sedangkan angket kreativitas belajar yang diberikan sesudah proses pembelajaran tepatnya diberikan setelah melakukan proses pembelajaran pada pertemuan ke-4. Angket kreativitas belajar sebelum pembelajaran disebut data pertama (O_1) dan angket kreativitas belajar sesudah pembelajaran disebut data kedua (O_2).

Secara keseluruhan, rata-rata persentase skor kreativitas belajar adalah 68,84%, yang menunjukkan bahwa kreativitas belajar peserta didik berada pada kategori yang cukup baik. Hal ini mengindikasikan bahwa LKPD yang dikembangkan mampu memfasilitasi dan meningkatkan kreativitas belajar peserta didik, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan lebih lanjut

Selanjutnya, Hasil tes belajar menunjukkan bahwa implementasi LKPD berbasis *Crossword Puzzle* di kelas VI SD Negeri 24 Koto Anau efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan 82% siswa mencapai ketuntasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan LKPD ini mampu memenuhi standar ketuntasan minimal yang ditetapkan. Adanya 18% siswa yang belum tuntas juga memberikan informasi bagi guru untuk melakukan intervensi tambahan guna membantu siswa-siswa tersebut mencapai ketuntasan. Secara keseluruhan, LKPD yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran

SIMPULAN

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis teka-teki silang terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Budaya Alam Minangkabau di SD Negeri 24 Koto Anau. Melalui model pengembangan ADDIE, LKPD ini divalidasi dengan hasil yang sangat baik dari aspek desain, materi, dan bahasa, serta mendapatkan respons positif dari guru dan siswa. Implementasi LKPD menunjukkan peningkatan partisipasi aktif siswa, dengan 82% siswa

mencapai standar ketuntasan minimal. Secara keseluruhan, LKPD ini memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih JER atas publikasi penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Untuk Mengakomodasi Keberagaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Di Sd Muhammadiyah Danunegaran. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6(3). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v6i3.8151>
- Sudirama, P. P., Japa, I. G. N., & Yasa, L. P. Y. (2021). Pembelajaran Discovery Learning Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 165–173. <https://doi.org/10.23887/jlls.v4i2.36868>
- Faridhoh Sasmito, L., & Mustadi, A. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Tematik-Integratif Berbasis Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1, 7–8. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.8613>
- Aini, N. A., Syachruroji, A., & Hendracipta, N. (2019). Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Gaya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 68–76. <https://doi.org/10.21009/jpd.v10i1.11183>
- Günter, T. (2023). Using CBA REACT Strategy Supported by Crossword Puzzle Game on the Topic of Acid-Base Titrations. *Journal of Science Learning*, 6(1), 87–99. <https://doi.org/10.17509/jsl.v6i1.51116>
- Ajayi, V. O., & Ogbeba, J. (2020). Possibility of Improving Students Engagement and Academic Performance in Chemistry using Three-Dimensional Puzzle-based Instructional Strategy: A Field Report. *Kogi Journal of Education and Pedagogy*, 1(1), 2736–0091. <https://ssrn.com/abstract=3883117>
- Lestari, Y., & sb, Nugraheti, S. (2018). Development of Crossword Puzzles as Teaching Tools in Explanatory Texts Learning. *Elementary School Teacher*, 75–82. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/est/article/view/16801>
- Agustina, V. (n.d.). *Pembelajaran Budaya Alam Minangkabau (BAM) sebagai Wadah Pelestarian Kearifan Lokal: antara Harapan dan Kenyataan*.
- Joag, S. (2014). An Effective Method of Introducing the Periodic Table as a Crossword Puzzle at the High School Level. *Journal of Chemical Education*, 91, 864–867. <https://doi.org/10.1021/ed400091w>
- Widyantini, T. (2013). Penyusunan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Sebagai Bahan Ajar. *Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika*, 1–11.