

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) IPA BERBASIS MASALAH DENGAN MODEL SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE (SSCS) PADA MATERI SUMBER BUNYI KELAS IV SD

Dea Widawari¹, Defa Fika Angraini²

Universitas PGRI Silampari, Indonesia^{1,2}

Email: deawidaswari15@gmail.com, defafika69@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan LKPD IPA berbasis masalah dengan model Search, Solve, Create and Share (SSCS) pada materi sumber bunyi kelas IV SD serta menguji kelayakan dan respon pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan lembar kerja peserta didik (LKPD) IPA berbasis masalah dengan model SSCS pada materi sumber bunyi kelas IV SD serta untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah baik dalam kelompok ataupun mandiri. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Development Research). subjek penelitian ini adalah 1 orang guru kelas IV dan 20 peserta didik kelas IV SD N 31 Lubuklinggau. Teknik pengumpulan data yang digunakan ini dalam penelitian ini adalah dengan menyebarkan angket validasi ahli untuk menguji kelayakan. Ada 6 ahli yang menjadi validator masing-masing 2 orang untuk 3 aspek validasi yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain. Untuk respon pengguna peneliti melakukan wawancara terhadap guru untuk mengetahui respon guru dan menyebarkan angket kepada peserta didik untuk mengetahui respon siswa. Hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa LKPD IPA berbasis masalah dengan menggunakan model SSCS pada materi sumber bunyi kelas IV SD dinyatakan layak digunakan dengan skor aspek materi 0,71 dengan kriteria layak, aspek bahasa skor 0,77 dengan kriteria layak, dan aspek bahasa dengan skor 0,73 dengan kriteria layak. Untuk respon guru dan peserta didik memenuhi kriteria respon baik berdasarkan hasil wawancara dan hasil angket yang diberikan. Oleh karena itu LKPD yang dikembangkan ini dapat digunakan oleh peserta didik.

Kata kunci: LKPD, SSCS, Sumber Bunyi

Abstrac

This research is a problem-based IPA LKPD development research with the Search, Solve, Create and Share (SSCS) model on sound source material for class IV SD and test the feasibility and user responses. This study aims to produce problem-based science student worksheets (LKPD) with the SSCS model on sound source material for class IV elementary school and to improve students' ability to solve a problem either in groups or independently. This research is development research. The subjects of this study are 1 teacher of grade IV and 20 students of grade IV elementary school N 31 Lubuklinggau. The data collection technique used in this study is to deploy expert validation questionnaires to test eligibility. There are 6 experts who become validators each 2 people for 3 aspects of validation, namely material experts, linguists, and design experts. For user response researchers conduct interviews with teachers to find out the teacher's response and spread questionnaires to learners to find out the student's response. The results of the data analysis can be concluded that the problem-based LKPD IPA using the SSCS model on the sound source material of class IV elementary school is declared fit for use with a material aspect score of 0.71

with decent criteria, language aspect score 0.77 with decent criteria, and language aspect with a score of 0.73 with decent criteria. For the response of teachers and learners meet the criteria of response both based on the results of the interview and the results of the questionnaire given. Therefore, this developed LKPD can be used by learners.

Keywords: LKPD,SSCS,SoundSource

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat erat hubungannya dengan proses pembelajaran, terutama proses pembelajaran di sekolah. Salah satunya adalah pembelajaran IPA. Pendidikan IPA mempunyai peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pengembangan bahan ajar yang menyenangkan dan menanamkan nilai-nilai moral untuk peserta didik sangat diperlukan.

Menurut Depdiknas (2017) dalam Rahmita bahan ajar merupakan sebuah perangkat yang berisi materi pelajaran yang disusun untuk membantu memudahkan siswa dalam belajar. Bahan ajar sebagai komponen dalam kurikulum yang akan disampaikan kepada siswa. Guru akan mengalami kesulitan dalam meningkatkan efektivitas pembelajarannya jika tanpa disertai bahan ajar yang lengkap. Begitu pula bagi siswa, tanpa adanya bahan ajar siswa akan mengalami kesulitan dalam belajarnya.

Hal ini menunjukkan bahwa dalam setiap pembelajaran, khususnya

pembelajaran ilmu pengetahuan alam guru harus menggunakan metode dan bahan ajar pembelajaran yang bervariasi dan disesuaikan dengan kondisi siswa sehingga siswa lebih memahami materi yang disampaikan dan siswa lebih berkesan dengan pembelajaran yang telah disampaikan serta siswa akan lebih mengingat dan tidak mudah melupakan hal-hal yang dipelajarinya. Masalah yang sering dihadapi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yang sering ditemui adalah memilih bahan ajar, menentukan bahan ajar, dan materi pembelajaran yang sesuai dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi dasar.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 31 Lubuklinggau diperoleh data bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum mendorong siswa untuk mencari tahu sendiri jawaban dari soal-soal yang ada sehingga kemampuan berfikir siswa masih kurang. Guru terlihat lebih aktif dalam pembelajaran, dimana siswa lebih banyak mendengarkan dan menerima instruksi dari guru. Siswa masih terlihat pasif pada saat pembelajaran

siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, belum berperan aktif.

Hasil observasi selanjutnya yakni dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung guru lebih banyak melakukan didalam kelas dan hanya pada satu posisi tertentu kurang menguasai kelas sehingga siswa terkadang merasa bosan dengan keadaan belajar tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas dan peserta didik diperoleh informasi bahwa ada dua hal yang memicu kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yaitu dari guru dan dari siswa sendiri. Permasalahan dari guru disebabkan karena guru belum menggunakan model pembelajaran yang tepat, dan belum maksimal dalam mengembakan bahan ajar lembar kerja peserta didik sehingga pembelajaran hanya sebatas apa yang termuat dalam panduan guru sehingga pembelajaran yang dilakukan hanya sesuai rancangan buku panduan yang ada. Guru juga mengemukakan bahwa menginginkan pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa namun takut akan kelas menjadi ramai dan tidak kondusif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV diatas, disimpulkan bahwa peran pendidik masih lebih dominan dari peserta didik selama

proses pembelajaran berlangsung, namun akan lebih menarik dan pembelajaran lebih aktif jika menggunakan pembelajaran berbasis masalah dengan model SSCS.

Menurut Perriartawan (2014) model pembelajaran SSCS merupakan salah satu pembelajaran yang terpusat pada peserta didik. Pizzini mengemukakan bahwa model SSCS dapat memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk memperoleh pengalaman langsung pada proses pemecahan masalah.

Secara garis besar didalam penelitian Rahmatika (2014:12) model pembelajaran berbasis masalah mengacu pada keempat langkah penyelesaian masalah, sama halnya dengan model pembelajaran SSCS, yang urutannya dimulai pada menyelidiki masalah (*search*), merencanakan pemecahan masalah (*solve*), mengkonstruksi pemecahan masalah (*create*), dan yang terakhir adalah mengkomunikasikan penyelesaian yang diperoleh (*share*).

Sejalan dengan pendapat diatas Maida (2015) menyatakan bahwa pada pembelajaran menggunakan model SSCS ini pendidik dan peserta didik bekerja sama untuk mencari solusi terhadap suatu masalah sehingga pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik. Menurutnya pembelajaran model SSCS

memberikan peranan yang besar bagi siswa sehingga mendorong peserta didik untuk berfikir kritis, kreatif, dan mandiri.

Dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah dasar kota Lubuklingau menggunakan bahan ajar yang disediakan oleh pihak sekolah yaitu buku cetak dan buku tematik 2013 sebagai materi yang digunakan pendidik serta LKPD yang didalamnya berisi uraian singkat materi serta soal-soal penunjang materi. Pendidik belum pernah mengembangkan sendiri LKPD dan belum ada LKPD yang berbasis masalah yang menggunakan model pembelajaran SSCS. Kompetensi dasar yang digunakan adalah IPA kelas IV semester 1 pada materi sumber bunyi sebagai wadah penelitian. Materi ini menekankan pada penemuan yang mampu mengajak peserta didik untuk meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran sehingga peserta lebih aktif.

Berdasarkan permasalahan diatas menunjukkan diperlukan adanya pengembangan bahan ajar berupa LKPD berbasis masalah dengan model SSCS pada pembelajaran IPA. Dengan penerapan model pembelajaran ini di kelas IV Sekolah dasar Lubuklingau diharapkan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran akan meningkat,

memberikan pengalaman belajar IPA dan meningkatkan hasil belajar, keterampilan berpikir, dan sikap ilmiah peserta didik. Peserta didik memperoleh pengetahuan melalui percobaan yang dilakukan bukan hanya hafalan, keterampilan pendidik dalam mengelola kelas dan mengajukan pertanyaan untuk memancing peserta didik agar menemukan jawaban atas pertanyaan tersebut. Gagasan ini diwujudkan dalam bentuk penelitian dengan judul “Pengembangan LKPD IPA berbasis masalah dengan model *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) Materi Sumber Bunyi di Kelas IV Sekolah Dasar.”

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research & Development* (R&D). Pengembangan R & D merupakan metode penelitian yang di gunakan sebagai penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan pengujian keefektifannya dilakukan agar supaya produk tersebut dapat berfungsi dimasyarakat luas. Setyosari (2015:276). sejalan dengan pendapat tersebut menurut Winarni (2018: 248) metode penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk

mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan ini akan di uji kelayakannya terlebih dahulu. Untuk menguji layak atau tidaknya, awalnya LKPD ini akan divalidasi terlebih dahulu untuk melihat kevalidan dan kepraktisannya apabila digunakan sebagai bahan ajar. Setelah LKPD dikatakan Valid, LKPD diberikan kepada siswa untuk melihat kemenarikannya. LKPD yang terbukti valid, praktis, dan menarik dapat dikatakan layak untuk digunakan sebagai bahan ajar di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan dilaksanakan di kota Lubuklinggau, dengan data informasi awal menampilkan bahwa bahan ajar yang digunakan disediakan oleh pihak sekolah ialah buku cetak dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), terlebih pendidik belum memakai model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) untuk mendesain secara khusus pemakaian

LKPD. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dari tahap 1 sampai tahap 4. Hasil dari setiap tahapan proses penelitian dan pengembangan adalah tahap Analisis (*Analyze*), Desain (*design*), pengembangan (*Development*), Implementasi (*implementation*).

- 1) Analisis (*Analyze*): Tahap pertama penelitian dan pengembangan adalah tahap analisis. Hasil analisis ini dapat digunakan sebagai pedoman penyusunan LKPD.
- 2) Tahap Perancangan (*Design*): Setelah menyelesaikan tahap analisis, kemudian dilanjutkan ke tahap perancangan (*design*), spesifikasi yang akan dibuat adalah LKPD IPA yang berbasis masalah dengan model SSCS.
- 3) Tahap Pengembangan (*Development*). Ketika tahap perencanaan telah selesai, kemudian dilanjutkan ke tahap pengembangan (*development*). Point dari pengembangan ini yaitu pembuatan LKPD yang dikembangkan menjadi bahan ajar yang bertujuan untuk memperluas cakupan pengetahuan peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi sumber bunyi.

Desain produk yang dikembangkan LKPD terdiri dari

cover depan dan belakang, petunjuk penggunaan LKPD, kata pengantar, daftar isi. LKPD terdiri dari kompetensi inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), tujuan pembelajaran, petunjuk kegiatan, kegiatan pembelajaran berupa soal-soal yang dapat diselesaikan dengan percobaan secara nyata dan ada di lingkungan sekolah maupun rumah, memuat tahapan-tahapan dari model pembelajaran SSCS yaitu, tahap Search yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, tahap solve yang bertujuan untuk merencanakan penyelesaian masalah, tahap create yang bertujuan untuk melaksanakan penyelesaian masalah, tahap share yaitu bertujuan untuk mensosialisasikan penyelesaian masalah yang dilakukan.

Hasil kelayakan LKPD

Uji kelayakan LKPD dilakukan pada tahap pengembangan (develop). Tahap ini LKPD yang dibuat divalidasi oleh validator ahli. Aspek yang dinilai adalah aspek materi, aspek bahasa dan aspek tampilan. Dari ketiga aspek yang dinilai masing-masing validator adalah 2 orang ahli. Dari hasil validasi secara keseluruhan tersebut diketahui bahwa perhitungan

dari keenam validator bahwa LKPD IPA yang dikembangkan oleh peneliti dengan berbasis masalah menggunakan model SSCS, telah memenuhi kategori layak, yakni bernilai rata-rata skor 0,74 sesuai yang dikemukakan Retnawati (2016:34) yakni bernilai rata-rata $\geq 0,60$ secara kualitatif termasuk dalam kategori layak dengan persentase kelayakan 60% termasuk dalam kategori layak.

2. Pembahasan

Penelitian pengembangan LKPD IPA berbasis masalah dengan model SSCS pada materi sumber bunyi dikelas IV menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D). Pada pengembangan ini untuk menghasilkan produk. Peneliti menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE digunakan untuk menghasilkan suatu produk yang bersifat analisis kebutuhan serta akan diuji keefektifan produk tersebut. Hal ini didukung pendapat (Tegeh, et al., 2014:41-42) menyatakan bahwa model ADDIE memberikan peluang untuk melakukan evaluasi terhadap setiap tahap pada

proses pengembangan. Hal ini berdampak positif terhadap kualitas produk.

Pada tahap pertama yaitu *Analysis*, peneliti menganalisis semua aspek penyusunan LKPD meliputi : analisis kebutuhan, analisis kurikulum.

Pada tahap kedua yaitu *Design*, peneliti melakukan perancangan desain dari LKPD berdasarkan analisis yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Desain yang dirancang meliputi bagian luar yaitu kulit (cover) dari LKPD dan bagian dalam yaitu isi dari LKPD. komponen-komponen LKPD disesuaikan dengan kajian teori tentang pengembangan LKPD yang baik. Kemudian LKPD pembelajaran yang sudah tersusun, dikonsultasikan dengan pembimbing sehingga mendapat masukan dan saran untuk tujuan perbaikan dan penyempurnaan.

Pada tahap ketiga yaitu *Development*, peneliti melakukan pengembangan atau pelaksanaan dari perancangan. Pada tahap ini peneliti mulai membuat produk meliputi bagian dalam maupun luar dari LKPD. Penilaian menggunakan angket yang akan dinilai para ahli, penilaian dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan LKPD yang dikembangkan. LKPD IPA Berbasis SSCS di validasi oleh 6 ahli. selanjutnya

melakukan revisi sesuai saran dan masukan yang didapat dari para ahli sehingga LKPD yang digunakan valid dan layak untuk diuji cobakan.

Pada tahap keempat yaitu *Implementation* peneliti menguji coba LKPD melibatkan 20 siswa dikelas IV untuk melihat respon guru dan siswa dalam menilai LKPD yang dilihat dari aspek kemenarikan. Tahap terakhir adalah tahap kelima yaitu *Evaluation* atau evaluasi.

SIMPULAN

1. Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Alur pengembangan model ADDIE, yaitu tahap analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*). Dalam pengembangan LKPD ini peneliti menggunakan model SSCS dengan berbasis masalah dengan tahapan *Search, Solve, Create and Share*. Pada keempat tahap ini, tahapan *create* pada penelitian ini menjadi salah satu ciri khas LKPD yang peneliti kembangkan karena pada tahapan ini siswa tidak hanya mengerjakan tugas dan menjawab pertanyaan tetapi mendorong siswa

untuk mengerjakan, melakukan atau membuat suatu percobaan dari masalah yang berikan secara ilmiah, sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam memecahkan suatu masalah dan terlibat aktif dalam pembelajaran khususnya pada materi sumber bunyi kelas IV SD.

2. Kelayakan LKPD IPA berbasis masalah menggunakan model SSCS. LKPD IPA divalidasi oleh validator ahli. Berdasarkan penilaian dari validator ahli aspek materi dengan skor 0,71 ahli bahasa 0,77 dan ahli desain 0,73. keayakan LKPD yang di kembangkan didasari dari kesesuaian dengan aspek intrumen yang divalidasi oleh validator. Berdasarkan hasil tersebt maka LKPD IPA bebasis masalah dengan menggunakan model SSCS yang dikembangkan memenuhi kriteria layak.
3. Respon guru terhadap LKPD IPA berbasis masalah dengan menggunakan model SSCS berdasarkan hasil wawancara diperoleh hasil bahwa respon guru terhadap LKPD yang dikembangkan sudah baik dan layak digunakan dan diharapkan mampu membantu meningkatkan motivasi siswa dalam

pembelajaran IPA sehingga proses pembelajaran tidak membosankan dapat berlangsung menyenangkan dan siswa dapat terlibat aktif dengan menggunakan produk LKPD yang telah dikembangkan serta sudah memenuhi unsur-unsur LKPD menggunakan model SSCS.

4. Respon siswa terhadap LKPD IPA berbasis masalah dengan menggunakan model SSCS berdasarkan angket respon siswa di SD Negeri 31 Lubuklinggau diperoleh respon siswa telah memenuhi kriteria respon sangat baik pada ke empat aspek yaitu aspek perhatian (*Attention*), aspek ketertarikan (*Relevance*), Aspek Keyakinan (*Confindance*), dan aspek kepuasan (*Saticfaction*).

DAFTAR PUSTAKA

Deli, Maida. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Search Solve Create and Share (SSCS) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII-2 SMP Negeri 13 Pekanbaru. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau*, Volume 4 Nomor 1.

Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*.

Jakarta: Direktorat Jenderal
Manajemen Pendidikan Dasar dan
Menengah.

Periartawan, E., Japa, I. G. N., &
Widiana, W. (2014). *Pengaruh
model pembelajaran SSCS
terhadap kemampuan pemecahan
masalah matematika siswa kelas
IV di gugus XV
Kalibukbuk*. *Mimbar PGSD*, 2(1).

Rahmatika, F., & Alimah, S. (2014).
Pengembangan Lembar Kerja
Siswa Berbasis Search, Solve,
Create, and Share pada Praktikum
Mandiri Materi Mollusca dan
Arthropoda. *Journal of Biology
Education*, 3(3).

Punaji., Setyosari. (2015). *Metode
Penelitian Pendidikan dan
Pengembangan*. Jakarta: Pranadam
edia Group.

Tegeh, M., Jampel, N., dan Pudjawan, K.,
(2014). *Model Penelitian
Pengembangan*, Yogyakarta:
Graha Ilmu.

Winarni, W. (2018). *Pendekatan Ilmiah
dalam Pembelajaran Kreatif dan
Inovatif*. Bengkulu: Unit
penerbitan FKIP UNIB