

Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Adobe Flash CS8 untuk Hasil Belajar Siswa SMP Materi Peluang, Rafika Dwi Anggraeni, 1510251006, Pendidikan Matematika, Keguruan dan Ilmu Pendidikan

ANALISIS LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS ADOBE FLASH CS 8 UNTUK HASIL BELAJAR SISWA SMP MATERI PELUANG

Rafika Dwi Anggraeni

Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Jember

Email : rafikadwianggraeni123@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan dengan cara memberikan uji coba soal lembar kerja peserta didik yang berbasis *Adobe Flash CS8* untuk hasil belajar siswa SMP pada materi peluang bertujuan untuk mengetahui penjabaran hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal-soal mengenai materi peluang.

Tujuan dalam penelitian ini secara umum yaitu untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa dengan menggunakan lembar kerja peserta didik berbasis *Adobe Flash CS8*.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Pelaksanaan penelitian pada bulan 22-29 Juni 2019 dan 1 Agustus 2019 di kelas VIIID di SMP Negeri 10 Jember. Peneliti menggunakan dua teknik pengumpulan data diantaranya yaitu tes hasil belajar, wawancara, dan dokumentasi. Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, soal tes hasil belajar, pedoman wawancara.

Berdasarkan hasil penelitian dari seluruh siswa kelas VIII D yang berjumlah 30 siswa yang diambil oleh peneliti sebanyak 3 subjek. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa subjek pertama mendapatkan nilai hasil belajar yaitu 90, subjek kedua mendapatkan nilai 80 dan subjek ketiga mendapatkan nilai 50.

Simpulan penelitian ini adalah hasil belajar siswa berdasarkan LKPD berbasis *adobe flash CS8* berbeda-beda tergantung dengan pencapaian indikator hasil belajar siswa.

Kata kunci : Lembar kerja peserta didik (LKPD), Hasil Belajar, *Adobe Flash CS8*

ABSTRACT

The background of this research is based on a preliminary study conducted by providing a test about students' worksheets based on Adobe Flash CS8 for junior high school students' learning outcomes on opportunity material aimed at knowing the translation of student learning outcomes in solving questions about opportunity material.

The purpose of this study in general is to describe student learning outcomes using student worksheets based on Adobe Flash CS8.

This type of research used in this research is qualitative research. The research was carried out on 22-29 June 2019 and August 1 2019 in class VIII D at SMP Negeri 10 Jember. Researchers used two data collection techniques including the test of learning outcomes, interviews, and documentation. The research instrument used in this study was a validation sheet, test results for learning outcomes, interview guidelines.

Based on the result of research from all student of class VIID totaling 30 students taken by researchers as many as 3 subjects. Based on the results of this study indicate that the first subject gets the value of learning outcomes that is 90, the second subject gets a value of 80 and the third subject gets a value of 50.

The conclusion of this study is that student learning outcomes based on adobe flash CS8-based LKPD vary depending on the achievement of student learning outcomes indicators.

Keywords: LKPD, Learning Outcomes, Adobe Flash CS8.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu ilmu pendidikan yang telah berkembang dewasa ini. Matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan untuk mengukur, menghitung, menggunakan dan menemukan rumus matematika. Matematika bagi sebagian besar siswa dianggap sebagai pelajaran yang sulit, karena matematika selalu dihubungkan dengan rumus dan angka. Menurut Sudjana (dalam Supriyanto 2014 : 166) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses belajar. Dalam proses belajar mengajar guru melaksanakan tugasnya untuk menyampaikan materi kepada siswa tetapi dituntut untuk membantu keberhasilan siswa dalam materi pelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar. Menurut Dimiyati (dalam Wulandari, 2013:183) hasil belajar adalah tingkatan atau ukuran keberhasilan yang dicapai oleh seorang siswa berdasarkan pengalaman yang diperoleh setelah evaluasi berupa tes dan biasanya berupa nilai atau angka-angka tertentu.

Guru memberikan media pembelajaran untuk peserta didik agar dapat menyelesaikan permasalahan. Media pembelajaran yang diberikan oleh guru berupa bahan ajar yang berupa lembar kerja peserta didik. Menurut Sulastri (dalam Novelia, hal 22) lembar Kerja Peserta Didik yaitu lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan peserta didik. Lembar kerja peserta didik merupakan sarana yang dapat digunakan pendidik untuk mengetahui hasil

belajar peserta didik yang berisi pertanyaan, perintah dan intruksi oleh guru kepada siswa untuk melakukan suatu kegiatan memecahkan masalah (dalam Kistiono, dkk 2017:705). Menurut Trianto (2011:22) lembar kerja peserta didik merupakan panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau menyelesaikan masalah. Lembar kerja peserta didik mencakup kegiatan dan petunjuk dan langkah-langkah yang harus diikuti oleh peserta didik untuk menyelesaikan soal dalam pencapaian indikator pembelajaran. Sebelumnya di sekolah siswa hanya mendapatkan sumber pelajaran dan soal dari buku. Sehingga siswa membutuhkan media pembelajaran yang baru.

Dunia saat ini sedang menghadapi perubahan industri ke-4 atau lebih dikenal dengan industri. 4.0 . Pada revolusi industri keempat ini terjadi lompatan besar dalam sektor industri dimana teknologi informasi dan komunikasi dimanfaatkan sepenuhnya dan salah satunya dalam dunia pendidikan. Menurut Prasetyo & Triyanti, 2018 (dalam Risdianto,2019:1) revolusi 4.0 sendiri terjadi pada tahun 2010 melalui rekayasa intelegensi dan internet of thing digunakan sebagai penompang pergerakan dan koneksi mesin dan manusia. Pada revolusi 4.0 tidak hanya peserta didik saja yang harus siap menghadapi ketrampilan ini, tetapi guru dan dosen juga harus siap. Sehingga guru harus memiliki softskill antara lain: *Critical Thinking, kreatif, kominikatif, dan kolaboratif*. Sehingga terlihat bahwa peran guru yang tidak dapat digantikan oleh teknologi. Untuk mencapai itu semua pada revolusi 4.0 muncul istilah blended learning merupakan kombinasi penggabungan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis online (dalam Risdianto, 2019: 2).

Menurut Geisert dan Futrell (dalam Fahmi, 2014) penggunaan komputer membantu guru menjadi lebih efisien dalam menyelesaikan tugas-tugas harian. Dan yang lebih penting, para guru akan dimudahkan karena komputer membantu mengerjakan pekerjaan pada pembelajaran matematika menjadi lebih baik. Oleh karena itu penulis memanfaatkan *software Adobe Flash* untuk menarik minat siswa. *Adobe flash* merupakan salah satu *software* komputer yang bisa dijadikan sebagai alat media pembelajaran. Menurut Madcoms, 2008 (dalam Fahmi, 2014) *software* ini sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya serta kelengkapan fasilitas yang mampu untuk membuat desain animasi, menjadikan *software* ini paling banyak dipakai oleh para desain komputer.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMP Negeri 10 dengan cara memberikan uji coba soal ternyata siswa masih belum menguasai materi peluang, Hal ini terbukti dari hasil tes siswa yang masih di bawah kriteria ketuntasan minimal. Oleh karena itu, penelitian ini akan memfokuskan pada hasil belajar siswa menggunakan lembar kerja peserta didik yang berbasis *Adobe Flash CS8* untuk hasil belajar siswa SMP pada materi peluang bertujuan untuk mengetahui penjabaran hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal-soal mengenai materi peluang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Auerbach and Silverstain (dalam Sugiono, 2017:3) metode penelitian kualitatif yaitu penelitian yang melakukan analisis dan interpretasi teks dan hasil interview yang bertujuan untuk menemukan arti dari suatu fenomena. Menurut Sugiyono, (2013: 4-5), mengenai jenis-jenis metode penelitian dapat diklarifikasi berdasar tujuan dan tingkat kealamiah objek yang diteliti.

Karakteristik penelitian kualitatif menurut Bogdan dan Biklen (2006) yaitu sebagai berikut: 1) dilakukan pada keadaan yang alamiah, 2) penelitian lebih bersifat deskriptif, 3) penelitian deskriptif lebih menekankan pada proses daripada produk, 4) penelitian kualitatif melakukan analisis data secara induktif, 5) penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna. Berdasarkan penjelasan di atas, jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif.

PEMBAHASAN

Berdasarkan pemaparan data yang di sajikan pada bab sebelumnya, pada bab ini akan dibahas mengenai kemampuan berpikir analisis siswa menggunakan LKPD berbasis *Adobe Flash CS8*. Pembahasan ini akan menjelaskan hasil belajar siswa sesuai dengan indikator hasil belajar siswa menurut Moore (dalam Ricardo, dkk, 2017: 85). Yaitu (1) ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi. (2) Ranah afektif yaitu penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan penentuan ciri-ciri nilai. (3) Ranah psikomotorik yaitu *fundamental movement, generic movemen, ordinative movement*, dan *creative movement*. Berikut pembahasan dari hasil pemaparan data.

Berdasarkan hasil tes menggunakan LKPD berbasis *Adobe Flash CS8* membuktikan bahwa hasil belajar siswa memiliki tingkatan yang berbeda. Hasil tersebut berbeda dikarenakan nilai setiap siswa berbeda. Penentuan nilai ditentukan oleh jawaban siswa. Siswa yang mampu menjawab benar personal akan mendapatkan nilai 20 untuk setiap masing-masing soal. Kemudian total nilaikeseluruhan siswa digunakan untuk menentukan hasil belajar siswa menurut Rustamina (dalam Qomariya, Maharrani, & Hadi, 2018, hal. 12) Siswa yang berkemampuan tinggi mampu menjawab benar pertanyaan pada butir soal nomor 1 sampai 5, sehingga dari jawaban tersebut siswa mendapat nilai 90. Sedangkan pada butir soal nomor 5 siswa menjawab pilihan yang salah pada kedua tingkatan pertanyaan.

Pada siswa yang berkemampuan sedang, siswa mampu menjawab benar pertanyaan pada butir soal nomor 1,3 dan 4. Pada siswa yang berkemampuan sedang pada butir soal nomor 5 hanya menjawab secara benar di bagian rumus saja. Pada siswa berkemampuan sedang ini jawaban pada butir soal nomor 2, siswa menjawab secara salah pada kedua tingkatan pertanyaan. Sehingga dari jawaban tersebut siswa mendapatkan nilai 80. Nilai 80 ini di dapat dari hasil secara keseluruhan.

Sedangkan, siswa yang berkemampuan rendah mendapatkan nilai rendah. Siswa yang berkemampuan rendah hanya dikarenakan hanya mampu menjawab

benar pertanyaan pada butir soal nomor 1. Pada siswa berkemampuan rendah ini pada butir soal nomor 3, 4 dan 5 hanya benar pada bagian hasil saja. Jadi hasil analisisnya yaitu siswa berkemampuan rendah memiliki hasil belajar yang kurang. Sehingga yang berkemampuan rendah mendapatkan nilai 50.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dapat diketahui melalui LKPD berbasis *Adobe Flash CS8*. Siswa dikatakan memiliki pemahaman dan analisis yang baik apabila dapat menyelesaikan soal pada LKPD berbasis *Adobe Flash CS8* dengan benar. Pendapat ini sesuai dengan hasil pernyataan Adi (2016, Hal. 55) yang menyatakan bahwa siswa dapat dikatakan memiliki pemahaman dan kemampuan menganalisis apabila menjawab secara benar pada cara penyelesaian dan hasil belajar siswa.”

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

(1) Siswa kategori berkemampuan tinggi dominan memiliki hasil belajar analisis yang sangat baik dikarenakan mampu memenuhi ketiga indikator hasil belajar analisis yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Siswa dalam kategori ini mampu memecahkan masalah dengan menginterpretasikan informasi-informasi penting dan relevan ke dalam model matematika ataupun gambar untuk membantu merencanakan konsep penyelesaian, kemudian menjelaskan langkah-langkah penyelesaian yang baik, sehingga mendapatkan hasil/kesimpulan yang tepat dari penyelesaian masalah dalam soal. (2) Siswa kategori berkemampuan sedang cenderung memiliki hasil belajar yang cukup baik. Hal ini dikarenakan dalam memecahkan permasalahan dalam soal siswa dapat memenuhi ketiga indikator hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Namun, masih ada siswa yang melakukan kesalahan dalam memahami masalah, menentukan konsep penyelesaian dan menentukan kesimpulan dari hasil penyelesaiannya. (3) Siswa kategori berkemampuan rendah cenderung memiliki kemampuan berpikir analisis yang kurang. Hal ini dikarenakan dalam memecahkan masalah siswa cenderung hanya memenuhi indikator membedakan saja. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami soal dan menentukan perencanaan strategi penyelesaian masalah yang akan digunakan, selain itu kurangnya pemahaman terhadap konsep matematika menjadi salah satu penyebab siswa tidak dapat menyelesaikan permasalahan dengan benar.

B. SARAN

Berdasarkan penelitian hasil belajar siswa kelas VIII D menggunakan LKPD berbasis *Adobe Flash CS8* dalam materi peluang, maka dapat diberikan saran sebagai berikut. (1) Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang sama disarankan menggunakan pertanyaan yang lebih spesifik untuk menggali hasil belajar siswa agar data yang diperoleh lebih akurat. (2) Bagi siswa yang melakukan kesalahan diharapkan dapat lebih giat belajar dalam memahami konsep-konsep matematika yang belum dimengerti. Selain itu, setelah siswa selesai mengerjakan soal diharapkan siswa melakukan pengecekan ulang dari

Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Adobe Flash CS8 untuk Hasil Belajar Siswa SMP Materi Peluang, Rafika Dwi Anggraeni, 1510251006, Pendidikan Matematika, Keguruan dan Ilmu Pendidikan

awal, dimulai dari membaca ulang soal yang dikerjakan, mengidentifikasi informasi-informasi yang ada, konsep-konsep matematika yang digunakan, serta hasil penghitungan dari lembar jawabannya. Hal ini dikarenakan karena pengecekan ulang tersebut penting agar ketika diketahui ada kesalahan-kesalahan dalam menyelesaikan soal, dapat langsung diperbaiki.

DAFTAR RUJUKAN

- Fahmi, Syarifudin. 2014. Pengembangan Multimedia *Macromedia Flash* dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya terhadap Sikap Siswa pada Matematika. *Jurnal AgriSains*, (online) Vol.5. No. 2
- Ricardo, dkk. (2017). Impak dan Motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Managemen Perkantoran*, 1(1):79-92
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta :Bandung.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta :Bandung.
- Supriyanto. Penerapan Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIB Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Lingkaran Di SDN Tanggul Wetan 02 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember. *Pancaran* . Vol. 3. No. 2 :165-174
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Surabaya: Kencana Prenoda Media
- Wulandari, Bekti. 2013. Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar PLC Di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Vol.3. No.5