



## LKM BERBASIS KREATIVITAS PADA MATKUL MEDIA DAN SUMBER BELAJAR DI MIS/SD PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH UINSU MEDAN

Andina Halimsyah Rambe<sup>1(\*)</sup>, Nurdiana Siregar<sup>2</sup>, Nurhafizah Fitri<sup>3</sup>

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia<sup>123</sup>

[andinalhalimsyahrambe@uinsu.ac.id](mailto:andinalhalimsyahrambe@uinsu.ac.id)<sup>1</sup>, [nurdianasiregar@uinsu.ac.id](mailto:nurdianasiregar@uinsu.ac.id)<sup>2</sup>, [nurhafizah0611@gmail.com](mailto:nurhafizah0611@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstract

Received: 14 September 2023  
Revised: 19 September 2023  
Accepted: 31 Oktober 2023

Penyusunan Lembar Kerja Mahasiswa (LKM) berbasis kreativitas mendukung dalam mencapai tujuan pendidikan nasional yang menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa. Dengan demikian, LKM ini dapat menjadi alat yang sangat berharga dalam proses pembelajaran di MI/SD. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat lebih memahami dan mengukur kevalidan serta kepraktisan dari LKM berbasis kreativitas ini. Dengan menggunakan model Research and Development (R & D) yaitu model ADDIE, penelitian ini merinci tahapan-tahapan yang diperlukan untuk menghasilkan LKM yang bermutu. Data yang diperoleh dari lembar validasi LKM, angket respon, dan lembar observasi penilaian produk LKM berbasis kreativitas menjadi landasan untuk memastikan kualitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKM berbasis kreativitas ini telah memenuhi kriteria evaluasi yang mencakup tampilan, penyajian, bahasa, manfaat, dan pembelajaran. Dengan demikian, LKM berbasis kreativitas yang telah disusun ini dapat dianggap sangat praktis dan bermanfaat dalam konteks perkuliahan mata kuliah media dan sumber belajar di MI/SD.

**Keywords:** Lembar Kerja Mahasiswa; Kreativitas; Media Belajar; Sumber Belajar

(\*) Corresponding Author: Rambe, [andinalhalimsyahrambe@uinsu.ac.id](mailto:andinalhalimsyahrambe@uinsu.ac.id)

**How to Cite:** Rambe, A. H., Siregar, N., & Fitri, N. (2023). LKM BERBASIS KREATIVITAS PADA MATKUL MEDIA DAN SUMBER BELAJAR DI MIS/SD PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH UINSU MEDAN. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 1200-1212

## INTRODUCTION

Era revolusi industry 4.0 menuntut generasi penerus bangsa untuk mampu beradaptasi, bersaing bahkan berkolaborasi dalam meghadapi kemajuan yang terus menerus berkembang dari berbagai segi kehidupan. Dalam menghadapi zaman abad 21 maka kreativitas merupakan hal yang harus ada dan dikembangkan pada generasi penerus bangsa. Pendidikan merupakan satu usaha yang dominan dalam membentuk generasi penerus bangsa yang memiliki kreativitas dalam menghadapi permasalahan kehidupan. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan nasional untuk mendorong peserta didik agar aktif mengembangkan potensi mereka, termasuk menjadi individu yang kreatif.

Kemampuan berpikir kreatif adalah proses mental yang digunakan oleh seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru. Ini mencakup kemampuan berpikir dengan kelancaran, fleksibilitas, dan kemampuan merinci (Fajri et al., 2020). Kreativitas juga mencakup kemampuan untuk menemukan inovasi dan mengatasi masalah dengan luar biasa. Dalam konteks kreativitas, individu selalu mempertimbangkan berbagai alternatif positif untuk menciptakan ide, sistem, atau produk baru. Semua ini berkontribusi pada perkembangan konsep kreatif individu (Sunarto, 2018). Dalam kreativitas inilah pribadi seseorang selalu berpikiran positif untuk menemukan hal yang baru dengan menciptakan prases (sistem)

dan produk. Kesemuanya ini nantinya akan menemukan konsep atau citra kreatif pada seseorang.

Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru tidak harus sama dengan sebelumnya, tetapi bisa saja merupakan kombinasi dari elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya (Ali, 2017). Kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, entah itu ide baru atau objek dalam bentuk atau susunan yang baru (Sudarma, 2018). Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kumpulan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru, menjalankan ide-ide lama dengan cara yang baru, dan mengatasi hambatan-hambatan guna mencapai hasil yang lebih baik.

Kemampuan Mahasiswa Indonesia untuk berkreasi telah tumbuh di kategori pendapatan rendah (Riyadi et al., 2018). Hasil indeks kreativitas global menunjukkan bahwa Indonesia berada di posisi terdepan dalam kategori kreativitas dan inovasi yang berpusat pada manusia (Richard, 2015). Sebagian besar guru tidak mampu menghubungkan konsep-konsep yang diajarkan dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Marselina & Sujatmika, 2017). Akibatnya, pada tanggal 21 April, pendidikan harus diutamakan guna meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Mahasiswa PGMI merupakan calon guru yang akan bertugas mengajar di tingkat Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), maka sudah seyogyanya mahasiswa PGMI harus diasah kreativitasnya agar tercetak guru abad 21 yang kreatif.

Dalam pembelajaran ada perangkat yang dapat dipersiapkan oleh tenaga pengajar yang salah satunya lembar kerja yang berfungsi untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran. Lembar kerja berisi informasi, rangkuman, dan petunjuk penyelesaian tugas. Lembar Kerja Mahasiswa (LKM) digunakan oleh mahasiswa untuk membantu mereka belajar secara terstruktur dalam mengembangkan aspek kognitif mereka. LKM juga dapat menjadi panduan bagi dosen dalam proses pembelajaran. LKM berisi langkah-langkah yang tersusun secara sistematis untuk membimbing mahasiswa dalam menjalankan aktivitas yang berkaitan dengan pemecahan masalah yang terkait dengan materi pelajaran yang sama (Prastiti et al., 2017). Dengan menggunakan LKM, para dosen dapat didorong untuk menjadi kritis dan kreatif saat menghadapi masalah. Selain itu, LKM memungkinkan para dosen untuk bekerja sama dalam mengembangkan ide dan solusi terhadap masalah-masalah tersebut, memberikan kesempatan lebih besar bagi mereka untuk meningkatkan keterampilan mengajar mereka.

LKM berfungsi sebagai asisten guru dalam proses pembelajaran dan pemahaman konsep melalui aktivitas. Hal ini sejalan dengan keyakinan (Anjarwati et al., 2018) bahwa penggunaan LKM dapat membuat pembelajaran siswa menjadi lebih menarik. LKM yang dirancang secara jelas dan sistematis dapat membantu siswa belajar lebih aktif, baik di rumah maupun dalam kelompok. Pembelajaran dengan menggunakan LKM akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, yang akan berdampak positif pada kinerja mereka (Adi et al., 2019). Namun, LKM yang berkualitas masih jarang ditemukan di pasaran. Sebagian besar hanya merupakan modul mata pelajaran. Meskipun ada beberapa yang meningkatkan LKM, kualitasnya sangat baik. LKM akan dipilih berdasarkan kriteria kualitas tertentu. Dengan pemanfaatan LKM, pada proses pembelajaran yang dilalui mahasiswa diharapkan mampu menerapkan keterampilan dan mempraktikkan sesuatu untuk menghasilkan sebuah produk. Untuk menunjang kegiatan pembelajaran, diperlukan adanya panduan kinerja yang dikemas dalam bentuk LKM yang disertai dengan petunjuk yang terarah. LKM yang diharapkan mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam mengerjakan dan membuat sebuah karya baru yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Menurut penelitian, materi-materi yang digunakan dalam pendidikan tidak beragam, dan pekerjaan yang tersedia terbatas pada soal-jawab dan tidak didasarkan pada kemampuan belajar mahasiswa. Selain itu, kreativitas mahasiswa PGMI masih

berkembang, terutama dalam hal penyelesaian masalah, dan masalah-masalah seringkali hanya diatasi dengan mengikuti contoh yang telah diajarkan, tanpa pernah menerapkan pembelajaran berbasis kreativitas. Problematika yang diperoleh terkait dengan proses pembelajaran adalah kurangnya korelasi antara teori dengan praktik langsung dan pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar untuk mengembangkan kreativitas. Selain itu pula, dalam proses pelaksanaan perkuliahan hanya tersedia buku teks yang bersifat umum dan belum memberikan tes yang merujuk pada pengembangan kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan pembelajarannya sehingga teori yang diperoleh belum bermakna. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan LKM berbasis kreativitas yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas perkuliahan mahasiswa S1 PGMI.

Salah satu mata kuliah yang memerlukan lembar kerja dan menuntut adanya kreativitas mahasiswa adalah mata kuliah media dan sumber belajar di MI/SD. Media dan sumber belajar di MI/SD merupakan salah satu matakuliah aplikatif yang tidak hanya menuntut mahasiswa memahami konsep maupun teori melainkan juga menuntut mahasiswa secara aktif mengeksplor kemampuan diri untuk mampu menciptakan sebuah media dan sumber belajar baru yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pada tingkat MI/SD. Secara umum, LKM berbasis kreativitas dapat dikaitkan dengan pembelajaran berbasis proyek yang menuntut peserta didiknya untuk mampu melakukan dan menghasilkan sesuatu dari hasil proyek yang dilakukan dengan daya kreativitas dari tiap individu. Hal ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, sekaligus meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar (Anjarwati et al., 2018), meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran, serta memungkinkan siswa mengembangkan ide-ide atau konsep-konsep baru di MI/SD (Rambe, 2021).

LKM berbasis kreativitas dalam mata kuliah media dan sumber belajar di MI/SD mencakup berbagai kegiatan untuk merangsang kreativitas mahasiswa. Tujuannya adalah menghasilkan produk media, baik produk yang baru maupun pengembangan produk yang telah ada sebelumnya. Produk ini diharapkan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di MI/SD. Berdasarkan hal tersebut, penting untuk menyelidiki bagaimana validasi dan praktik LKM berbasis kreativitas dalam kurikulum media serta jumlah mahasiswa yang terdaftar dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UINSU Medan.

## **METHODS**

Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Penelitian dan Pengembangan (R&D), yang merupakan serangkaian proses atau langkah yang diambil untuk mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada agar dapat dipertanggungjawabkan (Haidar, 2019). Dalam penelitian ini, paradigma R&D yang digunakan adalah model ADDIE, yang singkatan dari Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian ini menggunakan model ADDIE untuk menghasilkan produk tersebut dan menguji validitas (Neolaka, 2014), kemudahan pengguna, serta efektivitas produk tersebut (Sugiyono, 2017).

Penelitian dilakukan pada mahasiswa semester IV Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan dalam rentang waktu delapan bulan yaitu dari bulan Februari hingga September 2023. Proses pengembangan LKM berbasis kreativitas dalam media dan pembelajaran siswa di MI/SD memiliki lima tahap (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Tahap analisis dimulai pada bulan Maret 2023, yang mencakup 1) analisis bahan ajar yang digunakan dalam mata kuliah media dan sumber belajar; 2) analisis materi pokok dan sub-materi dari mata kuliah media dan sumber belajar di MI/SD; 3) analisis materi pokok dan

sub-materi dari mata kuliah tersebut; 3) kerangka produk yang akan dikembangkan diarahkan pada poin-poin yang ingin dicapai pada tiap materi pembelajaran media dan sumber belajar di MI/SD yang sudah ditentukan; 4) sasaran dari produk yang dikembangkan ini adalah mahasiswa di Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FITK UIN Sumatera Utara Medan, 5) lembar kerja mahasiswa yang berfokus pada proses pengembangan kreativitas mahasiswa.

Tahap desain dilaksanakan mulai dari Juni hingga Juli 2023, desain yang dilakukan diantaranya; 1) melakukan inventarisasi, menyusun tampilan objek pengembangan, menghasilkan strategi pengujian dengan menggunakan uji validitas isi dan angket respon. Tahap pengembangan dilakukan pada Juli 2023, pengembangan diantaranya merancang konten produk, mengembangkan produk, dan melakukan revisi formatif. Kevalidan produk dihitung secara kuantitatif menggunakan rumus yang diadaptasi dari Akbar (2015) yaitu sebagai berikut:

$$V\text{-ah} = \frac{T\text{se}}{T\text{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah : Validasi Ahli

Tse : Pencapaian total skor empiric validator

Tsh : Skor maksimal yang diharapkan

Kualitas produk dinilai secara kuantitatif menggunakan rumus yang diadaptasi dari Akbar (2015), yang tercantum di bawah ini.

$$V\text{-pg} = \frac{T\text{se}}{T\text{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

V-pg : Praktisi Lapangan

Tse : Pencapaian total skor empiric validator

Tsh : Skor maksimal yang diharapkan

Kriteria kevalidan dan kepraktisan produk dapat dilihat pada Tabel 3.3. Perangkat pembelajaran dalam hal ini lembar kerja mahasiswa berbasis kreativitas dikatakan valid dan praktis jika tingkat kevalidan paling sedikit pada level 60,00%.

**Tabel 1.**  
**Kriteria Kevalidan dan Kepraktisan Produk**

<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
81% -100%	Very valid; very practical; can be used without repair
61% -80%	Legitimate; practical; usable but needs minor repairs
41% -60%	Fairly valid; quite practical; recommended not to use
21%- 40%	Less valid; less practical; can not be used
0% - 20%	Invalid; impractical; can not be used

*Sumber: Akbar (2016)*

Tahapan implementasi dilaksanakan pada Juli hingga Agustus 2023, langkah implementasi diantaranya persiapan tim pelaksana dan mempersiapkan subjek pengimplementasian. Tahap evaluasi dilaksanakan pada Agustus 2023, evaluasi dilaksanakan

mulai dari analisis, perancangan, pengembangan, dan implementasi. Evaluasi tersebut ditempuh dengan cara mengadakan *Focus Group Discussion* (FGD). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, angket, dan dokumentasi. Angket disusun untuk melihat respon dosen dan mahasiswa terkait kepraktisan LKM yang telah dikembangkan. Angket atau lembar respon yang diberikan kepada subjek uji coba terdiri atas 3 aspek penilaian (pembelajaran, kelayakan penyajian dan manfaat) yang total berjumlah 13 butir penilaian. Selanjutnya data yang bersifat kualitatif dianalisis secara deskriptif dengan meringkas informasi dari data kualitatif berupa komentar, kritik, dan saran perbaikan kuisioner dan transkrip hasil wawancara yang dilakukan pada tiap tahapan yang dilakukan dalam penelitian. Data yang bersifat kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan menjabarkan hasil uji validitas dan kepraktisan produk Lembar Kerja Mahasiswa Berbasis Kreativitas. Selanjutnya hasil validitas tersebut diinterpretasikan dengan mengkonsultasikan pada tabel 2 di bawah ini.

**Tabel 2.**  
Interpretasi Data Validasi

NO	Interval	Kriteria
1	$80\% < V \leq 100\%$	Sangat Valid
2	$60\% < V \leq 80\%$	Valid
3	$40\% < V \leq 60\%$	Cukup Valid
4	$20\% < V \leq 40\%$	Tidak Valid
5	$0\% < V \leq 20\%$	Sangat Tidak Valid

## RESULTS & DISCUSSION

Berikut Hasil penelitian dan pengembangan yang telah selesai dirangkum dibawah ini secara kronologis:

### 1. Tahap Analisis

Beberapa permasalahan dalam pembelajaran media dan sumber belajar di MI/SD berdasarkan wawancara dan observasi, dapat diterangkan sebagai berikut:

- Materi yang digunakan dalam pendidikan mengalami perubahan dari segi materi pelajaran dan pedagogi, sehingga semakin mempersulit siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
- Pemberian tugas untuk mata kuliah media dan sumber belajar di MI/SD masih terpaku pada tugas makalah, *resume*, dan tugas-tugas membuat karya yang dicanangkan secara bebas.
- Pembelajaran media dan sumber belajar di MI/SD masih terfokus pada teori, untuk prakteknya masih minim dilakukan, hanya untuk beberapa materi pokok saja, sehingga kurang menuntut kreativitas mahasiswa untuk berinovasi menciptakan berbagai jenis media dan sumber belajar yang bias dikembangkan di MI/SD
- Mahasiswa memerlukan inovasi baru terhadap materi media dan sumber belajar di MI/SD agar proses pembelajaran yang mereka dapat tidak hanya terpaku pada mendengarkan penjelasan dosen melainkan dengan kegiatan lainnya yang berdampak pada diri masing-masing mahasiswa
- Mahasiswa memerlukan lembar kerja yang jelas, agar karya-karya yang dihasilkan mahasiswa lebih terarah dan memiliki daya guna yang tepat.
- Bahan ajar yang digunakan belum berbasis kreativitas
- Kemampuan seorang guru dalam mengajar suatu mata pelajaran tertentu berbeda dengan guru lainnya.

Setelah dilakukan analisis diperoleh berbagai materi yang sesuai dengan CPMK dan Sub-CPMK yang telah ditentukan dalam silabus. Ada 13 materi pokok yang diambil untuk diajarkan pada pembelajaran media dan sumber belajar di MI/SD berbasis kreativitas dengan memperhatikan hal-hal yang akan dikembangkan dengan langkah-langkah kreativitasnya yaitu meliputi kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), keluwesan berpikir (*flexibility*), elaborasi (*elaboration*), dan originalitas (*originality*).

## 2. Tahap Perencanaan

Perancangan yang dilakukan yaitu mendesain lembar kerja mahasiswa berbasis kreativitas yang disesuaikan pada indikator kreativitas dengan panduan pada CPMK dan sub CPMK yang ingin dicapai. Materi yang telah disusun meliputi: dasar-dasar konsep media dan sumber belajar di MI/SD, berbagai jenis media dan sumber belajar yang digunakan di MI/SD, pertimbangan dasar dalam pemilihan media dan sumber belajar yang sesuai untuk mata pelajaran di MI/SD, peran lingkungan sebagai media dan sumber belajar di MI/SD, pemanfaatan teknologi dalam pengembangan materi pembelajaran, penggunaan teknologi dalam pengembangan alat penilaian pembelajaran, pemanfaatan e-modul sebagai salah satu teknologi dalam media dan sumber belajar di MI/SD, langkah-langkah pengembangan media dan sumber belajar di MI/SD, permasalahan yang muncul dalam penggunaan media dan sumber belajar di MI/SD, desain pengembangan media atau sumber belajar berdasarkan hasil studi lapangan, validasi produk pengembangan media atau sumber belajar dengan menggunakan model yang telah dipilih, uji coba lapangan produk pengembangan media atau sumber belajar, serta penyusunan laporan mengenai pengembangan media atau sumber belajar tersebut.

Penelitian ini menyediakan alat penilaian seperti lembar validasi isi dan desain, angket untuk ahli isi dan ahli desain, dan angket respons untuk mahasiswa dan dosen di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, khususnya untuk Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Sebelum digunakan untuk penilaian LKM yang dibuat, instrumen penilaian selanjutnya divalidasi.

## 3. Tahap Pengembangan

### a. Hasil Perancangan Produk

Perancangan produk menghasilkan konten produk berupa LKM berbasis kreativitas untuk matakuliah media dan sumber belajar di MI/SD. Hasil dari perancangan produk sebagai berikut:

- 1) Pengembangan CPMK dan Sub CPMK berdasarkan analisis materi yang dilakukan. Terdapat 13 materi yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran media dan sumber belajar di MI/SD. Pengembangan sistematika produk Lembar Kerja Mahasiswa yang mencakup sampul dan isi produk LKM yang terdiri dari kata pengantar, daftar isi, lembar kerja mahasiswa berdasarkan topik yang ditentukan, bahan bacaan dan daftar pustaka
- 2) menentukan struktur dan sistematika (format) yang digunakan untuk membuat LKM. Pengembangan sistematika LKM yang dibuat adalah produk media cetak., bagian-bagian LKM yaitu Cover yang terdiri atas: (a) Judul; (b) nama penulis; (c) sinopsis isi LKM dan (d) gambar pendukung, Isi dari skenario pembelajaran terdiri dari (a) kata pengantar; (b) daftar isi; (c) Lembar kerja mahasiswa; (d) bahan bacaan; (e) daftar pustaka

### b. Produk Hasil Revisi Formatif

Revisi formatif produk didasarkan pada hasil validasi dari ahli desain dan ahli isi. Hasil revisi formatif produk didasarkan pada data kualitatif dan kuantitatif dari validator. Data kualitatif dalam penelitian dan pengembangan ini diperoleh dari skor

yang diberikan oleh validator pada angket atau lembar validasi dengan rentang skala (rating scale) dari 1-5. Ahli desain dan ahli materi menerima lembar validasi secara langsung. Sebagai berikut, data kuantitatif dari masing-masing validator dan responden disajikan:

1) Validator Ahli Media

Aufa, M.Pd.I. adalah validator ahli media yang melakukan validasi produk lembar kerja mahasiswa berbasis kreativitas ini. Hasil penilaian ahli desain terhadap kualitas produk terdiri dari tiga elemen (tampilan, komunikasi visual, dan manfaat), dengan 16 indikator penilaian. Hasil dan rekapitulasi penilaian ahli desain terhadap produk LKM dapat dilihat pada lampiran. Tabel 4 berikut menunjukkan ringkasan data hasil validasi ahli desain:

**Tabel 4.**  
 Hasil Validasi Produk LKM Berbasis Kreativitas oleh Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Indikator	Skor Maksimal	Skor Validasi	Nilai (%)	Kategori	Keputusan Uji
1	Tampilan	7	35	30	86%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Komunikasi Visual	5	25	22	88%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Manfaat	4	20	19	95%	Sangat Valid	Tidak Revisi
	<b>Jumlah</b>	16	80	71	89%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Berdasarkan hasil analisis media pada Tabel 5 diperoleh persentase sebesar 86% untuk LKM dengan kategori sangat valid, sebesar 88% untuk komunikasi visual dengan kategori sangat valid, dan sebesar 95% untuk manfaat dengan kategori sangat valid. Menurut Akbar (2015), kutipan yang dikutip menegaskan bahwa produk yang telah mengalami validasi berasal dari segi media dan desain, memenuhi kriteria validitas atau kecukupan (81%), dan secara spesifik memenuhi kriteria sangat valid. Berdasarkan komentar yang diberikan oleh tim validasi desain mengenai lembar produk pekerja berbasis kreativitas kemungkinan akan dilakukan dengan sedikit revisi kecil yang terlihat dari data kuantitatif menurut media komentator.

2) Validator Ahli Materi

Riris Nur Kholidah Rambe, M.Pd., merupakan ahli validasi materi yang melakukan validasi pada lembar kerja mahasiswa magister atas dasar kreativitas. Hasil penilaian ahli materi terhadap kualitas produk lembar kerja siswa berbasis kreativitas adalah 3 aspek (pembelajaran, kelayakan penyajian, dan bahasa) dengan jumlah indikator sebanyak 15 butir penilaian. Hasil dan rekapitulasi validasi produk karya mahasiswa magister oleh validator materi dapat dilihat pada tiang lampu. Data ringkasan telah diverifikasi keakuratannya sesuai tabel 5.

**Tabel 5.**  
 Validasi Produk Lembar Kerja Mahasiswa Berbasis Kreativitas Oleh Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Indikator	Skor Maksimal	Skor Validasi	Nilai (%)	Kategori	Keputusan Uji
1	Materi	7	35	30	86%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Kelayakan Penyajian	4	20	17	85%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Bahasa	4	20	16	80%	Valid	Revisi Kecil
	<b>Jumlah</b>	15	75	63	84%	Sangat Valid	Tidak Revisi

Berdasarkan hasil analisis materi yang dilakukan fakultas, persentase materi LKM dengan kategori sangat valid, kelayakan penyajian materi dengan kategori sangat valid, dan materi bahasa dengan kategori sangat valid namun memerlukan sedikit revisi adalah 86%, 85%, dan 80%, masing-masing. Menurut Akbar (2015), kutipan ini menegaskan bahwa produk yang telah menjalani validasi berasal dari berbagai sumber, antara lain standar materi pelajaran, bahasa, dan kebahasaan, serta telah memenuhi seluruh kriteria relevan (81%), termasuk sangat valid. Berdasarkan komentar yang dibuat oleh pemeriksa validitas materi mengenai kelonggaran produk untuk karya kreatif mahasiswa, hal ini dapat dilakukan dengan beberapa revisi singkat yang diambil dari komentar data kuantitatif.

Selain itu, data kualitatif yang digunakan dalam analisis dan pelaporan data berupa coretan atau komentar yang diletakkan pada kisi-kisi validasi oleh validator dan responden yaitu validator desain, interpretasi, dan praktik lapangan. Pada Tabel 6 terdapat beberapa petunjuk dan komentar mengenai produk LKM berbasis kreativitas bagi para profesional media dan siswa pembelajaran di MI/SD.

**Tabel 6.**  
**Komentar dan Saran Vaidator**

No.	Komponen	Komentar dan Saran ahli desain dan ahli isi	Hasil Revisi
1	Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cover harus menggambarkan lambang/symbol kreativitas</li> <li>• Pada LKM sebaiknya kata “Lembar Kerja Mahasiswa” tidak perlu adanya gambar, dan untuk ukuran fontnya harus konsisten.</li> <li>• Berikan kolom pengisian pada tiap langkah LKM (untuk LKM yang bisa langsung dikerjakan pada LKM)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• cover telah direvisi dengan gambar cover yang lebih baik dan menggambarkan kreativitas</li> <li>• shapes pada kata Lembar Kerja Mahasiswa dan materi sudah dihapus dan diberikan desain baru dengan ukuran font yang konsisten pada tiap sub bahasannya.</li> <li>• Telah ditambahkan kolom pengisian untuk LKM yang bisa dikerjakan secara langsung</li> </ul>
2	Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ganti istilah uraian materi menjadi bahan bacaan</li> <li>• Tidak perlu dibatasi dengan alat dan bahan yang ditentukan</li> <li>• Ubah istilah Kompetensi Dasar dan Indikator dengan CPMK dan Sub CPMK</li> <li>• Perhatikan penulisan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Istilah Uraian materi telah diganti menjadi bahan bacaan</li> <li>• Alat dan bahan yang telah ditentukan sudah dihapuskan</li> <li>• Istilah Kompetensi Dasar dan Indikator telah diubah menjadi CPMK dan Sub CPMK</li> <li>• Penulisan yang masih salah sudah dibenarkan</li> </ul>

### 3) Praktisi Lapangan

Praktik yang paling menonjol adalah praktik pendidikan yang terletak di lingkungan pengguna produk, yaitu media dosen dan peserta didik MI/SD. Hasil penilaian praktisi lapangan terbagi menjadi 5 aspek (pembelajaran, kelayakan penyajian, bahasa, tampilan, manfaat) yang berjumlah 25 butir penilaian. Praktisi lapangan yang memvalidasi produk LKM berbasis kreativitas ini adalah ibu Aufa,



M.Pd.I dengan hasil analisis seperti pada tabel 8. hasil penilaian praktisi terlampir pada lampiran.

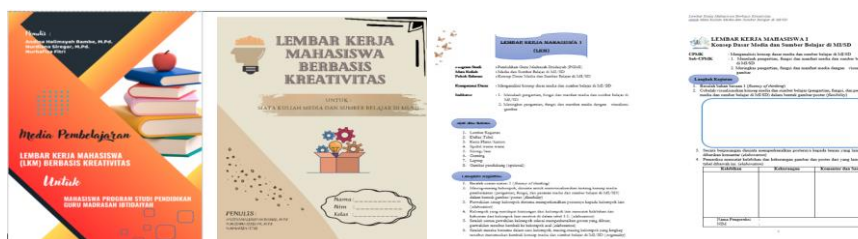
**Tabel 7.**  
 Hasil Validasi Produk LKM oleh Praktisi Lapangan

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Indikator	Skor Maksimal	Skor Validasi	Nilai (%)	Kategori	Keputusan Uji
1	Pembelajaran	7	35	32	91%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
2	Kelayakan Penyajian	4	20	17	85%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
3	Bahasa	4	20	18	90%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
4	Tampilan	6	30	28	93%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
5	Manfaat	4	20	18	90%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
	Jumlah	25	125	113	90%	Sangat Praktis	Tidak Revisi

Berdasarkan Tabel 7, hasil analisis dosen menunjukkan persentase sekitar 90%. Hasilnya, produk LKM yang termasuk dalam kategori praktik layak digunakan tanpa revisi berdasarkan data dari lembar respon dosen dan mempunyai catatan untuk menghilangkan tampilan pada identitas pekerja lembar dan menandakan bahwa semua pekerjaan harus dilakukan. dilakukan sebelum lembar pekerja yang bersangkutan dapat dipromosikan.

4) Tahap Penerapan

Produk yang sudah dalam bentuk cetak merupakan tindak lanjut dari hasil revisi ahli materi dan media, yang divisualisaikan seperti pada gambar 1 berupa sampul LKM dan gambar 2 berupa isi bagian dari LKM berbasis kreativitas.



**Gambar 1.**

Sampul LKM sebelum dan setelah revisi Gambar 2. Isi LKM sebelum dan setelah revisi (warna coklat)

Pelaksanaan uji coba ini dilakukan setelah semua persiapan sudah selesai dilakukan dan produk sudah direvisi sesuai dengan hasil validasi terhadap desain dan isi produk sebagaimana yang sudah dipaparkan sebelumnya. Pelaksanaan uji coba dilakukan sebanyak 2 kali dengan melakukan uji coba untuk lapangan kecil dan uji coba lapangan besar. Berikut hasil uji coba tersebut dipaparkan:

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Mahasiswa yang ada dilingkungan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan yang sedang mengambil mata kuliah Media dan Sumber Belajar di MI/SD merupakan subjek penelitian yang merupakan kelompok siswa dalam penelitian ini. Jumlah subjeknya sekitar tujuh siswa. Data hasil uji coba ini juga diklasifikasikan menjadi data kuantitatif dan kualitatif. Penilaian Mahasiswa dapat dilihat pada tabel 9 dibawah ini:

**Tabel 8.**  
 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Indikator	Skor Maksimal	Skor Validasi	Nilai (%)	Kategori	Keputusan Uji
1	Pembelajaran	5	175	153	87%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
2	Kelayakan Penyajian	4	140	122	87%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
3	Manfaat	4	140	123	88%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
	Jumlah	13	455	398	87%	Sangat Praktis	Tidak Revisi

Berdasarkan tabel hasil uji coba lapangan kecil yang diselesaikan oleh guru pada pertemuan uji coba lapangan kecil di atas, diperoleh 87% responden terhadap tanggapan siswa mengenai proses LKM yang dilakukan dengan menggunakan produk yang dibongkar dan dibawa. keluarnya peneliti memenuhi kriteria “sangat praktis dan dapat digunakan tetapi perlu sedikit perbaikan”.

Saran yang diberikan praktisi dan responden dalam lembar kerja yaitu berkaitan dengan judul lebih difokuskan pada LKM, dan tidak perlu menuliskan secara berulang identitas yang meliputi : program studi, mata kuliah, pokok bahasan dan alokasi waktu. Untuk pokok bahasan hanya perlu disebutkan dalam tiap lembar LKM pada sub babnya. Selain itu juga perlu disebutkan untuk pertemuan keberapa LKM akan diimplementasikan dalam pembelajaran. Selanjutnya, Berdasarkan analisis strategi praktik yang diamati, dilakukan tinjauan singkat yang sesuai dengan arahan untuk penyelesaian dan implementasi pada langkah terjadwal berikutnya. Yaitu Uji Coba Lapangan Besar Tahap Nanti.

b. Data Uji Coba Kelompok Besar

30 mahasiswa semester IV Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FITK UIN Sumatera Utara Medan menjadi subyek esai ini. Setiap responden pada survei kali ini untuk kelompok besar diberikan produk LKM yang telah disetujui oleh peserta untuk diskusi kelompok. Selanjutnya peneliti mengumpulkan data di tahap ini berupa angket respon mahasiswa untuk melihat kepraktisan produk. Selanjutnya data-data tersebut diolah dan digunakan pada tahap evaluasi. Angket atau lembar respon yang diberikan kepada mahasiswa terbagi menjadi 3 aspek terdiri atas 13 butir penilaian. Data hasil uji coba ini juga dibedakan menjadi data kuantitatif dan kualitatif. Berikut hasil rekapitulasi angket respon mahasiswa terhadap produk LKM berbasis Kreativitas pada Mata Kuliah Media dan Sumber Belajar di MI/SD

**Tabel 9.**  
 Hasil Uji Coba Kelompok Besar (Respon Dosen)

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Indikator	Skor Maksimal	Skor Validasi	Nilai (%)	Kategori	Keputusan Uji
1	Pembelajaran	7	35	32	91%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
2	Kelayakan Penyajian	4	20	17	85%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
3	Bahasa	4	20	18	90%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
4	Tampilan	6	30	28	93%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
5	Manfaat	4	20	18	90%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
	Jumlah	25	125	113	90%	Sangat Praktis	Tidak Revisi

**Tabel 10.**  
 Hasil Uji Coba Kelompok Besar (Respon Mahasiswa)

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Indikator	Skor Maks	Skor Validasi	Nilai (%)	Kategori	Keputusan Uji
1	Pembelajaran	5	750	667	89%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
	Kelayakan					Sangat Praktis	Tidak Revisi
2	Penyajian	4	600	536	89%		
3	Manfaat	4	600	537	90%	Sangat Praktis	Tidak Revisi
	Jumlah	13	1950	1740	89%	Sangat Valid	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel hasil uji coba diatas, uji kepahtisan produk LKM berbasis kreativitas ini diperoleh persentase 90 % untuk respon dosen dan 89% untuk reson mahasiswa pada uji coba kelompok besar. Dalam hal ini tersirat bahwa LKM berbasis kreativitas bagi media dan peserta didik MI/SD yang masuk dalam kategori “sangat praktis” secara konsisten.

#### 5) Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi mencakup evaluasi formatif yang dilakukan pada setiap tahapan sebelumnya yaitu pada tahap analisis, merancang, mengembangkan dan mengimplementasikan. Evaluasi ini dilakukan untuk melakukan perbaikan pada setiap tahapan pengembangan produk sebagaimana sudah dijelaskan pada bagian sebelumnya.

Lembar kerja mahasiswa based on creativity is a product that may help dosen when implementing media literacy and student enrollment in MI/SD, selaras dengan yang dibutuhkan mahasiswa untuk mampu mendesain berbagai hal terkait dengan media dan sumber belajar baik yang konvensional maupun yang berbasis IT yang merupakan hasil daya kreativitas mahasiswa. LKM pembelajaran merupakan kegiatan yang dipilih untuk meruntut kejadian dan peristiwa dalam rangkaian pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Sari & Wulanda, 2019). LKM juga harus memikirkan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, mahasiswa, dan fasilitas agar selaras dengan yang dilaksanakan sehingga mahasiswa dapat merasakan nilai kebermanfaatannya dan kontribusi yang ia pelajari secara empiris (Prassida & Muklason, 2012).

Dalam kaitannya dengan pengembangan materi pendidikan, tingkat praktik ditentukan oleh ada atau tidaknya praktik (dalam hal ini dosen pengampu mata kuliah) mengedepankan gagasan bahwa materi pendidikan mudah dipahami dan produknya dapat digunakan baik oleh dosen maupun mahasiswa. Jika pedoman praktisi dan objek praktik menyatakan bahwa suatu produk dapat

ditempatkan di rak dan skor evaluasinya ditetapkan pada kategori “baik” berdasarkan serangkaian indikator yang diperlukan untuk menentukan tingkat “kepraktisan” setelah pemeriksaan dan analisis produk. produk, maka dapat dikatakan praktis.

Nilai kepraktisan hasil akhir yaitu 90% untuk respon dosen dan 89% untuk respon mahasiswa dengan kategori sangat praktis dan tidak memerlukan revisi untuk produk LKM tersebut. Pembelajaran dengan LKM berbasis kreativitas membuat mahasiswa aktif dan termotivasi melaksanakan pembelajaran dan melakukan inovasi terhadap materi yang diajarkan. LKM berbasis kreativitas memberikan pengetahuan baru bagi mahasiswa tentang dasar dari materi ajar yang diperoleh dengan tuntutan hal-hal yang memiliki daya kreativitas dan dalam pelaksanaannya juga harus mampu membuat serta mengembangkan melalui mini riset yang didesain dengan penelitian dan pengembangan, sehingga mahasiswa tidak hanya mengetahui dari segi materi saja namun juga mengetahui cara mengembangkan suatu produk yang mereka hasilkan untuk dapat digunakan pada lembaga yang dituju. Mahasiswa menjadi semangat dan tertarik untuk mempelajarinya mata kuliah ini juga karena desain pembelajarannya menuntut aktivitas dan daya pikir kreatif mahasiswa, sehingga secara aktif mahasiswa tertuntut untuk berlomba memberikan inovasi baru terkait media dan sumber belajar di MI/SD.

## CONCLUSION

Produk LKM berbasis kreativitas yang dikembangkan dinyatakan sangat valid pada uji validitas dengan persentase 89% untuk validasi media ahli dan persentase 84% untuk validasi materi. Uji kepraktisan yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil yang memperoleh persentase kepraktisan sebesar 85% pada respon dosen dan 87% pada respon mahasiswa dengan kriteria “sangat praktis dan dapat digunakan”. Pada uji coba kelompok besar, diperoleh persentase kepraktisan 90% pada responden dosen, dan memperoleh persentase kepraktisan 89% pada responden mahasiswa sehingga disimpulkan bahwa LKM berbasis kreativitas yang dikembangkan dalam kategori “sangat praktis” secara keseluruhan. Jadi dapat dinyatakan LKM berbasis kreativitas pada mata kuliah media dan sumber belajar telah memenuhi kevalidan dan kepraktisan.

## REFERENCES

- Anjarwati, P. G. P., Sajidan, S., & Prayitno, B. A. (2018). Problem-Based Learning Module of Environmental Changes to Enhance Students' Creative Thinking Skill. *Biosaintifika: Journal of Biology & Biology Education*, 10(2), 313–319. <https://doi.org/10.15294/biosaintifika.v10i2.12598>
- Fajri, I., Ar, K., Prajana, A., Yusran, & Sanusi. (2020). Peningkatan Keterampilan 4C melalui Model Pembelajaran Berbasis Portofolio. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 4(2), 371–380. <http://jurnal.abulyatama.ac.id/index.php/dedikasi>
- Haidar, S. dan. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, dan Jenis Pendekatan*. Kencana.
- Neolaka. (2014). *Metode Penelitian dan Statistik*. PT Remaja Rosdakarya.
- Prassida, G. F., & Muklason, A. (2012). VIRTUAL CLASS SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN UNTUK PENINGKATAN KUALITAS STUDENT-CENTERED LEARNING DI PERGURUAN TINGGI. *Teknologi*, 1(2). <https://doi.org/10.26594/teknologi.v1i2.55>

- Prastiti, T. D., Mairing, J. P., Handayani, E. P., & Pendidikan, S. (2017). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA MAHASISWA BERBASIS REACT (RELATING, EXPERIENCING, APPLYING, COOPERATING, TRANSFERING) PADA TUTORIAL STATISTIKA PENDIDIKAN DI UNIVERSITAS TERBUKA. *AdMathEdu*, 7(1).
- Rambe, A. (2021). Implementasi Model Students Teams Achievement Division (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar Siswa. *Atanwir : Jurnal Keislaman Dan Pendidikan*, 12(1), 51–62. <https://doi.org/10.53915/jurnalkeislamandanpendidikan.v12i1.47>
- Richard. (2015). Global Creativity Indeks. In *Toronto: Martin Prosperity Institute*.
- Riyadi, A. S., Dharmono, Naparin, A., & Zaini, M. (2018). Kemampuan berpikir kreatif mahasiswa pendidikan biologi dalam penyelesaian masalah ekologi hewan. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(1), 29–34.
- Sari, D. S., & Wulanda, M. N. (2019). Pengembangan lembar kerja mahasiswa berbasis proyek dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif mahasiswa. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 20. <https://doi.org/10.30738/natural.v6i1.4073>
- Sudarma. (2018). *Profesi Guru: Dipuji, Dikritis, dan Dicaci*. Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Sunarto, S. (2018). Pengembangan Kreativitas-Inovatif Dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2348>.