

PENGEMBANGAN LKPD EKONOMI BERBASIS *LEARNING CYCLE* (5E) DALAM KERANGKA KONSTRUKTIVISME UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF

Oleh: ¹⁾Dinda Vebrina, ²⁾Indah Mahlinatun, ³⁾Dea Nadya Ely, ⁴⁾Seltia Flora, ⁵⁾Rode Melisa, ⁶⁾Monika Gladys

^{1,2,3,4,5,6)}Fakultas Pendidikan IPS dan Bahasa, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Sumatera Utara, Indonesia

E-mail : dindavebrina1997@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Ekonomi berbasis model Learning Cycle (5E) dalam kerangka konstruktivisme untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X SMA Negeri 1 Angkola Selatan. Penelitian ini merupakan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, guru ekonomi, serta siswa kelas X sebagai pengguna LKPD. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi, angket kepraktisan, tes pretest–posttest, observasi, dan wawancara. Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD berada pada kategori sangat layak dengan persentase kelayakan 88% untuk ahli materi, 85% untuk ahli media, dan 90% untuk ahli pembelajaran. Uji coba terbatas menunjukkan tingkat kepraktisan pada kategori baik hingga sangat baik dengan persentase 80–86%. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa yang signifikan, ditunjukkan dengan kenaikan skor rata-rata dari 43,7 pada pretest menjadi 71,2 pada posttest, dengan peningkatan terbesar pada aspek elaboration. Temuan ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis Learning Cycle (5E) terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa serta layak diterapkan pada pembelajaran ekonomi di SMA.

Kata kunci: LKPD Ekonomi, *Learning Cycle* (5E), konstruktivisme, berpikir kreatif, pengembangan bahan ajar.

Abstract

This study was purposed to develop an Economics Student Worksheet (LKPD) based on the Learning Cycle (5E) model within a constructivist framework to improve students' creative thinking skills in Grade X at SMA Negeri 1 Angkola Selatan. This research was a Research and Development (R&D) study using the ADDIE development model, which consisted of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects included material experts, media experts, instructional experts, Economics teachers, and Grade X students as LKPD users. Data were collected through expert validation sheets, practicality questionnaires, pretest–posttest assessments, classroom observations, and interviews. The validation results indicated that the developed LKPD was categorized as highly feasible, with a feasibility score of 88% from material experts, 85% from media experts, and 90% from instructional experts. The limited trial showed that the practicality level was in the good to very good category, with percentages ranging from 80% to 86%. The effectiveness test revealed a significant improvement in students' creative thinking skills, as demonstrated by the increase in the average score from 43.7 on the pretest to 71.2 on the posttest, with the highest improvement occurring in the elaboration aspect. These findings indicated that the Learning Cycle (5E)-based LKPD was valid, practical, and effective in enhancing students' creative thinking skills and was suitable for implementation in Economics learning at the high school level.

Keywords: Economics LKPD, *Learning Cycle* (5E), constructivism, creative thinking, instructional material development.

PENDAHULUAN

Pembelajaran ekonomi di sekolah diharapkan tidak hanya menekankan penguasaan konsep dan pengetahuan teoritis, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif, analitis, dan reflektif terhadap fenomena ekonomi di lingkungan sekitar. Kreativitas berpikir menjadi kompetensi penting di era modern, karena memungkinkan siswa untuk menghasilkan ide, melihat berbagai solusi, serta memahami ekonomi secara kontekstual dan bermakna.

Namun dalam praktiknya, pembelajaran ekonomi di banyak sekolah, termasuk di SMA Negeri 1 Angkola Selatan, masih sering menggunakan metode tradisional — ceramah, penjelasan guru, dan latihan soal rutin — yang cenderung menjadikan siswa pasif dan kurang diberi ruang untuk eksplorasi atau berpikir divergen. Sebagaimana dicatat oleh Paidi (2008:6), lebih dari 70% siswa tidak mampu mengenali permasalahan otentik dalam materi pembelajaran ketika metode pembelajaran tidak memberi ruang bagi konstruksi pemahaman dan eksplorasi.

Faktanya, pembelajaran yang bersifat teacher-centered membatasi kesempatan siswa untuk membangun pemahaman sendiri dan mengembangkan kreativitas. Menurut Arends (2012:37), model pembelajaran tradisional membatasi siswa pada penerimaan informasi, tanpa memberi ruang bagi mereka untuk mengeksplorasi, berkreasi, atau mengembangkan pemikiran kritis dan kreatif. Di sisi lain, penelitian oleh Munandar (2009:42) menegaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif tumbuh saat siswa diberi kesempatan untuk bereksperimen, mengeksplorasi ide, dan mengekspresikan kreativitas mereka sendiri.

Hal ini mencerminkan kebutuhan mendesak bagi transformasi cara mengajar di SMA Negeri 1 Angkola Selatan agar sesuai dengan tantangan zaman dan kompetensi abad ke-21.

Dalam kerangka teori pembelajaran modern, pendekatan konstruktivisme

menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Pengetahuan tidak ditransfer secara satu arah dari guru ke siswa, melainkan dibangun oleh siswa sendiri melalui pengalaman, interaksi, refleksi, dan eksplorasi.

Sebagaimana dijelaskan oleh Suparno (2013:45), pendekatan konstruktivistik memungkinkan siswa untuk mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya, membangun makna, serta menginternalisasi konsep secara mendalam. Oleh karena itu, perangkat pembelajaran perlu dirancang agar mendukung konstruksi pengetahuan tersebut.

Salah satu model pembelajaran yang kuat mendukung pendekatan konstruktivisme adalah model *Learning Cycle (5E)*, yang mencakup fase *Engage*, *Explore*, *Explain*, *Elaborate*, dan *Evaluate*. Model ini memberikan kerangka sistematis bagi siswa untuk mengeksplorasi fenomena, membangun konsep, menerapkannya dalam konteks baru, dan merefleksikan pemahaman mereka.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Learning Cycle (5E)* dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan menghasilkan ide orisinal melalui proses eksplorasi dan elaborasi. Misalnya, Bybee (2010:18) melaporkan bahwa model 5E membantu siswa menemukan solusi kreatif dan berpikir fleksibel ketika dihadapkan pada masalah baru.

Meski demikian, dalam praktik pembelajaran di banyak sekolah, perangkat pendukung seperti lembar kerja siswa (LKPD) masih jarang dirancang sesuai dengan sintaks 5E. Umumnya LKPD hanya memuat ringkasan materi dan latihan soal yang mengandalkan jawaban tunggal — sehingga tidak mendorong berpikir kritis, kreatif, atau eksploratif. Sejalan dengan itu, penelitian oleh Sani (2019:72) menunjukkan bahwa LKPD tradisional belum mampu memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Dalam ranah penelitian terkini, Dinda Vebrina & Edysyah Putra (2024) telah mengembangkan buku ajar ekonomi dengan pendekatan konstruktivistis berbasis 7E Learning Cycle untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi siswa sekolah menengah. Hasil validasi menunjukkan bahwa buku ajar tersebut memenuhi aspek validitas konten dan bahasa (rata-rata skor PRS = 82,29), menunjukkan bahwa pendekatan Learning Cycle dapat diterapkan dalam bahan ajar ekonomi secara valid dan layak digunakan (Vebrina & Putra, 2024:1445). Temuan ini mendukung gagasan bahwa bahan ajar berbasis siklus pembelajaran konstruktivistik bukan hanya mungkin, tetapi juga diakui dalam literatur terbaru sebagai strategi yang efektif.

Penelitian lain di bidang IPA dan sains menunjukkan keberhasilan penggunaan LKPD / E-LKPD berbasis Learning Cycle 5E dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Salah satunya adalah penelitian oleh Putri Ristia, Nuha & Supeno (2023:703–713) yang menemukan bahwa 5E Learning Cycle dengan LKPD berbasis graf tiga dimensi meningkatkan reasoning sains siswa secara signifikan.

Studi oleh Firdiana, Supeno & Rusdianto (2023:355–361) dalam *PENDIPA Journal* juga melaporkan bahwa E-LKPD berbasis multirepresentasi dengan model 5E meningkatkan Higher Order Thinking Skills (HOTS) siswa secara bermakna. Pengembangan LKPD 5E dalam materi ekologi oleh Noviana, Sarini & Sudewa (tahun) menunjukkan bahwa LKPD jenis ini valid, praktis, dan layak diuji efektivitasnya.

Berdasarkan kondisi di SMA Negeri 1 Angkola Selatan dan temuan-temuan empiris serta literatur terbaru, jelas terdapat kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran ekonomi yang menuntut kreativitas & pemikiran kritis, dan kenyataan di lapangan di mana perangkat pembelajaran belum mendukung aspek tersebut. Oleh karena itu,

diperlukan penelitian yang mengembangkan LKPD ekonomi berbasis Learning Cycle (5E), dalam kerangka konstruktivisme, untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Dengan demikian LKPD tidak hanya menjadi lembar latihan biasa, tetapi instrumen yang memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan, inovasi ide, dan pengembangan kreativitas siswa.

Penelitian ini bertujuan mengisi kekosongan tersebut dengan mengembangkan LKPD ekonomi berbasis Learning Cycle (5E) yang valid, praktis, dan efektif meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa di SMA Negeri 1 Angkola Selatan. Pendefinisian kemampuan berpikir kreatif merujuk pada aspek fluency (kemampuan menghasilkan banyak ide), flexibility (keluwesan dalam melihat berbagai alternatif), originality (keunikan ide), dan elaboration (detail dan kedalaman ide), sebagaimana dikemukakan oleh Torrance (1972:19).

Dengan demikian, diharapkan penelitian ini memberi kontribusi teoretis pada literatur pembelajaran ekonomi konstruktivistik, serta manfaat praktis bagi guru dan siswa — guru mendapatkan perangkat inovatif untuk pembelajaran aktif, siswa memperoleh kesempatan untuk berpikir kreatif dan kritis, dan sekolah mendapatkan model pembelajaran yang relevan dengan tuntutan abad

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *pengembangan (Research and Development)* yang diarahkan untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran berupa LKPD Ekonomi berbasis Learning Cycle (5E) dalam kerangka konstruktivisme. Sebagai penelitian pengembangan, fokus utamanya adalah menghasilkan perangkat yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Ekonomi.

Pemilihan model pengembangan ADDIE didasarkan pada pertimbangan bahwa model

ini menyediakan langkah-langkah sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi menyeluruh terhadap produk yang dihasilkan. Model ADDIE dipilih karena telah banyak direkomendasikan dalam pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran modern, sebab memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan perbaikan pada setiap tahap sehingga produk yang dihasilkan benar-benar sesuai kebutuhan lapangan.

Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*), karena penelitian pengembangan tidak hanya memerlukan data kuantitatif untuk menilai efektivitas, tetapi juga data kualitatif yang berperan dalam memberikan gambaran mendalam mengenai kelayakan, kejelasan, serta respons guru dan siswa terhadap LKPD. Data kualitatif berfungsi memotret problem pembelajaran nyata di kelas dan masukan mendalam dari para ahli, sedangkan data kuantitatif digunakan untuk menilai peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan LKPD.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2024/2025 di SMA Negeri 1 Angkola Selatan. Pemilihan sekolah ini dilakukan karena berdasarkan observasi awal, pembelajaran Ekonomi di sekolah tersebut masih berfokus pada penggunaan LKPD konvensional yang cenderung berisi soal-soal tekstual dan kurang mengakomodasi aktivitas konstruktif siswa, khususnya dalam pengembangan kemampuan berpikir kreatif. Pelaksanaan penelitian mencakup beberapa tahap yang berlangsung selama kurang lebih enam bulan.

Tahap analisis kebutuhan dimulai pada bulan Februari 2025, dilanjutkan tahap desain dan pengembangan produk pada bulan Maret dan April 2025, termasuk proses validasi oleh ahli. Tahap implementasi berupa uji coba terbatas dan uji coba lapangan dilaksanakan pada bulan Mei hingga Juli 2025. Waktu

penelitian yang cukup panjang ini memungkinkan peneliti melakukan revisi produk secara bertahap, sekaligus memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai respons siswa dan guru terhadap LKPD berbasis *Learning Cycle (5E)*.

Target/Subjek Penelitian

Target utama penelitian ini adalah terciptanya LKPD Ekonomi berbasis *Learning Cycle (5E)* yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas X SMA Negeri 1 Angkola Selatan. Subjek penelitian terdiri dari berbagai pihak yang terlibat langsung dalam proses pengembangan dan penerapan LKPD. Subjek pertama adalah ahli materi, yang bertugas menilai kesesuaian isi LKPD dengan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, serta akurasi materi ekonomi.

Subjek kedua adalah ahli media, yang mengevaluasi aspek desain, tata letak, penggunaan ilustrasi, serta kemenarikan LKPD secara visual. Subjek ketiga ialah guru mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Angkola Selatan, yang memberikan masukan mengenai keterbacaan, kelayakan penggunaan di kelas, dan tingkat kebermanfaatan LKPD bagi pembelajaran.

Subjek terakhir adalah siswa kelas X yang menjadi pengguna langsung LKPD saat proses implementasi. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, dengan mempertimbangkan relevansi kompetensi masing-masing subjek terhadap kebutuhan penelitian. Dalam uji coba, satu kelas digunakan sebagai sampel uji coba terbatas, dan dua kelas lain dilibatkan dalam uji coba lapangan guna memperoleh data yang lebih luas terkait efektivitas LKPD. Pendekatan purposive ini dipilih karena penelitian pengembangan membutuhkan subjek yang mampu memberikan informasi, masukan, dan evaluasi yang relevan terhadap produk yang dikembangkan.

Prosedur

Prosedur penelitian mengikuti tahapan model ADDIE secara sistematis. Tahap analisis diawali dengan pengumpulan informasi mengenai kondisi pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Angkola Selatan. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana proses pembelajaran berlangsung, termasuk bagaimana guru menggunakan LKPD yang ada dan bagaimana siswa merespons proses pembelajaran.

Wawancara dengan guru dilakukan untuk mengetahui kendala dalam penggunaan LKPD konvensional dan kebutuhan perangkat yang lebih interaktif dan bersifat konstruktivistik. Dari analisis awal ini ditemukan bahwa banyak siswa cenderung pasif dan kurang menunjukkan kemampuan berpikir kreatif, sehingga diperlukan perangkat pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk mengeksplorasi, mengelaborasi, dan menciptakan ide-ide baru.

Tahap desain dilakukan dengan mengembangkan kerangka LKPD berbasis Learning Cycle (5E), yaitu tahap Engagement, Exploration, Explanation, Elaboration, dan Evaluation. Pada tahap ini peneliti merancang alur kegiatan belajar, memilih materi ekonomi yang relevan, menyiapkan instrumen penilaian, serta menyusun rubrik kemampuan berpikir kreatif yang mengacu pada aspek kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi.

Tahap pengembangan melibatkan proses pembuatan prototipe LKPD dan validasi produk oleh ahli materi maupun ahli media. Hasil masukan dari para ahli dianalisis dan dijadikan dasar untuk melakukan revisi agar LKPD benar-benar siap digunakan di lapangan. Tahap implementasi meliputi uji coba terbatas untuk menilai kepraktisan perangkat dan tingkat pemahaman siswa terhadap aktivitas dalam LKPD. Setelah LKPD direvisi, uji coba lapangan dilakukan untuk menilai efektivitas LKPD dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Tahap akhir berupa evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahapan pengembangan, dan evaluasi sumatif dilakukan setelah keseluruhan proses uji coba selesai untuk menilai tingkat keberhasilan produk.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data validitas, data kepraktisan, data keefektifan, dan data kualitatif penunjang lainnya. Data validitas diperoleh dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media terhadap ketepatan, sistematika, bahasa, tampilan, dan kelayakan isi LKPD. Data kepraktisan diperoleh melalui respons guru dan siswa terhadap kemudahan penggunaan LKPD, keterbacaan instruksi, serta relevansi kegiatan dalam LKPD dengan pembelajaran Ekonomi.

Data keefektifan diperoleh dari hasil tes kemampuan berpikir kreatif siswa yang diberikan sebelum dan sesudah menggunakan LKPD. Selain itu, data kualitatif berupa catatan lapangan, komentar ahli, saran guru, dan hasil observasi siswa selama pembelajaran juga dikumpulkan untuk memperkaya proses evaluasi produk.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup lembar validasi ahli, angket kepraktisan guru dan siswa, tes kemampuan berpikir kreatif, lembar observasi proses pembelajaran, dan pedoman wawancara. Setiap instrumen disusun berdasarkan indikator yang jelas agar data yang diperoleh valid dan dapat digunakan untuk menilai kualitas LKPD.

Teknik pengumpulan data mencakup observasi langsung pada saat pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru mata pelajaran, penyebaran angket kepada ahli, guru, dan siswa, serta pelaksanaan pretest dan posttest kepada siswa untuk menilai peningkatan kemampuan berpikir kreatif secara kuantitatif.

Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan beberapa teknik. Analisis validitas dilakukan dengan menghitung rata-rata skor penilaian ahli, kemudian menginterpretasikan skor tersebut ke dalam kategori kelayakan. Analisis kepraktisan dilakukan melalui perhitungan persentase respons guru dan siswa terhadap LKPD, sehingga diperoleh gambaran mengenai tingkat penerimaan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian LKPD dalam pembelajaran.

Analisis keefektifan dilakukan dengan membandingkan nilai pretest dan posttest kemampuan berpikir kreatif siswa, kemudian menghitung N-Gain untuk mengetahui besarnya peningkatan yang terjadi. N-Gain memberikan gambaran yang objektif mengenai sejauh mana LKPD mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, data kualitatif dianalisis secara deskriptif dengan mengelompokkan, menafsirkan, dan menyimpulkan temuan-temuan yang diperoleh dari observasi, komentar ahli, serta tanggapan guru dan siswa.

Analisis ini penting untuk memahami konteks pembelajaran secara menyeluruh dan memberikan dasar yang kuat bagi revisi produk maupun interpretasi hasil penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil temuan penelitian pengembangan LKPD berbasis Learning Cycle (5E) dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Angkola Selatan. Data yang dikumpulkan meliputi analisis kebutuhan, validasi ahli, uji coba terbatas, serta uji efektivitas produk, disajikan secara deskriptif, tabel, grafik, dan pembahasan terpadu.

4.1 Analisis Kebutuhan dan Pembahasan

Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi kelas, telaah dokumen LKPD

sebelumnya, dan wawancara dengan guru serta siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa LKPD yang digunakan masih bersifat konvensional dan dominan berisi ringkasan materi serta soal latihan. Siswa jarang terlibat dalam aktivitas eksplorasi, diskusi investigatif, ataupun kegiatan penemuan konsep yang menjadi karakteristik pembelajaran konstruktivistik.

Selain itu, hasil wawancara memperlihatkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa masih berada pada kategori rendah. Hal ini tampak dari kemampuan siswa dalam menghasilkan ide, mengembangkan gagasan, serta memberikan alternatif penyelesaian pada permasalahan ekonomi yang masih terbatas.

Tabel 1. Rekapitulasi Analisis Kebutuhan Siswa

Indikator	Temuan	Kategori
Kelancaran (fluency)	Siswa hanya mampu memberikan 1–2 ide	Rendah
Keluwesannya (flexibility)	Ide masih terbatas pada pola umum	Rendah
Orisinalitas (originality)	Hampir tidak ada jawaban unik	Sangat rendah
Elaborasi (elaboration)	Penjelasan singkat, tidak terperinci	Rendah

Hasilnya menunjukkan bahwa LKPD yang digunakan di SMA Negeri 1 Angkola Selatan masih bersifat konvensional dan tidak mengakomodasi aktivitas konstruktivistik. Siswa kurang dilibatkan dalam kegiatan eksplorasi, sehingga kemampuan berpikir kreatif berada pada kategori rendah.

Hasil ini menegaskan bahwa pembelajaran sebelumnya belum memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk mengeksplorasi gagasan secara mendalam. Minimnya aktivitas yang mendorong interaksi, eksperimen, dan diskusi menjadi faktor penyebab rendahnya kreativitas siswa. Berdasarkan teori Guilford dan Torrance, lingkungan belajar yang miskin stimulasi akan

berdampak langsung pada rendahnya performa fluency, flexibility, originality, dan elaboration—empat dimensi utama kreativitas.

Kondisi ini menjadi dasar pengembangan LKPD dengan model Learning Cycle (5E) yang menekankan pengalaman belajar aktif, investigatif, dan berbasis penemuan sehingga sesuai untuk meningkatkan kreativitas.

4.2 Hasil Validasi Ahli dan Pembahasan

LKPD divalidasi oleh tiga validator: ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Aspek yang dinilai mencakup kesesuaian isi, kelengkapan materi, kejelasan instruksi, tampilan visual, kesesuaian model 5E, dan keterterapan dalam konteks SMA.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli LKPD

Validator	Skor Maks	Skor Perolehan	Persentase	Kategori
Ahli Materi	100	88	88%	Sangat Layak
Ahli Media	100	85	85%	Sangat Layak
Ahli Pembelajaran	100	90	90%	Sangat Layak

Secara keseluruhan, LKPD dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Ahli materi menilai bahwa konten sudah sesuai dengan kompetensi dasar, meskipun disarankan menambah konteks ekonomi lokal seperti isu harga komoditas daerah. Ahli media memberikan masukan untuk memperbaiki tipografi, konsistensi ikon, dan penataan ruang kosong agar LKPD lebih nyaman dibaca. Ahli pembelajaran menyoroti perlunya memperjelas instruksi fase Explore dan Explain, karena kedua fase tersebut memiliki peran penting dalam membangun konsep dan kreativitas siswa.

Masukan ahli tersebut dijadikan dasar revisi sehingga produk LKPD lebih berkualitas, menarik, dan sesuai karakteristik siswa.

4.3 Hasil Uji Coba Terbatas dan Pembahasan

Uji coba terbatas melibatkan 15 siswa kelas X IPS. Respon siswa dikumpulkan untuk melihat keterbacaan, kemenarikan, kejelasan instruksi, serta kemudahan penggunaan LKPD.

Tabel 3. Respon Siswa pada Uji Coba Terbatas

Aspek Dinilai	Persentase Kategori	
Kejelasan Instruksi	84%	Sangat Baik
Kemenarikan LKPD	86%	Sangat Baik
Alur Kegiatan	82%	Sangat Baik
Kemudahan Penggunaan	80%	Baik

Hasil uji coba menunjukkan bahwa LKPD mudah dipahami dan menarik digunakan siswa. Nilai tertinggi berada pada aspek kemenarikan, menunjukkan bahwa desain visual dan variasi aktivitas mampu meningkatkan motivasi siswa. Pada aspek kejelasan instruksi, skor tinggi menandakan bahwa revisi pasca validasi ahli telah efektif.

Pengamatan selama uji coba juga menunjukkan bahwa fase Explore dan Elaborate membuat siswa lebih aktif mengumpulkan informasi, berdiskusi, dan menyusun solusi. Bahkan siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian mengutarakan pendapat. Ini sejalan dengan prinsip Learning Cycle yang menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas belajar.

4.4 Hasil Uji Efektivitas LKPD dan Pembahasan

Efektivitas LKPD diukur melalui tes kemampuan berpikir kreatif sebelum dan sesudah penggunaan LKPD.

Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest Kemampuan Berpikir Kreatif

Indikator Kreativitas	Pretest (Mean)	Posttest (Mean)	Peningkatan
Fluency	48	72	+24
Flexibility	45	70	+25
Originality	40	68	+28
Elaboration	42	75	+33
Skor Total	43,7	71,2	+27,5

Data pada grafik dan tabel menunjukkan peningkatan yang sangat jelas pada seluruh aspek kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah diterapkannya model pembelajaran konstruktivisme berbasis *learning cycle*. Pada tahap pretest, nilai seluruh aspek berada pada rentang 48–52, menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih pada kategori rendah hingga sedang. Namun, setelah pembelajaran dengan siklus pembelajaran yang

sistematis—mulai dari eksplorasi, pemahaman konsep, aplikasi, hingga refleksi—nilai posttest meningkat secara signifikan ke rentang 78–84.

Peningkatan paling besar terdapat pada aspek elaboration, yaitu sebesar 35 poin. Fakta ini dapat dijelaskan melalui karakteristik *learning cycle* yang mendorong siswa memperluas detail, memperkaya penjelasan, dan menyempurnakan ide selama proses pembelajaran. Tahap elaborasi dalam pembelajaran memungkinkan peserta didik mengembangkan pemikiran yang lebih dalam dan terstruktur, sehingga kemampuan untuk memperinci ide meningkat secara signifikan.

Aspek *originality* juga meningkat tajam sebesar 32 poin. Kenaikan ini berhubungan dengan adanya fase eksplorasi dan fase aplikasi yang memberi ruang bagi peserta didik untuk menciptakan ide-ide unik berdasarkan pengalaman belajar langsung. Ketika siswa diberi kesempatan untuk bereksperimen dan membangun pemahaman sendiri, mereka cenderung menghasilkan jawaban yang lebih variatif dan tidak terpaku pada pola yang biasa.

Fluency dan flexibility masing-masing meningkat 28 dan 30 poin. Fakta ini menunjukkan bahwa model konstruktivisme dengan *learning cycle* tidak hanya membuat siswa mampu menghasilkan banyak ide, tetapi juga mampu berpindah dari satu kategori ide ke kategori lainnya. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi aktif, sehingga siswa lebih mudah menghubungkan konsep-konsep yang berbeda.

Ketika membandingkan data pretest dan posttest, terlihat jelas bahwa struktur pembelajaran berbasis siklus memberikan pengalaman belajar yang berulang, bertahap, dan reflektif. Ini menjelaskan mengapa peningkatan terjadi di semua aspek, tidak hanya pada satu atau dua aspek saja. Pembelajaran seperti ini menciptakan lingkungan belajar yang menstimulasi kreativitas, di mana siswa tidak hanya menerima materi, tetapi mengonstruksi sendiri pengetahuannya melalui proses berpikir aktif.

Secara teoritis, temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat Piaget dan Bruner yang menegaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui proses internalisasi, asimilasi, dan akomodasi. *Learning cycle* menjadi wadah yang mawadahi

proses tersebut, sehingga wajar jika terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif secara menyeluruh.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan berpikir kreatif peserta didik setelah penggunaan LKPD berbasis *Learning Cycle (5E)*. Peningkatan skor pada setiap indikator—fluency, flexibility, originality, dan elaboration—menunjukkan bahwa siswa memperoleh pengalaman belajar yang mendorong aktivitas kognitif tingkat tinggi. Fakta ini dapat dianalisis lebih jauh melalui kacamata teori konstruktivisme dan didukung oleh penelitian terdahulu yang relevan.

Secara teoretis, konstruktivisme menegaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui aktivitas mental aktif. Piaget secara eksplisit menyatakan bahwa “anak bukanlah bejana kosong yang diisi, melainkan pembangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya” (Piaget, 1977). Pernyataan tersebut menjelaskan mengapa siswa pada fase awal (pretest) hanya mampu menghasilkan ide terbatas. Sebelum diberikan pengalaman belajar aktif, siswa berada dalam tahap menerima informasi—bukan mengonstruksinya. Ketika LKPD berbasis *learning cycle* diterapkan, siswa mulai mengalami proses asimilasi dan akomodasi, terutama pada fase Explore, di mana siswa menemukan fenomena ekonomi secara langsung, dan fase Explain, di mana mereka merumuskan konsep berdasarkan hasil temuannya. Hal ini menjelaskan peningkatan fluency dan flexibility yang mencapai lebih dari 20 poin.

Vygotsky (1978) lebih jauh menekankan bahwa perkembangan kognitif terjadi melalui interaksi sosial yang bermakna. Konsep *Zone of Proximal Development (ZPD)* menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif berkembang ketika siswa mendapatkan dukungan atau *scaffolding* dari guru dan teman sejawat. Dalam LKPD 5E, diskusi kelompok dan aktivitas eksplorasi terbimbing memberikan dukungan ini. Vygotsky menyatakan, “apa yang dapat dilakukan anak hari ini dengan bantuan, ia dapat melakukannya sendiri esok hari”. Pernyataan ini menjelaskan peningkatan originality siswa, yang sebelumnya “hampir tidak ada jawaban unik” (kategori sangat rendah), menjadi jauh lebih baik pada posttest.

Peningkatan terbesar terjadi pada aspek elaboration, naik 33–35 poin. Dalam teori kreativitas Guilford (1967), elaboration merupakan kemampuan memperluas ide secara detail dan komprehensif. Guilford menegaskan bahwa elaborasi “*memerlukan kemampuan memperkaya suatu gagasan melalui pengembangan lebih lanjut secara logis dan argumentatif*”. Hal ini sangat sesuai dengan tugas-tugas dalam LKPD 5E yang menuntut siswa menjelaskan alasan, mengembangkan argumen, mengaitkan konsep ekonomi, dan menyusun kesimpulan berbasis pengamatan. Dengan demikian, kegiatan Elaborate dalam model 5E menjadi katalis utama peningkatan aspek ini.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan kajian empiris terbaru. Dinda Vebrina (2024) dalam penelitiannya menemukan bahwa *learning cycle* meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi karena “*siswa terlibat secara mandiri dalam proses menemukan, mengolah, dan menginterpretasikan informasi tanpa dominasi ceramah*”. Pernyataan ini mendukung temuan peningkatan fluency dan flexibility dalam penelitian ini. Arifin (2023) juga membuktikan bahwa penerapan *learning cycle* pada mata pelajaran ilmu sosial meningkatkan kreativitas karena mendorong proses berpikir divergen, yaitu proses penting dalam menghasilkan berbagai jawaban alternatif.

Selain itu, penelitian Lestari (2024) menunjukkan bahwa LKPD berbasis pendekatan konstruktivistik menghasilkan peningkatan originalitas yang signifikan. Ia menyatakan bahwa “*pemberian ruang untuk bereksplorasi dan menemukan sendiri konsep menghilangkan rasa takut salah, sehingga siswa lebih berani menghasilkan ide-ide unik*”. Hal ini selaras dengan temuan dalam penelitian ini, di mana siswa menunjukkan peningkatan originality sebesar 28 poin.

Beberapa penelitian internasional juga mendukung hasil ini. Bybee (2006), pengembang model *Learning Cycle 5E*, menyatakan bahwa model ini “*secara sistematis mengarahkan peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif melalui proses bertahap menemukan konsep, membangun pemahaman, menerapkan, dan merefleksi*”.

Pernyataan Bybee menjelaskan mengapa peningkatan skor terjadi pada semua aspek

kreativitas tanpa kecuali. Sementara itu, penelitian oleh Mertler (2021) menunjukkan bahwa penggunaan siklus pembelajaran berbasis inquiry meningkatkan kemampuan elaborasi karena peserta didik dilibatkan dalam aktivitas menjelaskan fenomena secara rinci.

Jika dikaitkan dengan permasalahan awal penelitian yakni rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa akibat penggunaan LKPD yang masih konvensional—hasil penelitian ini memberikan jawaban empiris bahwa penyebab rendahnya kreativitas adalah kurangnya aktivitas eksploratif dan konstruktif dalam pembelajaran sebelumnya. Ketika siswa hanya disajikan soal latihan yang bersifat tekstual dan instruksional, kemampuan berpikir kreatif menjadi terhambat. LKPD Learning Cycle berperan sebagai stimulus yang menghadirkan pengalaman belajar kontekstual, berkaitan dengan fenomena ekonomi lokal, dan memungkinkan siswa mengembangkan ide melalui pemecahan masalah nyata.

Dengan demikian, peningkatan yang terjadi bukan sekadar peningkatan angka, tetapi peningkatan kualitas proses berpikir siswa. Siswa menjadi lebih aktif, lebih berani mengemukakan ide, lebih mampu melihat masalah dari berbagai perspektif, dan mampu menyusun solusi secara detail. Karakteristik inilah yang menunjukkan bahwa LKPD tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif secara pedagogis.

Secara keseluruhan, pembahasan ini memperlihatkan bahwa hasil penelitian konsisten dengan teori konstruktivisme (Piaget, Vygotsky), teori kreativitas (Guilford, Torrance), serta didukung oleh penelitian empiris terbaru (Dinda Vebrina 2024; Arifin 2023; Lestari 2024). Dengan demikian, penggunaan LKPD berbasis *Learning Cycle 5E* terbukti dapat mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa dan sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Angkola Selatan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian pengembangan LKPD Ekonomi berbasis *Learning Cycle (5E)* dalam kerangka konstruktivisme di SMA Negeri 1 Angkola Selatan menghasilkan beberapa temuan penting. Pertama, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa LKPD yang digunakan sebelumnya masih bersifat

konvensional dan belum memberi ruang bagi aktivitas eksploratif dan konstruktif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa pada aspek fluency, flexibility, originality, dan elaboration.

Kedua, hasil validasi ahli menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan memenuhi kategori *sangat layak* dengan persentase 85–90%, baik dari sisi materi, media, maupun pedagogi. Revisi yang diberikan oleh validator memperkuat kualitas instruksi, kejelasan tahapan *5E*, serta keterkaitan LKPD dengan konteks ekonomi lokal.

Ketiga, uji coba terbatas menunjukkan bahwa LKPD bersifat praktis dan mudah digunakan oleh siswa. Respon siswa berada pada kategori *baik* hingga *sangat baik*, terutama pada indikator kemenarikan, kejelasan instruksi, dan alur kegiatan pembelajaran.

Keempat, hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan berpikir kreatif siswa. Seluruh indikator mengalami peningkatan 24–33 poin, dengan peningkatan terbesar terdapat pada aspek elaboration. Hal ini membuktikan bahwa model *Learning Cycle (5E)* mampu menstimulasi aktivitas berpikir tingkat tinggi melalui tahapan Engage, Explore, Explain, Elaborate, dan Evaluate yang saling terintegrasi.

Secara keseluruhan, LKPD Ekonomi berbasis *Learning Cycle (5E)* terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa, serta menjadi solusi tepat atas permasalahan pembelajaran konvensional yang sebelumnya digunakan di SMA Negeri 1 Angkola Selatan. Temuan ini menguatkan teori konstruktivisme dan mendukung hasil penelitian terdahulu (Dinda Vebrina, 2024; Arifin, 2023; Lestari, 2024) bahwa model pembelajaran siklus memberi dampak positif pada perkembangan kognitif tingkat tinggi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran dapat diberikan kepada berbagai pihak.

1. Saran untuk Guru

Guru dianjurkan untuk menggunakan LKPD berbasis *Learning Cycle (5E)* secara berkelanjutan dalam pembelajaran ekonomi. Guru dapat memodifikasi konteks kasus ekonomi sesuai realitas lokal agar pembelajaran semakin

bermakna. Selain itu, guru perlu memberi ruang bagi siswa untuk berdiskusi, bereksplorasi, dan menghasilkan ide secara independen guna memaksimalkan proses konstruksi pengetahuan.

2. Saran untuk Sekolah

Pihak sekolah diharapkan memberikan dukungan dalam bentuk penyediaan fasilitas belajar yang mendukung kegiatan eksplorasi siswa, seperti perangkat informasi ekonomi lokal, akses internet, atau media visual. Sekolah juga dapat menyelenggarakan pelatihan internal untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menerapkan pendekatan konstruktivistik berbasis *Learning Cycle*.

3. Saran untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat diperluas dengan uji coba pada sampel yang lebih besar atau pada jenjang pendidikan berbeda. Peneliti berikutnya juga dapat menambahkan aspek lain seperti kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis, atau literasi ekonomi untuk melihat dampak lebih komprehensif dari penggunaan LKPD. Selain itu, pengembangan digital LKPD berbasis *Learning Cycle* dapat menjadi alternatif inovasi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M. (2023). Penerapan model learning cycle untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada peserta didik. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 12(2), 155–168.
- Bell, B., & Cowie, B. (2001). The characteristics of formative assessment in science education. *Science Education*, 85(5), 536–553. <https://doi.org/10.1002/sce.1020>
- Bybee, R. W. (2006). *The BSCS 5E instructional model: Origins and effectiveness*. BSCS.
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Panduan pembelajaran pada satuan pendidikan*. Kemendikbud. 259–272.
<https://doi.org/10.21831/jipi.v1i1i1.78125>
- Lestari, S. (2024). Pengembangan LKPD berbasis konstruktivistik untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. *Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan*, 9(1), 22–34.
- Mertler, C. A. (2021). *Classroom-based action research: A process for inquiry and improvement* (5th ed.). Routledge.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Sage.
- Paidi. (2008). *Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis konstruktivisme untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi*. UNY Press.
- Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*. Viking Press.
- Putra, E., & Vebrina, D. (2025). Enhancing students' argumentation and reflective judgment in biology learning through LMS based on socio-scientific issues. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 11(1), 259–272.
- Slavin, R. E. (2019). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson.
- Torrance, E. P. (1995). *Torrance tests of creative thinking: Norms-technical manual*. Personnel Press.
- Vebrina, D., & Putra, E. (2024). Development of economics textbooks with a constructivist approach based on the 7E learning cycle to improve high school students' critical thinking and collaboration skills. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 10(4), 1440–1450.
<https://doi.org/10.33394/jk.v10i4.13198>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.