

Desain Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Creative Learning untuk Peningkatan *Self-Regulation Skills* Guru-Guru Sekolah

Flavia Aurelia Hidajat

Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Jakarta

Email: Flaviaaureliahidajat@unj.ac.id

Abstrak

Lembar kerja siswa (LKS) merupakan alat pembelajaran yang memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri, kreatif, dan berpikir terbuka (open-ended). LKS didesain dengan aplikasi digital menggunakan aplikasi online CANVA. Pengembangan desain akan disosialisasikan kepada guru-guru sekolah dasar di Malang. LKS dikembangkan dengan prinsip-prinsip dasar dari *creative learning* untuk peningkatan *self-regulation skills* guru. Sosialisasi ini mengarahkan guru-guru untuk mengembangkan LKS berbasis *creative learning* secara mandiri sesuai mata pelajaran dan materi yang ditekuni mereka. Desain LKS *creative learning* untuk peningkatan *self-regulation skills* guru ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memfasilitasi siswa mereka dalam setiap praktik belajar di kelas. Sehingga, pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan *self-regulation skills* dari guru-guru sekolah dasar dengan mendesain media LKS berbasis *creative learning* dalam implementasi pembelajaran di kelas mereka. Metode pengabdian ini adalah sosialisasi secara luring di aula sekolah. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa para guru partisipan sosialisasi memberikan respon yang positif terhadap pelaksanaan sosialisasi desain LKS berbasis *creative learning*. Selain itu, guru mengaku bahwa sosialisasi ini baik, bermanfaat untuk mengimplikasikan LKS berbasis *creative learning* dalam proses pembelajaran mereka. Sosialisasi dilakukan selama tiga hari dan tindak lanjut berikutnya dilakukan pembimbingan secara daring melalui Zoom atau Whatsapp selama dua minggu. Kegiatan tindak lanjut ini untuk memonitor progress para guru dalam mendesain LKS berbasis *creative learning* untuk mengoptimalkan pembelajaran secara efektif.

Kata kunci: desain lembar kerja siswa, *creative learning*, *self-regulation skills*

Abstract

Student Worksheet (LKS) is a learning tool that facilitates students to learn independently, creatively, and think openly (open-ended). Worksheets are designed with digital applications using the CANVA online application. The design development will be socialized to elementary school teachers in Malang. LKS was developed with the basic principles of creative learning to improve teachers' self-regulation skills. This socialization directs teachers to develop independent learning based creative LKPDs according to the subjects and materials they are engaged in. Designing creative worksheets to improve teacher

self-regulation skills can improve the quality of learning by facilitating students in every learning practice in the classroom. Thus, this service aims to improve the self-regulation skills of elementary school teachers by designing creative learning media based on worksheets in the implementation of learning in their classrooms. This service method is offline socialization in the school hall. The results of the service showed that the socialization participant teachers gave a positive response to the socialization of creative learning-based LKS designs. In addition, the teacher admitted that this socialization was good, and useful for implying creative LKS-based learning in their learning process. The socialization was carried out for three days and the next follow-up was online coaching via Zoom or WhatsApp for two weeks. This follow-up activity is to monitor teacher progress in designing creative learning-based worksheets to optimize learning effectively.

Keywords: student worksheet design, creative learning, self-regulation skills

DOI: <https://doi.org/10.31943/abdi.v4i2.70>

A. Pendahuluan

Faktor utama dalam proses pembelajaran adalah kompetensi guru dalam mengatur proses pembelajaran mereka. Pengaturan proses pembelajaran dengan memperhatikan kualitas pemikiran, kontrol kinerja, dan refleksi diri merupakan kemampuan pengaturan diri atau *self-regulation skills* (Zimmerman, 2000). *Self-regulation skills* merupakan kompetensi yang perlu dimiliki oleh para guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik. *Self-regulation skills* dapat meningkatkan motivasi, mindset baru dan respon cepat dalam menyelesaikan masalah secara efektif (Bai & Wang, 2021; Wan et al., 2021). Oleh karena, guru dengan *Self-regulation skills* yang baik dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas (Martin, 2004; Nussbaumer et al., 2015). Hal ini akan memberikan dampak yang positif bagi perkembangan belajar siswa mereka.

Self-regulation skills merupakan salah satu kemampuan dasar dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik. Ini sesuai dengan pendapat Li et al. (2020); Van Alten et al. (2021a), (2021b), yaitu self-regulation merupakan kemampuan yang diperlukan untuk pengembangan simulasi desain media pembelajaran secara digital. Penerapan *self-regulation skills* dalam pengembangan media melalui bantuan web selama pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan prestasi akademik siswa (Tsai & Shen, 2009). Pembelajaran yang menggunakan pengembangan media digital secara online dapat meningkatkan kinerja belajar dan penemuan ide baru (Barnard et al., 2009). Penemuan ide baru

mengarah pada proses berpikir kreatif (Kim, 2006; Krulik et al., 2003). Oleh karena itu, peningkatan *self-regulation skills* dari guru dapat membantu pengembangan media berbasis *creative learning*.

Pembelajaran berbasis kreatif atau disebut *creative learning* merupakan pembelajaran efektif yang perlu diciptakan untuk pembelajaran era 4.0. Pembelajaran kreatif memerlukan guru kreatif, aktif dan inovatif untuk perkembangan kreativitas siswa (Griffith, 2021). Kreativitas siswa perlu dikembangkan untuk peningkatan kepribadian kreatif siswa (Ayyildiz & Yilmaz, 2021; Kharkhurin, 2014). Sehingga, kreativitas siswa akan terbentuk dengan peran guru yang kreatif. Pada kasus ini, guru sebagai fasilitator perlu meningkatkan kreativitas siswa dengan suatu media berbasis *creative learning*. Media berbasis *creative learning* yang efektif dalam proses pembelajaran siswa adalah lembar kerja siswa (LKS) berbasis *creative learning*. Oleh karena itu, guru dengan kompetensi *self-regulation skills* diprediksi dapat mengembangkan dan mendesain lembar kerja siswa (LKS) berbasis *creative learning*.

LKS berbasis *creative learning* adalah media yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. LKS berbasis *creative learning* berupa pertanyaan-pertanyaan sistematis yang bersifat terbuka untuk peningkatan kognitif siswa dalam menemukan hal-hal baru. LKS berbasis *creative learning* yang didesain dalam sosialisasi pengabdian ini berupa pernyataan-pernyataan yang mengarah pada aktivitas berpikir terbuka (*open-ended*). LKS yang mengarah pada aktivitas berpikir terbuka untuk menemukan ide baru dapat membantu meningkatkan minat dan kreativitas siswa (Hayes et al., 2021; Xu et al., 2021). LKS berbasis *creative learning* ini disesuaikan dengan indikator kreativitas oleh Yuli & Siswono (2011), yaitu kelancaran, originalitas dan fleksibilitas.

Berdasarkan uraian diatas, pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan *self-regulation skills* guru-guru untuk mendesain lembar kerja siswa (LKS) berbasis *creative learning*. Pengabdian ini berupa sosialisasi kepada guru-guru sekolah dasar di Malang sebagai mitra pengabdian ini. Analisis situasi menunjukkan bahwa guru-guru sekolah dasar kesulitan dalam mendesain lembar kerja siswa (LKS) berbasis *creative learning*. Untuk meningkatkan kreativitas siswa. Oleh karena itu, guru-guru sekolah dasar perlu memperoleh sosialisasi

peningkatan *self-regulation skills* untuk mendesain lembar kerja siswa (LKS) berbasis *creative learning*. Sosialisasi ini diharapkan dapat mengembangkan kreativitas dan pengendalian diri guru dalam mendesain LKS yang dapat menyediakan kesempatan bagi siswa untuk berkreasi secara original melalui LKS berbasis *creative learning*. LKS berbasis *creative learning* yang didesain dalam pengabdian ini mengarahkan pada indikator kreativitas dari (Kim, 2006; Y. Li et al., 2022), antara lain kelancaran, originalitas, dan keluwesan. *Self-regulation skills* dari guru akan dilihat pada hasil angket respon guru. Angket respon mengarah pada aspek kontrol kinerja, pemikiran secara kognitif dan refleksi diri (Zimmerman, 2000).

Sosialisasi ini penting untuk meningkatkan kompetensi para guru-guru sekolah dasar dalam mendesain LKS berbasis *creative learning*, sehingga proses pembelajaran menjadi optimal. Proses pembelajaran yang optimal didasarkan pada pengembangan profesionalitas dan mutu dari kompetensi atau keterampilan yang dimiliki oleh guru. Para guru sebenarnya telah fasih dalam mengoperasikan komputer dan terampil menggunakan beberapa fitur dalam komputer. Namun, sebagian dari mereka belum secara maksimal menggunakan aplikasi online untuk pengembangan media pembelajaran digital yang kreatif. Pada kenyataannya, hasil observasi menunjukkan bahwa banyak aplikasi online untuk pengembangan media digital yang kreatif. Selain itu, para guru tidak pernah mencoba dan kesulitan dalam mengakses. Sehingga, *self-regulation skill* dari para guru untuk mengaplikasi berbagai program komputer online untuk pengembangan LKS berbasis *creative learning* menjadi sangat rendah. Oleh karena itu, sosialisasi peningkatan *self-regulation skill* dari para guru untuk mendesain LKS berbasis *creative learning* perlu dilakukan. Desain LKS berbasis *creative learning* akan memanfaatkan aplikasi CANVA.

Berdasarkan uraian diatas, pengabdian ini bertujuan untuk melatih *self-regulation skills* dari para guru-guru sekolah dasar untuk mendesain LKS berbasis *creative learning*. Oleh karena itu, pengabdian ini memiliki pertanyaan. Pertama, bagaimana proses pelaksanaan sosialisasi peningkatan *self-regulation skills* para guru sekolah dasar dalam mendesain LKS berbasis *creative learning*. Kedua,

bagaimana respon para guru terhadap sosialisasi peningkatan *self-regulation skills* dalam mendesain LKS berbasis *creative learning*.

B. Metode

Metode pengabdian masyarakat ini adalah metode sosialisasi. Metode sosialisasi tepat untuk meningkatkan *self-regulation skills* guru dalam mendesain LKS berbasis *creative learning*. Sosialisasi tentang desain LKS berbasis *creative learning* ini dilakukan secara tatap muka selama tiga hari dengan 12 guru di salah satu sekolah dasar di Malang, yaitu SD Kartika Malang. Tindak lanjut sosialisasi dilakukan secara daring selama dua minggu. Pelaksanaan tindak lanjut menggunakan aplikasi zoom dan grup whatsapp. Kegiatan tindak lanjut ini terfokus pada diskusi untuk proses pengembangan LKS berbasis *creative learning* sebagai luaran peningkatan *self-regulation skills* guru-guru sekolah. Angket berupa kuesioner online dari google form. Angket ini untuk menguji pelaksanaan sosialisasi dan mengetahui respon dari para guru dalam mendesain LKS berbasis *creative learning*. Angket diberikan kepada guru melalui sebuah link yang dapat diakses dengan mudah. Angket menggunakan skala likert lima opsi, yaitu (1) sangat tidak setuju sampai (5) sangat setuju.

Sosialisasi pengabdian ini mencakup tahap pre-pengabdian, sosialisasi pengabdian serta pasca pengabdian. Tahap pre-pengabdian terdiri dari observasi sekolah, kelas, dan masalah pembelajaran dari guru-guru. Tahap ini juga memastikan izin pengabdian, penentuan jadwal pengabdian dan teknis pengabdian. Tahap sosialisasi pengabdian berupa sosialisasi langsung secara luring di Aula sekolah. Pelaksanaan secara luring selama tiga hari. Tindak lanjut dari sosialisasi ini adalah pembimbingan secara daring selama dua minggu. Tindak lanjut dilakukan secara daring Zoom dan diskusi melalui WA group. Tahap pasca pengabdian adalah refleksi dari kekurangan sosialisasi pengabdian ini. Tahap ini berupa refleksi untuk sosialisasi berikutnya.

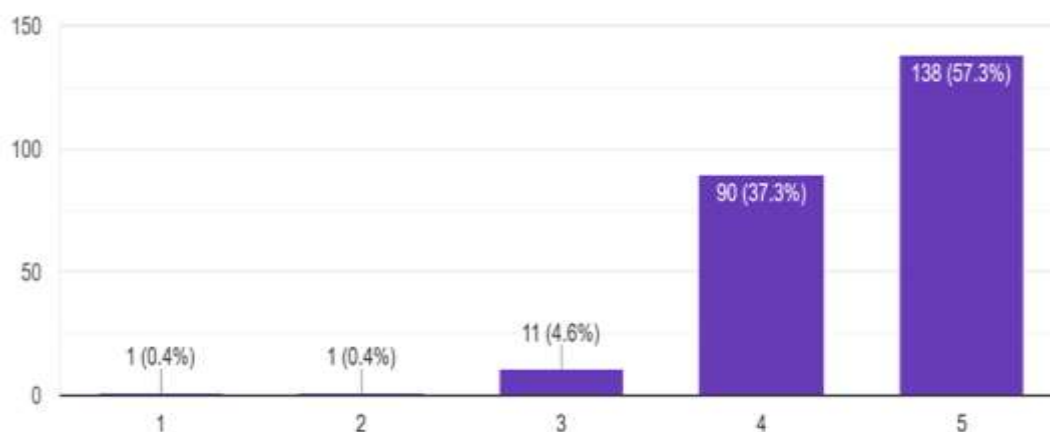
C. Hasil dan Pembahasan

Proses pelaksanaan sosialisasi peningkatan *self-regulation skills* kepada para guru sekolah dasar dalam mendesain LKS berbasis *creative learning* berjalan

dengan baik dan lancar. Pelaksanaan sosialisasi dilakukan dengan pengajaran penerapan CANVA untuk membuat LKS berbasis *creative learning*. Pelaksanaan sosialisasi ditunjukkan pada Gambar 1. Keunggulan dari sosialisasi ini adalah peningkatan *self-regulated* guru dalam mengembangkan desain LKS berbasis *creative learning*. Peningkatan ditunjukkan pada respon positif dari para guru sebagai partisipan sosialisasi terhadap pelaksanaan sosialisasi desain LKS berbasis *creative learning*. Grafik respon guru terhadap kejelasan dari pemateri ditunjukkan pada Gambar 2.



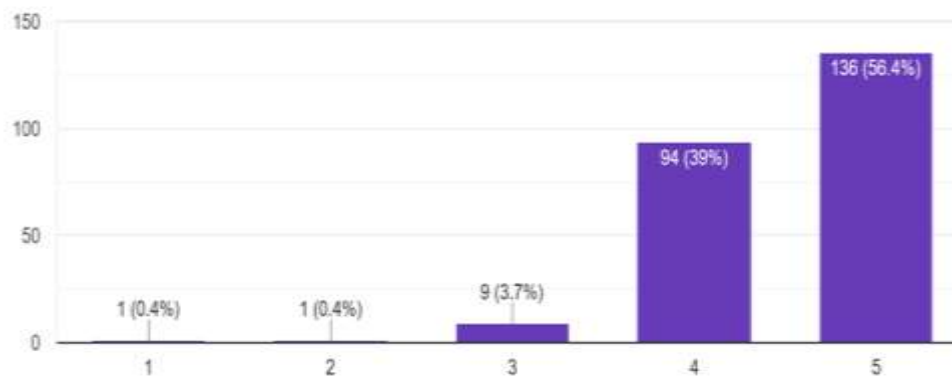
Gambar 1. Pelaksanaan Sosialisasi



Gambar 2. Grafik Respon Guru Terhadap Kejelasan Dari Pemateri

Berdasarkan Gambar 2, respon guru menunjukkan bahwa pemateri telah menyampaikan materi dengan jelas dan detail. Analisis data menggunakan statistic deskriptif dari *mean*. 57.3% guru sangat puas dengan kejelasan dan kedetailan dari materi yang diberikan oleh pemateri dan 37.3% guru puas dengan kejelasan dan kedetailan dari materi yang diberikan oleh pemateri. Selain itu, 4.6% guru cukup puas dengan kejelasan dan kedetailan dari materi yang diberikan oleh pemateri. Hal ini menunjukkan bahwa para guru telah memahami materi yang disampaikan oleh pemateri secara jelas dan detail.

Kejelasan materi yang diterima oleh guru juga ditunjukkan pada hasil respon guru terhadap sistematisasi dari materi. Respon guru terhadap sistematisasi materi yang dipaparkan ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Grafik Respon Guru terhadap Sistematisasi dari Materi Sosialisasi

Gambar 3 menunjukkan bahwa 56.4% guru sangat puas dengan sistematisasi materi sosialisasi yang disampaikan oleh pemateri dan 39% guru puas dengan sistematisasi materi sosialisasi yang disampaikan oleh pemateri. Selain itu, 3.7 % guru cukup puas dengan sistematisasi materi sosialisasi yang disampaikan oleh pemateri. Hal ini menunjukkan bahwa materi telah tersusun dengan sistematis untuk membantu pemahaman para guru selama sosialisasi selama tiga hari ini.

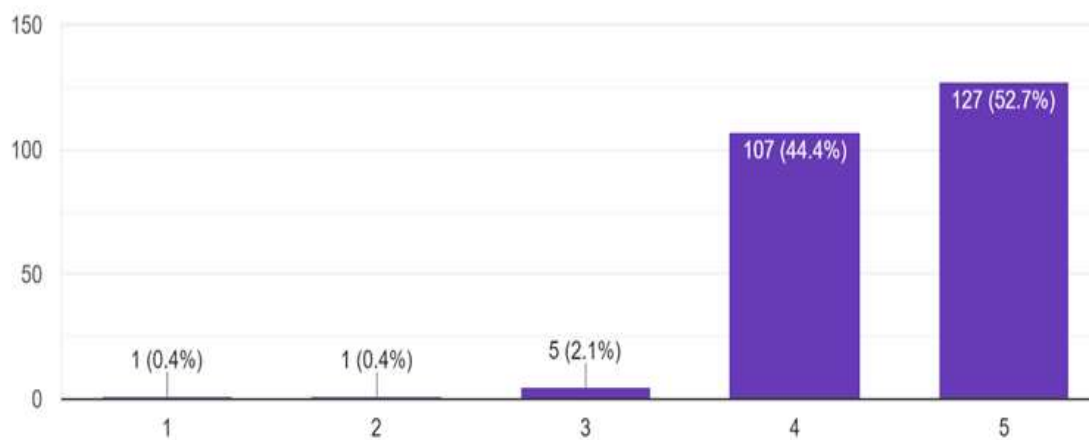
Berdasarkan pertanyaan kedua, respon para guru terhadap sosialisasi peningkatan *self-regulation skills* dalam mendesain LKS berbasis *creative learning* adalah sangat bagus, baik, dan sangat membantu dalam mengembangkan

LKS kreatif bagi peningkatan kreativitas siswa mereka. Respon Guru terhadap Pelatihan Pengembangan LKS Kreatif ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Respon Guru terhadap Pelatihan Pengembangan LKS Kreatif

Gambar 4 menunjukkan bahwa respon guru-guru terhadap sosialisasi pengembangan lembar kerja siswa (LKS) matematika secara kreatif sangat bagus, baik, dan sangat membantudalam mengembangkan LKS kreatif bagi peningkatan kreativitas siswa mereka. Respon postif para guru ini juga ditunjukkan pada Grafik dalam Gambar 5. Gambar 5 menunjukkan bahwa tingkat pemahaman guru dalam materi yang diberikan selama sosialisasi.



Gambar 5. Grafik tingkat Pemahaman Materi dari Responden

Gambar 5 menunjukkan bahwa 52.7% materi yang diberikan sangat mudah dimengerti oleh para guru. Selain itu, 44.4% materi yang diberikan mudah dimengerti oleh para guru dan 2.1% materi yang diberikan cukup mudah dimengerti oleh para guru. Ini menunjukkan bahwa para guru memahami materi dari sosialisasi secara luring ini. Oleh karena itu, sosialisasi ini telah menjawab dua pertanyaan yang disesuaikan dengan tujuan pengabdian yaitu mengembangkan kemampuan guru dalam pengembangan LKS kreatif sesuai dengan materi yang diampu dari guru. Kegiatan tindak lanjut difokuskan pada 2 partisipan (0.4 % dari grafik) yang belum memahami materi. Pada tahap pasca pengabdian, penulis akan lebih memperjelaskan materi lebih baik dan dipahami oleh responden.

Berdasarkan uraian diatas, pengabdian masyarakat berupa sosialisasi tentang pengembangan desain LKS berbasis *creative learning* dalam peningkatan *self-regulation* guru-guru sekolah dasar berjalan dengan sangat baik. Peningkatan *self-regulation* guru-guru sekolah dasar ditunjukkan pada progress penyelesaian dari LKS berbasis *creative learning* secara mandiri. Para guru dapat mempraktekkan LKS berbasis *creative learning* yang telah dikembangkan secara mandiri sesuai dengan kebutuhan mereka. LKS berbasis *creative learning* yang dikembangkan oleh para guru merujuk pada indikator dari (Kim, 2006).

D. Kesimpulan

Ketercapaian dalam penelitian ini adalah peningkatan *self-regulation* guru-guru sekolah dasar dan guru mampu mendesain lembar kerja siswa (LKS) berbasis *creative learning*. Sosialisasi dilakukan dalam tiga hari di aula sekolah secara luring. Selanjutnya, tindak lanjut dari sosialisasi dilakukan dengan pendampingan secara online dalam waktu 2 minggu. Tindak lanjut ini juga dilakukan melalui bantuan WA grup. Bantuan dari WA grup ini bertujuan untuk *sharing* penyelesaian masalah ataupun kesulitan dan penemuan solusi selama proses pengembangannya diluar pelatihan luring.

Hasil sosialisasi menunjukkan bahwa para guru partisipan sosialisasi memberikan respon yang positif terhadap pelaksanaan sosialisasi desain LKS berbasis *creative learning*. Selain itu, guru menyatakan bahwa sosialisasi ini baik,

bermanfaat untuk mengimplikasikan LKS berbasis *creative learning* dalam proses pembelajaran mereka. Sosialisasi dilakuakn selama tiga hari dan tindak lanjut berikutnya dilakukan pembimbingan secara daring melalui Zoom atau Whatsapp selama dua minggu. Kegiatan tindak lanjut ini untuk memonitor progress para guru dalam mendesain LKS berbasis *creative learning* untuk mengoptimalkan pembelajaran secara efektif.

E. Saran

Pelaksanaan sosialisasi desain LKS berbasis *creative learning* untuk peningkatan self-regulation skills guru-guru sekolah dasar sudah dilakukan dengan baik. Namun, tindak lanjut dari kegiatan sosialisasi ini dapat juga dilakukan secara luring. Sehingga, guru lebih fokus dalam progress LKS yang dikembangkan

DAFTAR PUSTAKA

- Ayyildiz, P., & Yilmaz, A. (2021). 'Moving the kaleidoscope' to see the effect of creative personality traits on creative thinking dispositions of preservice teachers: The mediating effect of *creative learning* environments and teachers' creativity fostering behavior. *Thinking Skills and Creativity*, 41. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2021.100879>
- Bai, B., & Wang, J. (2021). Hong Kong secondary students' self-regulated learning strategy use and english writing: influences of motivational beliefs. *System*, 96, 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.system.2020.102404>
- Barnard, L., Lan, W. Y., To, Y. M., Paton, V. O., & Lai, S. L. (2009). Measuring self-regulation in online and blended learning environments. *Internet and Higher Education*, 12(1), 1–6. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2008.10.005>
- Griffith, A. (2021). Embodied creativity in the fine and performing arts. *Journal of Creativity*, 31, 100010. <https://doi.org/10.1016/j.yjoc.2021.100010>
- Hayes, N., Maguire, J., & O'Sullivan, C. (2021). Professional Development in Arts Education for Early Childhood Education: A Creative Exchange Model. *International Journal of Early Childhood*, 53(2), 159–174. <https://doi.org/10.1007/s13158-021-00290-y>
- Kharkhurin, A. v. (2014). Creativity.4in1: Four-Criterion Construct of Creativity. *Creativity Research Journal*, 26(3), 338–352. <https://doi.org/10.1080/10400419.2014.929424>
- Kim, K. H. (2006). Can we trust creativity tests? a review of the torrance tests of creative thinking (TTCT). *Creativity Research Journal*, 18(1), 92–96. https://doi.org/https://doi.org/10.1207/s15326934crj1801_2
- Krulik, S., Rudnick, J. A., & Milou, E. (2003). *Teaching mathematics in middle school: A practical guide*. Allyn and Bacon.

- Li, S., Chen, G., Xing, W., Zheng, J., & Xie, C. (2020). Longitudinal clustering of students' self-regulated learning behaviors in engineering design. *Computers and Education*, 153, 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103899>
- Li, Y., Kim, M., & Palkar, J. (2022). Using emerging technologies to promote creativity in education: A systematic review. *International Journal of Educational Research Open*, 3, 100177. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2022.100177>
- Martin, J. (2004). Self-regulated learning, social cognitive theory, and agency. In *Educational Psychologist* (Vol. 39, Issue 2, pp. 135–145). https://doi.org/10.1207/s15326985ep3902_4
- Nussbaumer, A., Albert, D., Dahn, I., Kroop, S., Mikroyannidis, A., & Albert, D. (2015). Supporting self-regulated learning. In *Responsive Open Learning Environments: Outcomes of Research from the Role Project* (pp. 17–48). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-02399-1_2
- Tsai, C. W., & Shen, P. di. (2009). Applying web-enabled self-regulated learning and problem-based learning with initiation to involve low-achieving students in learning. *Computers in Human Behavior*, 25(6), 1189–1194. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.05.013>
- Van Alten, D. C. D., Phielix, C., Janssen, J., & Kester, L. (2021a). Secondary students' online self-regulated learning during flipped learning: A latent profile analysis. *Computers in Human Behavior*, 118(December 2020), 106676. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106676>
- Van Alten, D. C. D., Phielix, C., Janssen, J., & Kester, L. (2021b). Secondary students' online self-regulated learning during flipped learning: A latent profile analysis. *Computers in Human Behavior*, 118, 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106676>
- Wan, Z. H., Lee, J. C. K., Yan, Z., & Ko, P. Y. (2021). Self-regulatory school climate, group regulation and individual regulatory ability: towards a model integrating three domains of self-regulated learning. *Educational Studies*. <https://doi.org/10.1080/03055698.2021.1894093>
- Xu, C., Lem, S., & Onghena, P. (2021). Examining developmental relationships between utility value, interest, and cognitive competence for college statistics students with differential self-perceived mathematics ability. *Learning and Individual Differences*, 86. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2021.101980>
- Yuli, T., & Siswono, E. (2011). Level of student's creative thinking in classroom mathematics. *Educational Research and Review*, 6(7), 548–553. <http://www.academicjournals.org/ERR>
- Zimmerman, B. J. (2000). Attaining Self-Regulation: A Social Cognitive Perspective. In P. R. P. & M. Z. M. Boekaerts (Ed.), *Handbook of Self-Regulation* (pp. 13–39). CA: Academic Press. <http://dx.doi.org/10.1016/B978-012109890-2/50031-7>