PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *SEARCH, SOLVE, CREATE, AND SHARE* (SSCS) PADA SISWA KELAS IV MI MAMBAUL ULUM GONDANGLEGI

SKRIPSI

OLEH

FITRA JAYA GEMPAWAN

NIM. 200103110032

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2024

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *SEARCH, SOLVE, CREATE, AND SHARE* (SSCS) PADA SISWA KELAS IV MI MAMBAUL ULUM GONDANGLEGI

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

OLEH

Fitra Jaya Gempawan

NIM. 200103110032

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2024

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana No. 50 Malang
Website:https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id/email:pgmi@uin-malang.ac.id

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	:	Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
NIP	:	097505312003122003

Selaku **Dosen Pembimbing**, menerangkan bahwa:

Nama	:	Fitra Jaya Gempawan
NIM	:	200103110032
Judul	:	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Pembelajaran *Search Solve Create and Share* (SSCS) Pada Kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan proposal skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti Ujian Skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,

Ketua Program Studi	Dosen Pembimbing
Dr. Bintoro Widodo. M.Kes	**Dr. Rini Nafsiati Astuti. M.Pd**
NIP.197604052008011018	NIP.097505312003122003

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *SEARCH SOLVE CREATE AND SHARE (SSCS)* PADA SISWA KELAS IV MI MAMBAUL ULUM GONDANGLEGI

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh

Fitra Jaya Gempawan (200103110032)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 27 Mei 2024 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dosen Penguji		**Tanda Tangan**
Ketua Penguji Ahmad Abtokhi, M.Pd NIP. 197610032003121004	:	
Anggota Penguji Sigit Priatmoko, M.Pd NIP. 199102112019031008	:	
Sekretaris Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd NIP. 197505312003122003	:	
Pembimbing Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd NIP. 197505312003122003	:	

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd
NIP. 196504031998031002

Malang, 10 April 2024

Dr. rini Nafsiati Astuti, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Fitra Jaya Gempawan

Lamp. : 4 (empat) Ekslempar

Yang Terhormat,dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, Bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membacca serta memeriksa Skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	: Fitra Jaya Gempawan
NIM	: 200103220032
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) Pada Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, kami mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 10 April 2024

Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd

NIP. 197505312003122003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Fitra Jaya Gempawan
NIM	: 2001023110032
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) Pada Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 10 Mei 2024

Hormat saya,

Fitra Jaya Gempawan

NIM. 200103110032

LEMBAR MOTTO

“Mulailah dari tempat mu berada, Gunakan apa yang kamu punya, Lakukan apa yang kamu bisa, Dan ubah pikiranmu, Maka dunia mu akan berubah.”

(Fitra Jaya Gempawan)

”Jangan nyerah, bang. Hidup mau sebahagia apa juga, ujung-ujungnya pasti berakhir. Begitu juga sebaliknya. Hidup semenderita apa pun, ujung-ujungnya pasti berakhir juga. Jadi jalani aja dan jangan lupa bersyukur.”

(my mom)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdullilahi Rabbil ‘Alamin

Puji Syukur atas nikmat Allah subhanahu wa ta’ala, Tuhan semesta alam yang telah memberikan Rahmat, petunjuk, kelancaran, Kesehatan, dan kemudahan dalam proses saya menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad Shallahu Alahi Wasallam serta keluarga dan sahabatnya. Skripsi ini saya persembahkan kepada;

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu mendoakan, dan mendukung penulis dalam mencapai mimpi. Semoga dan terselesaikannya skripsi ini dapat membayar sedikit lelahnya perjuangan mereka.
2. Terima kasih kepada Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd selaku dosen pembimbing, yang telah membimbing penulis dari awal sampai akhir penelitian dengan sabar dan tulus, sehingga skripsi dapat rampung dengan baik.
3. Kepada teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang membantu dan berjuang Bersama selama 4 tahun ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan Rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga peneliti diberi Kesehatan, kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Lembar Kerja peserta didik berbasis model pembelajaran search, solve, create, and share (SSCS) Pada Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi". Sholawat serta salam peneliti haturkan kepada Rasullullah Shallallahu Alaihi wassallam yang telah menuntun umat manusia dari zaman jahilliyah menuju zaman yang penuh ilmu pengetahuan.

Suatu kebanggaan tersendiri bagi peneliti bisa merampungkan skripsi ini dengan baik. Peneliti menyadari bahwa hasil yang baik tak luput dari bantuan berbagai pihak. Oleh karenanya, peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Zainuddin, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta kelapangan dada untuk membimbing dan memberikan masukan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
6. Vannisa Aviana Melinda, M.Pd, Nurul Izhan Pepridel Yulanda, M.Pd, dan Achmad Gus Dedik, S.Pd yang telah berkenan memvalidasi produk yang peneliti kembangkan.
7. Kepala sekolah, guru kelas IV, dan peserta didik kelas IV di MI Mambaul Ulum Gondanglegi yang bersedia membantu serta menjadi subjek penelitian ini.

8. Kepada ayahanda Muhammad Alimsyah dan ibunda Sri Rezki selaku kedua orang tua penulis, yang sangat berperan penting dalam menyelesaikan program study penulis, mereka memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai bangku perkuliahan, tapi kasih saying, semangat, motivasi serta doa yang diberikan, hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Terimakasih banyak. *I Love U so much dad and mom*
9. Kepada kedua saudara penulis, Luthfi Aqillah Putri dan Muhammad Rafa Azka Putra. Terimakasih sudah menjadi alasan penulis untuk semangat mencapai mimpi sehingga bisa menjadi contoh dalam keluarga.
10. Kepada keluarga tidak sedarah, bapak Hasan Bisri dan Ibu Roliatin berserta keluarga, yang seperti keluarga penulis, terimakasih banyak telah memberikan tempat tinggat, perhatian, serta dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan Pendidikan di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
11. Kepada Fiqhan, Fatkhur, Riki, Lucky, Anung, dan Syahru. Rumahnya pernah penulis tinggali, nasinya pernah penulis makan, motornya pernah penulis pakai, tak ada motor penulis dijemput, serta tempat penulis bercerita. Mereka bukan lagi teman melainkan saudara di hidup penulis.
12. Kepada Izzatun, Anggita, Afina, Atikah, serta teman di grup "Sahabat Ruwet" dan Kelas A Angkatan 20 selaku teman seperjuangan penulis yang selalu Bersama-sama dari semester pertama hingga penyusunan laporan tugas akhir ini, terimkasih banyak selalu memberikan semangat, motivasi, dukungan, arahan, doa, dan selalu mendengarkan keluh kesah penulis.
13. Kepada seluruh teman teman PGMI Angkatan 2020 yang saling mendukung dan bekerja sama dalam menyelesaikan pendidikan di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
14. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulisan laporan tugas akhir ini.
15. *Last but not least,* kepada diri sendiri, Fitra Jaya Gempawan terima kasih banyak telah berjuang sejauh ini dan memilih untuk tidak menyerah dalam

kondisi apapun, penulis bangga pada diri sendiri bisa menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan penuh lika-liku kehidupan yang dijalani.

Akhir kata penulis menyadari penulisan skripsi ini belum sempurna sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran untuk memberikan hasanah. Penulis juga berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca dan penulis sendiri.

Malang, 10 Mei 2024

Penulis,

Fitra Jaya Gempawan

NIM. 200103110032

DAFTAR ISI

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI i
LEMBAR PENGESAHAN ii
NOTA DINAS PEMBIMBING iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN iv
LEMBAR MOTTO v
LEMBAR PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
ABSTRAK xv
ABSTRACT xvi
خلاصة xvii
PEDOMAN TRANLITERASI ARAB-LATIN xviii
BAB I 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 6
C. Tujuan Pengembangan 6
D. Manfaat Pengembangan 7
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 8
F. Spesifikasi Produk 9
G. Orisinalitas Penelitian 10
H. Definisi Istilah 16
I. Sistematika Penulisan 17
BAB II 17
A. Kajian Teori 17
1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 17
2. Model Pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) 18
3. Materi Gaya di sekitar kita 21

B. Perspektif Teori Dalam Islam 23
C. Kerangka Berpikir 25
BAB III 27
A. Jenis Penelitian 27
B. Model Pengembangan 28
C. Prosedur Pengembangan 29
D. Uji Produk 31
E. Jenis Data 33
F. Instrumen Pengumpulan Data 33
G. Teknik Pengumpulan Data 37
H. Teknik Analisis Data 38
BAB IV 41
A. Proses Pengembangan 41
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk 49
C. Revisi Produk 58
BAB V 60
A. Pembahasan Kajian Produk yang Dikembangkan 60
B. Pembahasan Hasil Validasi Produk 65
C. Pembahasan hasil Kemenarikan LKPD 66
BAB VI 68
A. Kesimpulan 68
B. Saran 69
DAFTAR PUSTAKA 70
LAMPIRAN 74
RIWAYAT HIDUP 90

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian 13
Tabel 2. 1 Sintaks Model Pembelajaran SSCS 20
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Wawancara 34
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Ahli Media 35
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Ahli Materi 36
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Ahli Pembelajaran 37
Tabel 3. 5 Persentase Instrumen Validasi 39
Tabel 3. 6 Persentase Angket Respon Siswa 40
Tabel 4. 1 Hasil Angket Validasi Ali Media 50
Tabel 4. 2 Hasil Angket Validasi Ahli Materi 51
Tabel 4. 3 Hasil Angket Validasi Ahli Pembelajaran 52
Tabel 4. 4 Hasil Rata Rata Ketiga Validasi 53
Tabel 4. 5 Saran/Masukan Validator 54
Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Siswa 54
Tabel 4. 7 Hasil Analisis Angket Respon Siswa 56
Tabel 4. 8 Revisi produk 58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir 25
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian ADDIE 29
Gambar 4. 1 Observasi Pra Penelitian 42
Gambar 4. 2 Halaman Cover LKPD 45
Gambar 4. 3 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran 46
Gambar 4. 4 Petunjuk Belajar Siswa 46
Gambar 4. 5 Lembar Pengamatan 47
Gambar 4. 6 Langkah-langkah percobaan 47
Gambar 4. 7 Halaman Penutup LKPD 47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Penelitian..... 74
Lampiran 2 Surat Penelitian..... 75
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Penelitian dari Sekolah..... 76
Lampiran 4 Lembar Instrumen validasi..... 77
Lampiran 5 Lenbar Angket Respon Siswa 86
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian..... 88

ABSTRAK

Gempawan, Fitra Jaya, 2024. **Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik Berbasis Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS)* Pada Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi.** Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd.

Memiliki bahan ajar yang sesuai dengan materi pembelajaran merupakan hal penting yang harus dipenuhi dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pra-lapangan yang telah dilakukan di kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi diperoleh hasil bahwa pada materi gaya di sekiar kita, guru belum memiliki lembar kerja peserta didik yang digunakan sebagai bahan ajar percobaan IPA. Selain itu pada saat proses pembelajaran guru belum menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga siswa masih pasif. Mata Pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang cenderung melakukan pratikum untuk meningkatkan pemahaman melalui pengalaman namun guru belum mengembangkan lembar kerja berbasis model pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development).* Model penelitian dan pengembangan yang digunakan mengacu pada model penelitian ADDIE dengan 5 tahapan. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan angket. Angket terdiri dari lembar validasi dan lembar respon siswa.

Hasil penelitian dan pengembangan ini yaitu berupa produk yang dikembangkan melalui tahapan model pengembangan ADDIE adalah LKPD berbasis Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share (SSCS),* produk yang dikembangkan telah memenuhi komponen sebagai bahan ajar yang baik untuk digunakan dan memenuhi kriteria layak dengan hasil uji ahli mencapai Tingkat kelayakan 85,95%. LKPD berbasis model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) mencapai Tingkat kemenarikan 97,07%. LKPD Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) menarik karena desain dengan pemilihan warna dan gambar yang menarik dan sesuai dengan materi gaya di sekitar kita.

Kata Kunci : Lembar Kerja Peserta Didik, Model Pembelajaran SSCS, Gaya di Sekitar Kita

ABSTRACT

Gempawan, Fitra Jaya, 2024. **Development of Student Worksheets Based on the Search, Solve, Create, and Share (SSCS) Learning Model for Class IV Students at MI Mambaul Ulum Gondanglegi**. Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim University Malang. Thesis Supervisor: Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd

---

Having teaching materials that are appropriate to the learning material is an important thing that must be fulfilled in the learning process. Based on the pre-field results that were carried out in class IV at MI Mambaul Ulum Gondanglegi, the results showed that in the style of material around us, teachers did not yet have student worksheets to use as teaching materials for science experiments. Apart from that, during the learning process the teacher has not implemented a learning model that is appropriate to the learning material so that students are still passive. Science subjects are subjects that tend to carry out practicums to improve understanding through experience but teachers have not developed worksheets based on learning models.

The form of research used is research and development. The research and development model used refers to the ADDIE research model with 5 stages. The test subjects in this research were 28 class IV students at MI Mambaul Ulum Gondanglegi. Data collection techniques were carried out using interviews and questionnaires. The questionnaire consists of a validation sheet and a student response sheet.

The results of this research and development are in the form of products developed through the stages of the ADDIE development model, namely LKPD based on the Search, Solve, Create, and Share (SSCS) Learning Model. expert test results reached a feasibility level of 85.95%. LKPD based on the Search, Solve, Create, and Share (SSCS) learning model achieved an interest rate of 97.07%. The Search, Solve, Create, and Share (SSCS) Learning Model LKPD is attractive because the design uses attractive colors and images that match the style of material around us.

Keywords: Student Worksheets, SSCS Learning Model, Styles Around Us

خلاصة

جيمباوان، فيترا جايا، ٢٠٢٤، **تطوير أوراق عمل الطلاب بناءً على نموذج التعلم الخاص بالبحث والحل والإنشاء والمشاركة (SSCS) لطلاب الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية منبع العلوم جوندانجلجي**. أُطرُوحَة. برنامج دراسة تعليم المعلمين بالمدرسة الإبتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف على الرسالة : د. ريني نفسيتي أستوتي، دكتوراه في الطب.

إن وجود مواد تعليمية مناسبة للمادة التعليمية هو أمر مهم يجب تحقيقه في عملية التعلم. استنادًا إلى النتائج التمهيدية التي تم إجراؤها في الفصل الرابع في المدرسة الإبتدائية منبع العلوم جوندانجلجي، أظهرت النتائج أنه في أسلوب المواد من حولنا، لم يكن لدى المعلمين بعد أوراق عمل للطلاب لاستخدامها كمواد تعليمية للتجارب العلمية. وبصرف النظر عن ذلك، أثناء عملية التعلم، لم يقم المعلم بتنفيذ نموذج تعليمي مناسب للمادة التعليمية بحيث يظل الطلاب سلبيين. المواد العلمية هي مواد تميل إلى تنفيذ التدريب العملي لتحسين الفهم من خلال الخبرة ولكن المعلمين لم يطوروا أوراق عمل بناءً على نماذج التعلم.

شكل البحث المستخدم هو البحث والتطوير. يشير نموذج البحث والتطوير المستخدم إلى نموذج بحث ADDIE المكون من خمسة مراحل. كان موضوع الاختبار في هذا البحث ٢٨ طالبًا من طلاب الصف الرابع في المدرسة الإبتدائية منبع العلوم جوندانجلجي. تم تنفيذ تقنيات جمع البيانات باستخدام المقابلات والاستبيانات. يتكون الاستبيان من ورقة التحقق وورقة إجابة الطالب.

وقد جاءت نتائج هذا البحث والتطوير في شكل منتجات تم تطويرها من خلال مراحل نموذج التطوير ADDIE، وهي LKPD القائم على نموذج التعلم ''البحث والحل والإنشاء والمشاركة'' (SSCS)، وقد استوفت المنتجات المطورة المكونات كمواد تعليمية جيدة للاستخدام وتفي بمعايير الجاذبية حيث بلغت نتائج اختبار الخبراء مستوى جاذبية ٨٥،٩٥%بلغت نسبة جاذبية نموذج التعلم LKPD القائم على نموذج التعلم ''البحث والحل والإنشاء والمشاركة'' SSCS) ٧،٩٧%. يعد نموذج التعلم القائم على نموذج التعلم LKPD القائم على البحث والحل والإنشاء والمشاركة (SSCS) جذابًا بسبب التصميم مع اختيار الألوان والصور الجذابة والمتوافقة مع مواد القوى المحيطة بنا.

الكلمات المفتاحية: ورقة عمل المتعلم، نموذج التعلم SSCS، القوة من حولنا

PEDOMAN TRANLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab – Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	K
ح	=	H	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	`	ء	=	`
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَو = Aw

أَي = Ay

أُو = û

إِي = î

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yaitu serangkaian ilmu secara sistematis dan logis dengan mempertimbanghkan sebab dan akibat. IPAS juga mempelajari kehidupan manusia sebagai makhluk hidup sosial pada sekitarnya[1].Pembelajaran IPAS mempunyai tanggung jawab untuk membentuk profil siswa pancasila yang representatif dari karakter siswa di Indonesia.

Pembelajaran IPAS membantu siswa untuk paham pada fenomena dunia. Rasa kemauan dapat memotivasi siswa untuk memahami kehidupan dalam alam semesta. Pemahaman tersebut dapat dipergunakan untuk mengklasifikasikan permasalahan yang dialami siswa, serta siswa dapat memecahkan permasalahan tersebut. Peserta didik akan diajarkan kemampuan ilmiah seperti pikiran yang luas, sikap responsif, pola berpikir analitis, dan pandai mencari jalan keluar yang akurat [2].

Dalam konteks IPAS di kurikulum merdeka terintegrasi IPA dengan IPS, untuk pembelajaran IPA dilakukan di semester ganjil sedangkan pembelajaran IPS di lakukan semester genap[3]. Ada berbagai materi dalam pembelajaran IPAS, dalam Pembelajaran IPA berisi materi (bab) yaitu 1)

---

[1] Nandina Khoiriyyah Suherman, "Pengembangan Lkpd Berbasis Model Sscs Pada Alat Optik Sederhana Sebagai Sumber Belajar Alternatif Di Smp Islam Al Kautsar Kota Semarang Untuk Peserta Didik Kelas Viii," 2022.

[2] Nadiem Makarim, "Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Fase A-Fase C Untuk Sd/Mi/Program Paket A," 2022.

[3] Inggit Dyaning Wijayanti And Anita Ekantini, "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ipas Mi/Sd," Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 08 Nomor 02 (2023).

tumbuhan sumber kehidupan kita, 2) wujud zat dan perubahannya, 3) gaya disekitar kita, 4) mengubah bentuk energi.

Salah satu materi yang biasanya diajarkan ke siswa merupakan materi gaya di sekitar kita. Materi gaya ini memiliki sebuah peranan yang sangat penting bagi kehidupan makhluk hidup dalam menjalani kesehariannya. Materi gaya bertujuan untuk menekankan tentang bagaimana mengimplementasikan hubungan gaya dengan kehidupan sehari hari yang dialami oleh manusia. Karakteristik yang memuat dalam materi gaya pada tingkat MI/SD kelas IV yaitu bersifat abstrak atau tidak dapat bisa diamati, akan tetapi gaya berpengaruh pada benda dapat dirasakan [4].

Berdasarkan hasil observasi di MI Mambaul Ulum Gondanglegi, didapatkan data yang menyatakan tujuan pembelajaran telah disusun tetapi tidak terlaksana dalam kegiatan belajar. Saat kegiatan belajar, guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah itu, guru menggunakan pendekatan ceramah untuk menjelaskan tema dan menyampaikan poin-poin penting kepada siswa. Selanjutnya, siswa diarahkan untuk menyelesaikan tes yang tertera dalam buku siswa. Akhirnya, siswa menjadi bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran yang menyebabkan hasil pembelajaran tidak efektif dan memiliki pengaruh kepada nilai sumatif siswa.

Selanjutnya, peneliti melaksanakan wawancara bersama guru kelas IV. Pada pembelajaran Pendidikan IPA Guru belum menerapkan keterampilan proses sains karena terkendala dengan tidak adanya praktikum dalam proses

[4] Rini Budiwati et al., "Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi," *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (February 5, 2023): 523–34, https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566.

pembelajaran. Guru hanya menyampaikan materi dengan video pembelajaran dan buku serta mengevaluasi pembelajaran dengan tugas yang disusun oleh guru. Dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, guru hanya perlu menulis model pembelajaran, metode, media, sumber, dan bahan ajar. sedangkan praktiknya terkadang guru tidak mengaplikasikan karena keterbatasan waktu sehingga guru mengutamakan materi dapat disampaikan pada siswa. Hal ini terjadi pada mata pelajaran yang diampu oleh guru kelas, termasuk didalamnya pembelajaran IPA.

Berdasarkan pra penelitian, maka dibutuhkan bahan ajar yang relevan guna mencapai tujuan pembelajaran. Dari permasalahan tersebut peneliti mengembangkan bahan ajar yang berguna dalam proses pelaksanaan pembelajaran, sehingga memberikan rasa kenyamanan dan pemahaman baru kepada siswa dengan tujuan pembelajaran IPA khususnya materi Gaya disekitar kita yang terjadi di kelas agar lebih termotivasi dan mencapai kompetensi yang maksimal.

Adapun strategi dalam menumbuhkan kompetensi yakni dengan menyusun bahan ajar. Bahan ajar adalah kumpulan pokok bahasan berupa cetak (artikel, komik, Infografis) atau non cetak (audio dan video). Bahan ajar dirancang untuk alat perantara yang digunakan dalam menyampaikan pesan (pelajaran). Serta bermanfaat dan berguna untuk menjadi perangkat anak aktif dalam belajar dan menghindari kebosanan [5]. Dalam penelitian ini, peneliti menciptakan bahan belajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik.

[5] Dahnan Sabari, "Pengembangan Media Kartu Domino Nuntuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA Pada Materi Fungsi Organ Pernapasan Manusia Dan Hewan Pada Siswa Kelas V A MIN 2 Malang," 2023.

Lembar kerja Peserta didik (LKPD) yaitu bahan ajar visual memuat informasi, serta instruksi cara melakukan tugas pembelajaran sebagai pencapain kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa. LKPD bisa memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, juga bisa meningkatkan keahlian mencari solusi, dan membantu siswa mengkonstruksi pengetahuan secara efisien. Hal ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa dalam materi yang dipelajari [6]. Selain itu upaya dalam mengoptimalkan pembelajaran melalui LKPD secara efektif dan inovatif, dibutuhkan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan pemikiran siswa dalam mencari solusi yang akurat terhadap permasalahan. Salah satu contohnya adalah model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS).

Model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) terdiri empat tahap: tahap *search* (mengidentifikasi), tahap *solve* (merancang solusi), tahap *create* (membuat kesimpulan), dan tahap *share* (mengkomunikasikan) [7]. Manfaat dari model pembelajaran ini yaitu dapat membuat siswa aktif belajar dan menguatkan pikiran dengan cara yang lebih signifikan dalam menyelesaikan masalah [8]. Selain itu, dalam SSCS mendorong siswa untuk

---

[6] Refki Effendi, Herpratiwi Herpratiwi, And Sugeng Sutiarso, "Pengembangan Lkpd Matematika Berbasis Problem Based Learning Di Sekolah Dasar," Jurnal Basicedu 5, No. 2 (March 17, 2021): 920–29, Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V5i2.846.

[7] Ulfa Tri Wahyuni, "Pengaruh Penerapan Model Search, Solve, Create And Share Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas Ix Smp Negeri 20 Padang," Vol. 10, 2021.

[8] Burhanudin Milama, Evi Sapinatul Bahriah, and Amaliyyah Mahmudah, "The Effect of Search, Solve, Create, And Share (SSCS) Learning Model towards Student's Critical Thinking Skills," *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA* 3, no. 2 (November 30, 2017): 112, https://doi.org/10.30870/jppi.v3i2.2574.

mengaplikasikan konsep dalam situasi baru, mendiskusikan banyak pertanyaan, dan mencari solusi dengan cara yang praktis [9].

Menurut penelitian Firzani Oktavia Dwi Rahma Putri (2023) berjudul Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* diperoleh hasil LKPD yang dikembangkan mendapatkan validitas sejumlah 3,71% dengan kriteria valid dan hasil respon siswa sejumlah 78% dengan kriteria positif [10]. Dengan kriteria tersebut LKPD layak digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya penelitian Wahyuningsih (2020) berjudul Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) pada pembelajaran dengan Materi Asam dan Basa diperoleh data bahwa LKPD yang dirangkai memiliki validitas sejumlah 94,82% dengan kriteria sangat valid, hasil respon siswa sejumlah 90,45% dan respon guru sejumlah 93,42% dengan kualifikasi sangat baik sehingga LKPD yang telah dirangkai dapat efektif digunakan di sebuah pembelajaran di kelas [11].

Berdasarkan penelitian terdahulu dapat disimpulkan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga ketidaksamaan terletak pada subjek penelitian dan materi yang digunakan.

---

[9] Irma Fitri et al., "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Search Solve Create Share (SSCS) Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Pengetahuan Awal Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kampar Kiri Tengah," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (August 21, 2018): 42–53, https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i2.1.

[10] Firzani Oktavia Dwi Rahma Putri, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Pembelajaran Search, Solve, Create And Share (Sscs) Pada Siswa Kelas V Sdi Surya Buana Kota Malang," 2023.

[11] Dewi Wahyuningsih, Abdullah Abdullah, And Herdini Herdini, "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Search, Solve, Create And Share (SSCS) Pada Materi Asam Dan Basa," Jurnal Pijar Mipa 15, No. 5 (November 30, 2020): 499–504, Https://Doi.Org/10.29303/Jpm.V15i5.1479.

Peneliti ini menggunakan subjek penelitian siswa MI/SD dengan materi gaya di sekitar kita. Berdasarkan paparan di atas maka diperlukan adanya Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) Pada Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka rumusan masalah yang berkaitan dalam penelitian ini di antaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana proses Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) Pada Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi?
2. Bagaimana validitas Lembar Kerja Peserta Didik berbasis Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) pada Kelas IV di MI Mambaul Ulum Gondanglegi?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) mata pelajaran IPAS materi Gaya Kelas IV di MI Mambaul Ulum Gondanglegi?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan oleh peneliti, yaitu:

1. Mengetahui proses Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) Pada Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi.
2. Mengetahui validitas Lembar Kerja Peserta Didik berbasis Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) pada Kelas IV di MI Mambaul Ulum Gondanglegi.
3. Mengetahui respon siswa terhadap penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) Pada Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

   Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Diharapkan dapat menjadi referensi dan juga sebagai acuan langkah langkah yang sistematis dan praktis untuk peneliti selanjutnya bisa mengembangkan produk yang sama.

2. Manfaat praktis

   Pada penelitian ini terdapat pula manfaat praktis, diantaranya sebagai berikut:

   a. Bagi peserta didik

      Peserta didik menjadi lebih aktif serta membantu siswa dalam proses pemahaman tentang materi IPAS, khususnya materi Gaya di sekitar kita.

b. Bagi pendidik

LKPD diharapkan bisa dimanfaatkan dan dapat mempermudahkan pendidik serta mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar pada materi gaya kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang.

c. Bagi peneliti

Dapat menambah pemahaman dan bisa digunakan sebagai referensi atau sumber mengenai pengembangan LKPD berbasis model *Search, Solve, Create,and Share* (SSCS), pada materi gaya disekitar kita. Serta dapat sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar strata 1 atau sarjana pendidikan.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Sebagai contoh, asumsi pengembangan pada penelitian ini yaitu:

1. Penggunaan LKPD berbasis model *Search, Solve, Create,and Share* (SSCS) materi gaya di sekitar kita yang dianggap bermanfaat bagi peserta didik.
2. Diharapkan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dengan LKPD berbasis *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS).

Keterbatasan pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti mengembangkan LKPD berbasis model *Search, Solve, Create,and Share* (SSCS).
2. Materi terkandung di LKPD adalah materi gaya dianggap bermanfaat bagi peserta didik.

3. Peneliti melakukan pengembangan LKPD untuk siswa kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi.

F. Spesifikasi Produk

Peneliti mengembangkan produk LKPD dengan spesifikasi yaitu:

1. Mengembangkan LKPD berbasis SSCS pada pokok bahasan Gaya di sekitar kelas IV SD/MI yang bertujuan untuk melatih siswa dalam menyelesaikan masalah yang dibuktikan dengan pengamatan dan praktikum dengan menggunakan empat tahap yaitu *Search, Solve, Create and Share*.
2. LKPD dibuat dalam bentuk cetak.
3. LKPD dikembangkan oleh peneliti dengan ukuran kertas A4.
4. LKPD didesain melalui alat bantu online yaitu *canva.*
5. LKPD menggunakan font yang disesuaikan dengan kebutuhan sebagai kemenarikan dari LKPD itu sendiri.
6. Urutan dalam LKPD antara lain:
   a. Sampul
   b. Pendahuluan (Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Petunjuk penggunaan LKPD).
   c. Fase model *search, solve, create, and share* yang diintegrasikan oleh tujuan keterampilan berproses sains.
   d. Perspektif teori dalam islam.
   e. Daftar pustaka.
   f. Profil pengembang.

G. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas digunakan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan fokus peneliti dari penelitian sebelumnya agar pembahasan tidak dilakukan berulang-ulang. Berikut adalah penelitian terkait sebelumnya:

Penelitian oleh Firzani Oktavia Dwi Rahma Putri berjudul "*Pengembangan Lembar Kerja berbasis model pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) pada siswa kelas V SDI Surya Buana kota Malang".* Firzani Oktavia Dwi Rahma Putri mengembangkan bahan ajar berupa LKPD berbasis model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* dengan materi perpindahan pada siswa kelas V SD memberikan solusi terhadap bahan ajar yang ada di SDI Surya Buana Malang. Model pengembang menggunakan tahapan *Borg and Gall*, LKPD ini dinyatakan layak digunakan. Perbedaan penelitian Fizani Oktavia Dwi Rahma Putri dengan penelitian peneliti terdapat pada model pengembangan dan materi pembelajaran serta tujuan pembelajaran. Persamaan penelitian antara Firzani Oktavia Dwi Rahma Putri dengan peneliti adalah keduanya mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis Model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) pada tingkat SD/MI [12].

Penelitian oleh Dewi Wahyuningsih, dkk berjudul *"Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Search, Solve , create, and Share (SSCS)"*. Dewi Wahyuningsih menemukan bahwasanya LKPD yang telah dikembangkan dapat dinyatakan valid melalui tahapan penelitian yaitu

[12] Putri, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Pembelajaran Search, Solve, Create And Share (Sscs) Pada Siswa Kelas V Sdi Surya Buana Kota Malang."

fase investigasi awal, fase desain, fase realisasi, fase validasi, uji coba serta revisi hingga diperoleh produk yang layak atau valid. Perbedaan penelitian Dewi Wahyuningsih dengan penelitian peneliti adalah penelitian Dewi Wahyuningsih mengembangkan LKPD untuk tingkat SMA, sedangkan peneliti untuk tingkat MI/SD, Dewi Wahyuningsih hanya mengembangkan LKPD, sedangkan peneliti mengembangkan LKPD untuk melatih keterampilan proses sains. Persamaan penelitian Dewi Wahyuningsih dan peneliti adalah keduanya mengembangkan LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) [13].

Penelitian oleh Yulis Nolinda berjudul *"Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik IPA Berbasis Search, Solve , create, and Share (SSCS) pada Organ Pernapasan Manusia dan Hewan Kelas V SD/MI".* Yulis Nolinda menemukan bahwa LKPD dapat diterapkan pada materi tingkat SD/MI tentang sistem pernapasan manusia dan hewan. Pengembangan LKPD berbasis SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*) hanya dilakukan Yulis Nolinda untuk mengetahui respon siswa dan pendidik atas produk yang dikembangkan oleh peneliti. Hal ini, peneliti menggembangkan LKPD melalui beberapa tahap, yaitu analisis kemampuan dan kasus, pengumpulan data, desain media, validasi media, tinjauan desain, pengujian media, dan pembuatan versi media. Perbedaan penelitian Yulis Nolinda dengan peneliti terletak pada perbedaan materi dan tujuan peneliti. Dalam penelitian Yulis Nolinda, memeriksa tanggapan siswa dan pendidik serta melatih peneliti dalam keterampilan proses sains. Persamaan penelitian antara Yulis Nolinda

[13] Wahyuningsih, Abdullah, and Herdini, "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Search, Solve, Create and Share (SSCS) Pada Materi Asam Dan Basa."

dengan peneliti adalah keduanya mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis Model *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) [14].

Penelitian Tika Audyta Elvanuari *"Pengembangan E-LKPD berbasis Search, Solve, Create, and Share (SSCS) konteks keislaman untuk meningkatkan keterampilan proses sains pada materi sistem Ekskresi"*. Tika Audyta Elvanuari menghasilkan E-LKPD berbentuk *live worksheet* dengan design yang menarik sehingga tampilannya lebih interaktif yang dilengkapi dengan video pembelajaran pada setiap organ sistem ekskresi. E-LKPD yang dikembangkan menunjukkan kriteria hasil yang sangat layak atau sangat baik untuk diterapkan pada pembelajaran biologi. Perbedaan penelitian Tika Audyta Elvanuari dengan penelitian peneliti adalah penelitian Tika Audyta Elvanuari LKPD berbasis elektronik sedangkan penelitian penelitian hanya menggunakan LKPD berbasis konvensional, selain itu penelitian Tika Audyta Elvanuari LKPD untuk tingkat SMA sedangkan penelitian peneliti LKPD untuk tingkat SD/MI. Persamaan penelitian Tika Audyta Elvanuari dengan peneliti keduanya mengembangkan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* dan untuk meningkatkan keterampilan proses sains pada siswa [15].

Penelitian Nandina Khoiriyyah Suherman *"Pengembangan LKPD berbasis model SSCS pada alat optik sederhana sebagai sumber belajar alternatif di SMP Islam Al Kautsar kota Semarang untuk peserta didik kelas*

---

[14] Yulis Nolinda, "Pengembangan Lkpd Ipa Berbasis Search, Solve, Create, And Share (Sscs0 Pada Organ Pernapasan Manusia Dan Hewan Kelas V Sd/Mi," 2018.
[15] Tika Audyta Elvanuari, "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Search, Solve, Create And Share (Sscs) Konteks Keislaman Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Pada Materi Sistem Ekskresi," 2023.

VII". Nandina Khoiriyyah Suherman mengembangkan LKPD berbasis SSCS pada dalam pembuatan alat optik sederhana dapat dinyatakan layak dipakai sebagai sumber pembelajaran alternatif bagi siswa. Adapun hasil respon siswa yang dilakukan di kelas kelas IX terhadap LKPD berbasis SSCS pada pembuatan alat optik sederhana sangat baik. Perbedaan antara penelitian Nandina Khoiriyyah Suherman dan penelitian peneliti adalah penelitian Nandina Khoiriyyah Suherman untuk tingkat SMP sedangkan penelitian peneliti untuk tingkat SD/MI, penelitian Nandina Khoiriyyah Suherman hanya mengembangkan LKPD sedangkan peneliti mengambangkan LKPD untuk melatih keterampilan proses sains. Persamaan penelitian Nandina Khoiriyyah Suherman dengan penelitian peneliti adalah keduanya mengembangkan LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) [16].

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti dan Identitas Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
1.	Firzani Oktavia Dwi Rahma Putri. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) pada siswa	1) Menggunakan model pengembangan Borg and Gall 2) Mengambangkan LKPD 3) Materi panas dan perpindahannya	1) Mengembangkan LKPD 2) Mata pelajaran IPA 3) berbasis *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS)	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Pembelajaran Search, Solve, Create, And Share (SSCS) Pada Siswa Kelas IV MI

[16] Suherman, "Pengembangan Lkpd Berbasis Model Sscs Pada Alat Optik Sederhana Sebagai Sumber Belajar Alternatif Di Smp Islam Al Kautsar Kota Semarang Untuk Peserta Didik Kelas Viii."

No	Nama Peneliti dan Identitas Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
	kelas V SDI Surya Buana Kota Malang". 2020.		4) Tingkat SD/MI	Mambaul Ulum Gondanglegi
2.	Dewi Wahyuningsih, dkk. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) PADA Materi Asam dan Basa". 2020.	1) LKPD untuk tingkat SMA. 2) Mengembangkan LKPD	1) Mengembangkan LKPD 2) berbasis *Search, Solve, Create and Share* (SSCS).	
3.	Yulis Novinda, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik IPA berbasis *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) pada Organ Pernapasan Manusia dan Hewan Kelas V SD/MI", 2018.	1) Mengembangkan LKPD 2) Materi organ Pernapasan Manusia dan Hewan	1) Mengembangkan LKPD 2) Materi IPA 3) Berbasis *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) 4) Tingkat SD/MI	
4.	Tika Audyta Elvanuari "Pengembangan E-LKPD *berbasis Search, Solve,*	1) Mengembangkan LKPD 2) Berbasis elektronik 3) LKPD untuk tingkat SMA	1) Mengembangkan LKPD 2) Model pembelajaran *Search,*	

No	Nama Peneliti dan Identitas Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
	Create, and Share (SSCS) konteks keislaman untuk meningkatkan keterampilan proses sains pada materi sistem Ekskresi" 2023.		*Solve, Create, and Share*. 3) Meningkatkan keterampilan proses sains pada peserta didik	
5.	Nandina Khoiriyyah Suherman "Pengembangan LKPD berbasis model SSCS pada alat optik sederhana sebagai sumber belajar alternatif di SMP Islam Al Kautsar kota Semarang untuk peserta didik kelas VII". 2022.	1) LKPD untuk tingkat SMP 2) Mengembangkan LKPD	1) mengembangkan LKPD 2) Berbasis *Search, Solve, Create and Share* (SSCS).	

H. Definisi Istilah

Definisi berikut diberikan untuk mengurangi kesalahpahaman dan berbagai istilah penting :

1. Lembar Kerja Peserta Didik

   Bahan ajar cetak berisi rangkuman materi dan beberapa tugas relevan. LKPD berisi instruksi dan metode yang harus siswa ikuti saat menyelesaikan tugas diberikan. Selain itu, lembar kegiatan harus menjelaskan kompetensi yang akan dicapai.

2. Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, And Share* (SSCS)

   Model pembelajaran ini berfokus pada sebuah hal pemecahan masalah. Melalui empat tahap, yaitu mencari, menyelesaikan, membuat dan berbagi. Model pembelajaran ini bertujuan agar peserta didik memiliki pemikiran yang mandiri dan berbakat, menemukan solusi baru untuk masalah, membuat keputusan bijak, dan berkomunikasi.

3. Pembelajaran IPA

   IPA adalah pelajaran yang diciptakan para ahli dengan menggunakan metode ilmiah dan mempelajari dunia alam, bagian penyusunnya, dan peristiwa yang terjadi di dalamnya.

4. Materi Gaya

   Materi gaya di SD/MI membahas mengenai jenis jenis gaya serta terdapat pengaruh gaya pada gerak benda.

I. Sistematika Penulisan

Secara sistematika membahas penelitian sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan

Membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, orisinalitas pengembangan, definisi istilah, serta sistematika penulisan.

Bab II: Kajian pustaka

Menguraikan tentang landasan teori yang berkaitan dengan topik peneliti, perspektif teori dalam islam, dan kerangka berpikir.

Bab III: Metode penelitian

Membahas jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV: Hasil Pembahasan

Membahas data dan hasil penelitian melalui proses pengembangan, penyajian dan analisis uji produk, dan revisi produk.

Bab V: Pembahasan

Menyajikan hasil berdasarkan teori yang relevan dengan menyesuaikan rumusan masalah atau tujuan penelitian

Bab VI: Penutup

Menyajikan simpulan terhadap hasil dari rumusan masalah atau tujuan penelitian dan saran sesuai dengan hasil penelitian

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah sumber belajar yang dikembangkan dan dipakai oleh pendidik selama kegiatan belajar. Dengan menggunakan LKPD, pendidik sebagai fasilitator dan berperan dalam membimbing siswa supaya bisa berproses belajar mandiri maupun secara berkelompok dalam memahami tugas tugas yang ditulis dalam LKPD. Sebelum mengembangkan LKPD analisa kebutuhan yang dibutuhkan oleh peserta didik atau tidak [17].

Guru harus memiliki keahlian yang cukup untuk membuat LKPD yang sesuai dengan keahlian yang dibutuhkan siswa mereka. Untuk memastikan bahwa siswa dapat memperoleh kompetensi yang dikuasainya, LKPD berisi petunjuk tentang bagaimana mereka dapat melakukan aktivitas yang menggunakan keterampilan sains [18], pedoman

penggunaan LKPD menetapkan beberapa kegiatan harus diselesaikan oleh siswa. dengan menggunakan LKPD dalam kegiatan pembelajaran, akan memotivasi siswa untuk mengeksplorasi lebih banyak hal, menumbuhkan rasa ingin tahu mereka, meningkatkan

[17] Fatimah Millenia Fauziah, "Systematic Literature Review: Bagaimanakah Pembelajaran IPA Berbasis Keterampilan Proses Sains Yang Efektif Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis?," Jurnal Pendidikan Mipa 12, No. 3 (September 1, 2022): 455–63, Https://Doi.Org/10.37630/Jpm.V12i3.627.

[18] Rahmatillah Rahmatillah, A. Halim, And M. Hasan, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Keterampilan Proses Sains Terhadap Aktivitas Pada Materi Koloid," Jurnal IPA & Pembelajaran IPA 1, No. 2 (December 1, 2017): 121–30, Https://Doi.Org/10.24815/Jipi.V1i2.9686.

kemampuan mereka untuk berpikir kritis, mengamati, menarik kesimpulan, dan berkomunikasi [19].

Dalam mempersiapkan proses pembelajaran tentunya guru harus mempersiapkan bahan ajar salah satunya LKPD. Komponen LKPD meliputi judul, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, ringkasan materi, dan prosedur kegiatan belajar yang harus dilakukan peserta didik. guru biasanya menggunakan LKPD dari buku ajar yang digunakan siswa [20]. Selain itu, tujuan LKPD ini dibuat dan terapkan oleh orang lain selain guru.

Kegiatan LKPD dapat didasarkan dalam tujuan keterampilan proses sains yaitu kemampuan seseorang untuk mengaplikasikan tahapan dan indikator serta konsep, fakta, dan sebuah prinsip sains yang bisa membentuk siswa dalam keterampilan proses sains [21].

2. Model Pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS)

Model pembelajaran ialah susunan rencana secara sistematis serta konseptual dalam mengatur pengalaman belajar peserta didik. Berdasarkan oleh karakteristik siswa dan media pendukung dalam tercapainya kompetensi pelajaran [22]. Tujuan dari rangkaian *Search,*

---

[19] Ekawati Ekawati et al., "Inovasi Lembar Kerja Berbasis Vee Mapping Pada Pendidikan Biologi Abad 21," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 1 (May 20, 2021): 119–25, https://doi.org/10.29303/jipp.v6i1.146.

[20] Iyam Maryati, "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Pola Bilangan Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Article Mosharafa* 7, no. 1 (2018): 63, http://e-mosharafa.org/index.php/mosharafa.

[21] Jannatul Alfaf Wahyu and Madlazim, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik," *Inovasi Pendidikan Fisika* Vol. 07 No 03 (September 2018), https://doi.org/https://doi.org/10.26740/ipf.v7n3.p%25p.

[22] Amanda Ivana Sanchia and Ulfi Faizah, "Pengembangan LKPD Berbasis Search, Solve, Create and Share (SSCS) Untuk Melatih Keterampilan Proses Sains Pada Materi Arthropoda Kelas X SMA,"

Solve, Create, and Share adalah untuk meningkatkan pemikiran responsif dan pemahaman ilmu pengetahuan. Model ini menerapkan pendekatan *solving*.

Menurut teori konstruktivisme Piaget berkaitan dengan model pembelajaran, yaitu pada tahap perkembangan anak. Peserta didik di tingkat SD/MI, yaitu pada tahap operasional konkrit (7-11 tahun), mulai belajar memahami benda secara konkrit, memecahkan masalah dengan faktor lingkungan yang mendukung, melakukan penelitian dan menarik kesimpulan, dan belajar berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari [23].

Model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) adalah rangkaian pembelajaran yang berfokus kepada tahap penyelesaian masalah. Setiap fase pembelajarannya didukung oleh empat tahap, yaitu mengidentifikasi, merancang solusi, membuat kesimpulan, dan mengkomunikasikan. Dengan menerapkan model ini, diharapkan peserta didik akan memiliki pemikiran yang mandiri dan berbakat. Hal ini didukung dengan sintak dalam model pembelajaran mengharuskan siswa mengidentifikasi masalah, merancang solusi untuk masalah, membuat kesimpulan yang tepat, dan berkomunikasi [24].

Sintaks model pembelajaran SSCS:

Jurnal Riset Biologi Dan Aplikasinya 1, no. 1 (January 28, 2019): 9, https://doi.org/10.26740/jrba.v1n1.p9-17.

[23] Fitri Fitriani and Maemonah Maemonah, "PERKEMBANGAN TEORI VYGOTSKY DAN IMPLIKASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MIS RAJADESA CIAMIS," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 1 (February 25, 2022): 35, https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8398.

[24] Zainul Mustofa, Kadim Masjkur, and Pascasarjana Jurusan Pendidikan Fisika Universitas Negeri Malang Jl Semarang, *SEMINAR NASIONAL FISIKA DAN PEMBELAJARANNYA 2015 Pengaruh Model Pembelajaran SSCS (Search, Solve, Create, and Share) Dengan Strategi Mind Mapping Terhadap Penguasaan Konsep Fisika Pokok Bahasan Teori Kinetik Gas Siswa*, 2015.

Tabel 2. 1 Sintaks Model Pembelajaran SSCS [25]

Sintaks	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Search	Guru memberi informasi mengenai tujuan pembelajaran, mendeskripsikan kebutuhan logistik penting, mengajukan fenomena atau cerita untuk memunculkan masalah, dan memotivasi siswa agar terlibat dalam kegiatan penyelesaian masalah yang ada.	Siswa harus mengenali, memahami dan merumuskan permasalahan yang tertera di dalam LKPD dengan menganalisis informasi yang ada untuk membentuk konsep penyelesaian
Solve	Guru mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan, dan solusi penyelesaian masalah	Siswa diarahkan untuk merancang jalan keluar berupa tindakan, langkah langkah atau cara-cara guna menyelesaikan permasalahan.
Create	Guru membantu siswa dalam merencanakan atau menyiapkan hasil penugasan yang sesuai dengan laporan.	Sedangkan siswa membuat kesimpulan dari hasil data dari penyelesaian permasalahan sehingga menciptakan solusi dari mereka.
Share	Guru membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi atas penyelidikan dan proses-proses yang telah digunakan siswa.	Siswa dapat menyampaikan perolehan gagasan atau informasi yang peserta didik tulis kepada guru dan teman-teman.

[25] Rini Astuti Nafsiati, Pembelajaran IPA SD/MI, ed. Christina Tulalessy (Jawa Tengah: Epigraf Komunikata Prima, 2023).

3. Materi Gaya di sekitar kita

a. Pengertian Gaya

Gaya dalam ilmiah didefinisikan sebagai tarikan atau dorongan. Untuk melakukan adanya gaya maka dibutuhkan adanya sebuah tenaga. Walaupun gaya tidak bisa dilihat, akan tetapi pengaruhnya dapat dirasakan. Dalam gaya terdapat tenaga kuat dan lemah. Semakin kuat gaya, semakin banyak tenaga yang diperoleh. Alat untuk mengukur besar kecilnya gaya adalah dinamometer (neraca pegas).

b. Jenis-jenis Gaya

Gaya tidak dapat dipisahkan dari aktivitas manusia. Misalnya, mengikat tali sepatu, menenteng tas, menulis, dan sebagainya. Ada beberapa golongan gaya, seperti:

1) Gaya otot

Gaya otot adalah gaya yang dapat dihasilkan melalui oleh tenaga otot manusia ataupun hewan agar bisa menggerakkan suatu benda, misalnya tangan meremas benda, mengangkat beban, mendorong gerobak, dan lain lain

2) Gaya gesek

Gaya gesek adalah adanya peristiwa yang timbul diakibatkan ada kontak antara dua permukaan benda satu dengan lain, seperti ban kendaraan yang direm secara mendadak dengan permukaan jalan.

3) Gaya magnet

Gaya magnet adalah gaya mempunyai kemampuan menarik sebuah benda yang berbahan terkhusus dapat dihasilkan akibat adanya magnet dalam benda tersebut. Selain dapat menarik magnet juga bisa menolak benda dan dapat mempertahankan benda, misalnya ketika mendekatkan magnet ke paku, maka magnet akan menarik paku.

4) Gaya pegas

Gaya pegas adalah sebuah gaya yang timbul pada benda elastis, contohnya adalah anak panah yang melesat dikarenakan adanya pegas dari busur panah.

5) Gaya gravitasi

Gaya gravitasi adalah gaya yang disebabkan oleh tarikan bumi, contohnya adalah buah yang terjatuh dari atas pohon ke bawah karena pengaruh gravitasi bumi.

c. Pengaruh Gaya Pada Gerak Benda

Jika tidak terdapat gaya bekerja pada sebuah benda, maka dinyatakan benda itu tidak akan dapat bergerak atau tempatnya berubah. Adapun faktor yang mempengaruhi gerak suatu benda adalah:

1) Terdapat gravitasi bumi

Terdapatnya gravitasi bumi membuat seluruh benda bisa dapat bergerak dari atas ke bawah. Oleh karena itu, jika kita

melemparkan bola ke atas, maka bola tersebut akan jatuh ke bawah.

2) Dorongan atau tarikan

Dorongan atau tarikan yang dipengaruhi oleh permukaan benda bergerak membuat benda bergerak. Misalnya, ember terika ke tali sumur, bila tidak ditarik, maka ember tidak bergerak ke atas. Sama seperti, gerobak bergerak bila ada orang yang mendorongnya

3) Gaya dapat mengubah bentuk benda

Gaya yang diperoleh oleh dorongan atau tarikan tidak hanya dapat membuat sesuatu bergerak, tetapi juga dapat mengubah bentuknya. Pernahkah anda melihat bagaimana keramik atau asbak dibuat? Bentuk tanah liat yang diolah menghasilkan keramik dan asbak yang indah [26].

B. Perspektif Teori Dalam Islam

Teori mengenai Gaya di sekitar kita telah dijelaskan di dalam Al-Qur'an, surah Ar-Ra'd ayat 11 yaitu:

لَهُ مُعَقِّبٰتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهٖ يَحْفَظُوْنَهٗ مِنْ أَمْرِ اللهِ إِنَّ اللهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ

حَتّٰى يُغَيِّرُوْا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَآ أَرَادَ اللهُ بِقَوْمٍ سُوْءًا فَلَا مَرَدَّ لَهٗ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُوْنِهٖ مِنْ وَّالٍ

"Artinya: Baginya (manusia) ada malaikat-malaikat yang selalu menjaganya, dari depan dan belakangnya. Mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah suatu kaum sebelum mereka

[26] Budi Wahyono and Setyo Nurachmandani, "Buku Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD Dan MI Kelas IV" (Jakarta, July 2008).

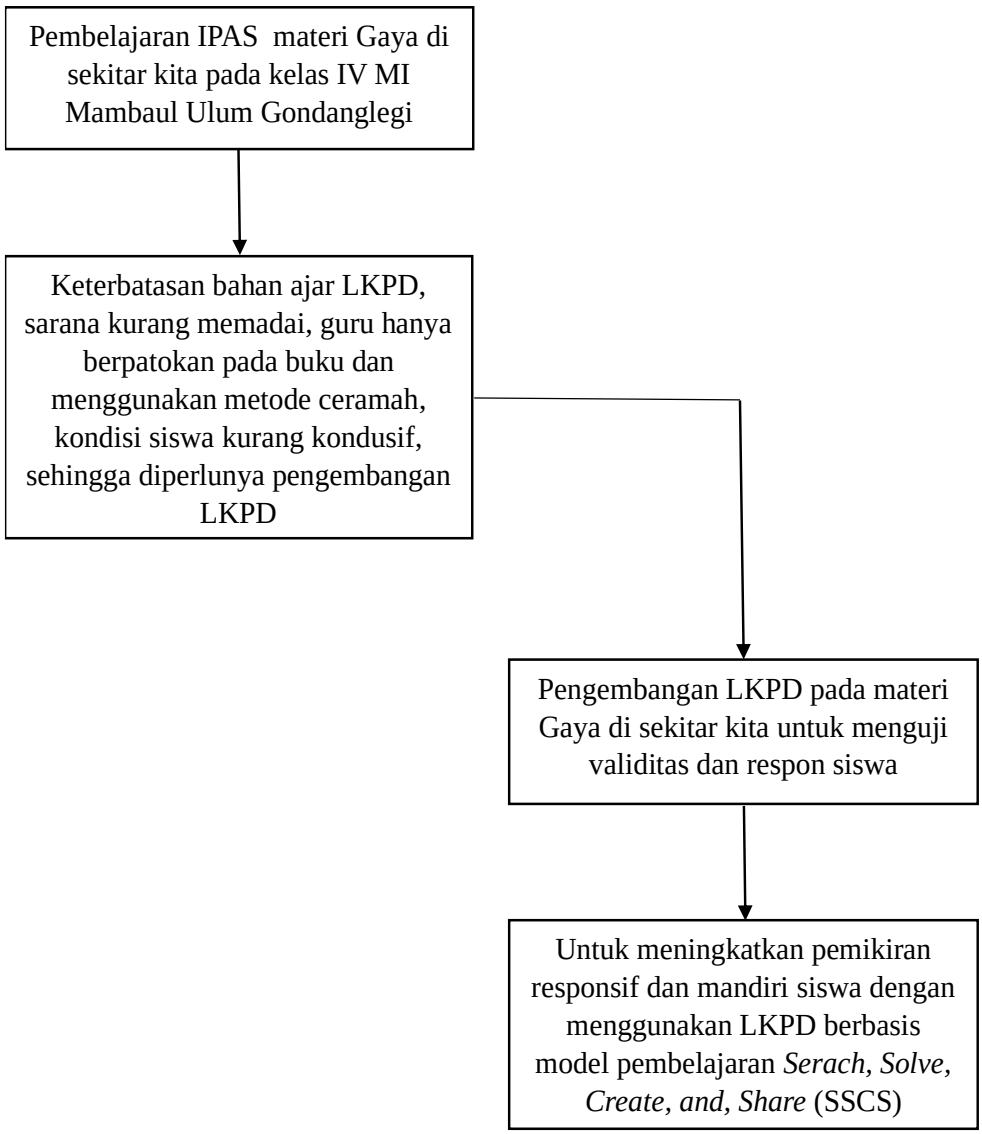
mengubah keadaan diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya dan tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia" (QS. Ar-Ra'd ; 11).

Dari Al-Qur'an surah Ar-Ra'd ; 11 memaknakan bahwasannya Allah memiliki kemampuan untuk mengubah nasib setiap individu dan kelompok, akan tetapi kehidupan adalah realistis. Dengan cara yang sama, jika benda tidak diberi gaya, ia tidak akan bergerak. Sebaliknya ia akan tetap bergerak pada kecepatan awalnya. Selain itu, hidup tidak dapat bergerak jika tidak terdapat usaha (gaya) dari makhluk itu sendiri. Hidup Pun akan menjadi tetap statis, indah dan menarik.

Contoh penerapan gaya di kehidupan keseharian adalah ketika manusia sedang didalam kendaraan. Contohnya mobil, apabila mobil bergerak dan secara tiba-tiba direm mendadak, posisi kita akan dapat terdorong ke depan, itu terjadi karena kita adanya sebuah gaya [27].

[27] Ibnurawandhy N. Hula et al., "Tafsir Tarbawi : Pendidikan Fisika Dalam Al-Quran," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika* 3, no. 1 (June 29, 2023): 184, https://doi.org/10.52434/jpif.v3i1.2359.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPAS materi gaya di sekitar kita pada kelas IV di MI Mambaul Ulum Gondanglegi, guru hanya menggunakan metode ceramah saat pembelajaran sehingga siswa menjadi pasif dan cepat bosan. Selain itu guru hanya menggunakan buku yang telah di sediakan oleh sekolah sebagai sarana pada pembelajaran. Penggunaan buku membuat siswa kurang menarik dalam pembelajaran IPA materi gaya di sekitar kita. Serta kurangnya sarana

pendukung dalam melakakukan pratikum di pelajaran IPA materi gaya di sekitar kita.

Peneliti mengembangkan sebuah bahan ajar yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan di intergrasikan ke model pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS), dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan LKPD serta respon siswa serta dapat meningkatkan pemikiran responsif dan mandiri siswa dengan belajar menggunakan LKPD berbasis model pembelajaran SSCS pada materi gaya di sekitar kita.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGAMBANGAN

A. Jenis Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) adalah jenis penelitian dan pengembangan yang melibatkan proses serta langkah-langkah yang digunakan untuk membuat produk baru atau mengambangkan dan menyempurnakan produk yang sudah ada untuk menguji seberapa efektif produk tersebut sehingga dapat dipertanggungjawabkan [28].

Menurut Sugiyono R&D memiliki empat tahap penelitian dan pengembangan. Tahap pertama adalah penelitian untuk mendapatkan rancangan pembuatan produk atau pengujiannya. Tahap kedua produk yang sudah ada diuji. Tahap ketiga, peneliti merevisi produk yang sudah ada, membuat produk yang direvisi, dan menguji keefektifan produk tersebut. Tahap keempat, peneliti membuat produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut [29].

Berdasarkan pedapat tersebut, penelitian ini dilaksanakan guna mengembangkan bahan ajar berupa LKPD berbasis model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) pada materi gaya di sekitar kita yang nantinya akan ada proses validasi sehingga bahan ajar layak di uji cobakan

[28] M Askari Zakariah, Vivi Afriani, and K H M Zakariah, *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D).* (Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020).

[29] Okpatrioka, "Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan," *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* Vol.1, No. 1 (March 2023): 86–100.

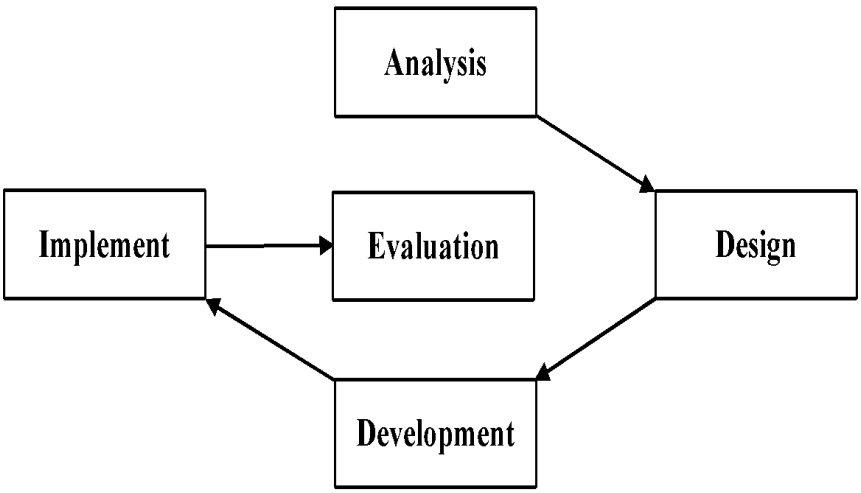
kepada siswa kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi. Penelitian tersebut didasarkan pada permasalahan yang ditemui peneliti sehingga bahan ajar tadi diharapkan mampu membantu guru serta siswa pada pembelajaran IPA di kelas.

B. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang artinya analisis *(Analysis)*, desain *(Design)*, pengembangan *(Development)*, pelaksanaan *(Implementation)*, dan evaluasi *(Evaluation)*. ADDIE adalah desain instruksional terstruktur yang berpusat pada pembelajaran individu, menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia, dan memiliki tingkat langsung dan mengalami perubahan [30]. Kelebihan Model ADDIE adalah memiliki kerangka pengembangan yang sistematis dalam pengembangan instruksional atau program pembelajaran melalui tahap analisis yang dapat mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang spesifik [31].

Adapun langkah-langkah digunakan peneliti dalam pengembangan LKPD yang berdasarkan konsep ADDIE sebagai berikut:

[30] Fitria Hidayat et al., "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning," 2021.
[31] Yudi Hari Rayanto, *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek* (Lembaga Academic & Research Institute, 2020).



Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian ADDIE

Alasan peneliti menggunakan pendekatan ADDIE sebab penggambaran langkah kerja mulai dari kerangka yang sederhana. Tidak hanya itu, peneliti juga memiliki alasan bahwasannya lima tahapan praktis tersebut tentu akan membantu peneliti pada saat proses pengembangan bahan ajar LKD berbasis model pembelajaran SSCS dan pada tiap tahapan yang ada dalam LKPD mengacu keterampilan proses sains siswa sehingga sangat mendukung dalam pengembangan secara valid dan mampu dipergunakan pada proses kegiatan belajar mengajar secara berkelanjutan.

C. Prosedur Pengembangan

Adapun berbagai tahapan dalam mengembangankan penelitian ini yaitu:

1. Analisis (*Analysis*)

   Mengidentifikasi sumber potensial dari variasi kinerja adalah prosedur umum yang dilakukan selama fase analisis. Analisis ini melibatkan karakteristik peserta didik, kondisi awal siswa, kondisi lingkungan sekolah, serta kebutuhan kurikulum, menganalisis

kebutuhan LKPD , dan kegiatan pembelajaran yang digunakan di kelas.

Dalam analisis peneliti melakukan observasi dan wawancara di MI Mambaul Ulum Gondanglegi, bertujuan untuk mengumpulkan data. Hasil identifikasi digunakan untuk mengembangkan LKPD.

2. Desain (*Design*)

Rancangan produk dapat dimulai dari tahapan mendesain. Pada penelitian ini, peneliti mulai merancang produk, dalam hal ini berupa bahan ajar LKPD sebagai solusi atas permasalahan yang dialami oleh peserta didik kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi dalam materi Gaya di sekitar kita.

Pada tahapan desain, nantinya peneliti mulai merancang desain berupa penentuan warna, pemilihan materi yang sesuai, font yang nantinya akan dipergunakan oleh peneliti, serta komponen pendukung berupa gambar yang sejalan dengan konten yang disajikan. Nantinya peneliti akan menggunakan aplikasi *canva*.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini, peneliti akan memulai penyusunan materi serta LKPD yang sudah dipersiapkan. Proses tersebut dimulai dari menentukan sampul awal LKPD, petunjuk penggunaan, materi pengantar, serta kegiatan lembar kerja bagi siswa yang sejalan dengan sintaks dari penelitian peneliti.

Pada tahap pengembangan, peneliti juga harus meninjau terlebih dahulu kepada dosen pembimbing, sebelum nantinya akan menuju proses validasi. Proses validasi dilakukan kepada validator ahli media

(desain), ahli materi, dan ahli pembelajaran untuk mengetahui tingkat kelayakan dari LKPD yang sudah disusun dan mendapatkan saran dari validator agar LKPD sebelum di uji coba kan kepada siswa.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini, LKPD yang telah dibuat dan divalidasi oleh para ahli validasi akan diimplementasikan kepada siswa. Tidak sampai disitu peneliti juga ingin mengetahui respon peserta didik ketika mengimplementasikan LKPD guna mengetahui kelayakan produk.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Dilakukan evaluasi untuk mengetahui seberapa efektif LKPD yang diterapkan kepada peserta didik kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi. Tujuan evaluasi pada tahap ini adalah untuk mengetahui kepraktisan LKPD yang dikembangkan selama implementasi di kelas dan untuk meminta saran dari validator dan siswa.

Proses evaluasi dimulai setelah penelitian selesai. peneliti merevisi dan ujicoba kembali hingga bahan ajar menjadi baik dan dapat digunakan hingga berkelanjutan.

D. Uji Produk

Tahapan uji produk dilakukan guna LKPD yang sudah dikembangkan peneliti menjadi lebih valid. Adapun uji produk tersebut meliputi:

1. Uji Ahli

Uji ahli dilakukan dengan beberapa validator untuk memvalidasi desain dan subjek penelitian agar produk yang benar-benar efisien, berkualitas, dan layak digunakan.

a. Desain Uji Ahli

Uji ahli diberikan kepada para ahli-ahli yang nantinya menjadi validator produk yang dikembangkan oleh peneliti terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Instrumen akan divalidasi seorang ahli dengan gelar S2 yang berkompeten dalam bidang media dan materi, serta orang dengan gelar S1 dalam bidang ahli pembelajaran. Dengan adanya instrumen validasi yang diberikan peneliti kepada para validator diharapkan mampu memberikan eveluasi kepada peneliti.

b. Subjek Uji Ahli

Subjek uji ahli pada penelitian dan pengembangan ini yaitu Vanissa Aviana Melinda M, Pd, sebagai uji ahli media. Sedangkan ahli materi yaitu Nurul Izhan Peradel Yulanda, M.Pd. dosen PGMI Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dan Achmad Gus Dedik, S.Pd sebagai wali kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi. Semua ahli yang disebutkan adalah orang yang sudah ahli dibidangnya masing-masing.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Pada tahap uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti nantinya untuk mengetahui respon siswa terhadap LKPD yang sudah dikembangkan peneliti.

b. Subjek Uji Coba

Siswa kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 28 siswa menjadi subjek uji coba.

Kegiatan ini dilakukan secara offline. Kemudian siswa turut mengisi angket penilaian yang diberikan setelah proses pembelajaran untuk mengetahui respon pasca penggunaan LKPD.

E. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara terhadap guru kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi, respon siswa, serta saran dan kritik dari para validator. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor hasil validasi ahli materi dan media, skor hasil respon siswa (kuesioner). Skor inilah yang akan membantu penilaian produk layak atau tidaknya produk ini digunakan.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah:

1. Pedoman Observasi

   Pedoman observasi dipergunakan peneiliti guna mengobservasi pembelajaran. Hasil obervasi yang nantinya akan menjadi pertimbangan dan penilaian bagi peneliti agar bisa disampaikan pada penulisan yang dikerjakan.

2. Pedoman Wawancara

   Wawancara digunakan untuk menganalisis berupa analisis materi dan bahan ajar. Dalam hal tersebut pada proses pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran SSCS . narasumber merupakan wali kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi. Adapun kisi-kisi terkait wawancara dapat diliat pada tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Wawancara

Variabel	Indikator	Jumlah Butir Pertanyaan
Proses pembelajaran	1. Kondisi siswa ketika melangsungkan proses pembelajaran 2. Proses motivasi pembelajaran 3. Strategi pembelajaran yang digunakan 4. Partisipasi siswa	4
Analisis Materi	1. Materi yang dianggap sulit oleh siswa 2. Faktor penyebab kesulitan siswa 3. Penanganan pembelajaran di kelas	3
Analisis Bahan Ajar	1. Pemilihan bahan ajar yang relavan 2. Urgensi pemilihan bahan ajar yang membantu siswa 3. Dampak penggunaan LKPD terhadap pembelajaran	3
Jumlah		10

3. Angket

Angket yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi dari responden, dan angket diberikan kepada validator untuk menilai produk LKPD yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Kisi-kisi dilakukan berdasarkan keahlian dari para validator.

a. Instrumen Validator Ahli Media (Desain)

Intrumen validator ahli media digunakan untuk mengukur kelayakan desain LKPD. Kisi-kisi berdasarkan aspek-aspek dalam teori tertentu. Teori yang digunakan untuk angket ini diambil dari teori Gitnita (2018) yang telah dimodifikasi oleh peneliti sesuai dengan LKPD yang dikembangkan. Kisi-kisi instrumen penilaian kelayakan madia oleh ahli media dalam tabel 3.2

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Ahli Media

Aspek	Komponen	Jumlah Butir Pertanyaan
Tampilan	1. Kesesuaian desain cover 2. Kemenarikan desain cover 3. Kesesuaian LKPD dengan karakteristik siswa 4. Kejelasan tampilan huruf	4
Teks	1. Kesesuaian pemilihan huruf 2. Kesesuaian ukuran huruf 3. Keterbacaan teks 4. Kesesuaian jarak huruf	4
Gambar	1. Kesesuaian ukuran gambar 2. Kesesuaian makna arti gambar 3. Kesesuaian pemilihan gambar 4. Kejelasan gambar	4
Warna	1. Kesesuaian warna 2. Kejelasan warna 3. Keserasian pemilihan warna 4. Kesesuaian pemilihan warna dalam kolom	4
Tata Letak	1. Keterpaduan tata letak dalam cover 2. Tata letak kolom dalam halaman 3. Menyesuaikan ukuran kolom 4. Kesesuaian tata letak halaman	4
Jumlah		20

b. Instrumen Validator Ahli Materi

Instrumen validator ahli materi digunakan untuk mengukur kelayakan dan kesesuaian materi. Kisi-kisi berdasarkan aspek-aspek dalam teori tertentu. Teori yang digunakan untuk angket ini diambil dari teori Ginita (2018) yang telah dimodifikasi oleh peneliti sesuai dengan LKPD yang dikembangkan. Kisi-kisi instrumen penilaian kelayakan media oleh ahli materi dalam tabel 3.3

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Ahli Materi

Aspek	Komponen	Jumlah Butir Pertanyaan
Materi	1. Kesesuaian materi dengan CP 2. Kesesuaian materi dengan TP 3. Kesesuaian materi dengan subtema 4. Kesesuaian materi dengan contoh sehari hari	6
Model SSCS	1. Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan fase model SSCS 2. Kesesuaian evaluasi dengan fase SSCS 3. Kesesuaian fase SSCS dalam KPS	3
Kebahasaan	1. Kesesuaian bahasa dapat di pahami 2. Kejelasan bahasa dan interaktif 3. Kesesuaian bahasan denga EYD	3
LKPD	1. Ketepatan kegiatan siswa 2. Kesesuaian pembelajaran berpusat pada siswa 3. Kesesuaian pembelajaran melibatkan siswa 4. Ketepatan struktur kalimat 5. Ketepatan kaliamat perintah dalam dase SSCS 6. Kesesuaian evaluasi dalam LKPD 7. Kejelasan kegiatan pembelajaran	7
Jumlah		19

c. Instrumen Validator Ahli Pembelajaran

Intrumen validator ahli pembelajaran digunakan untuk mengukur kesesuaian materi dengan proses pembelajaran yang ada di kelas. Kisi-kisi berdasarkan aspek-aspek dalam teori Ginita (2018) yang telah dimodifikasi oleh peneliti sesuai dengan LKPD

yang dikembangkan. Kisi-kisi instrumen penilaian kelayakan oleh ahlu pembelajarabn dalam tabel 3.4.

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Ahli Pembelajaran

Aspek	Komponen	Jumlah Butir Pertanyaan
Kurikulum	1. Kesesuaian materi dengan CP dan TP 2. Kesesuaiaan materi dalam mencapai pembelajaran	2
LKPD	1. Kesesuaian kriteria LKPD 2. Kesesuaian fungsi LKPD	2
Bahasa	1. Kesesuaian bahasa dengan KBBI 2. Kesesuaian bahasan mudah di pahami	2
Model SSCS	1. Kesuaian materi dengan fase SSCS 2. Kesesuaian sintaks SSCS dengan siswa	4
Jumlah		10

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan secara langsung ke subjek penelitian. Observasi dipakai untuk menentukan sumber daya yang ada disekolah, bagaimana kondisi siswa selama pembelajaran. Peneliti melakukan observasi secara langsung saat pembelajaran di kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi pada tanggal 13 september 2023.

2. Wawancara

Proses wawancara juga dilakukan oleh peneliti. Dalam konteks penelitian ini, narasumber yang dijadikan pada proses penelitian adalah guru wali kelas yang notabene mengetahui proses pembelajaran di kelas.

Metode yang dipergunakan pada proses wawancara tidak terstruktur dengantujuan agara pengumpulan data dapat terarahkan.

3. Angket

Pemberian angket nantinya dilakukan kepada para validator ahli serta kepada siswa. Pemberian kepada validator nantinya diperuntukkan untuk mengukur validitas bahan ajar yang sudah dikembangkan. Sementara itu, angket yang diberikan kjepada siswa diperuntukkan untuk mengukur respon siswa terhadap LKPD yang sudah di implementasikan.

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Validasi Lembar Kerja Peserta Didik berbasis Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS)

LKPD yang akan dilakukan uji coba, sebelumnya harus melewati tahap validasi yaitu produk akan di validasi oleh tiga validator ahli. Data yang diperoleh dari hasil validasi LKPD berupa skor, selanjutnya dilakukan perhitungan rata-rata dan disesuaikan hasilnya berdasarkan tabel kategori penilaian validasi LKPD.Apabila skor validasi yang telah diperoleh menunjukkan hasil ≥ 60-100 maka dapat peneliti simpulkan bahwa LKPD yang telah peneliti kembangkan layak dapat digunakan menjadi bahan ajar dalam kegiatan belajar mengajar [32]. Berikut adalah tabel kategori penilaian validasi:

[32] Sepna Gitnita et al., "Mahasiswa Pendidikan Fisika, FMIPA Universitas Negeri Padang 2)," *Pillar of Physics Education*, vol. 11, 2018.

Tabel 3. 5 Persentase Instrumen Validasi

Interval Skor	Kategori
81 – 100	Sangat Valid
60 – 80	Valid
40 – 60	Cukup Valid
20 – 40	Kurang Valid

(Gitnita, 2018)

Setelah hasil perhitungan angket validasi dijumlahkan maka tahapan selanjutnya adalah menghitung persentase dari hasil dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} X\ 100\%$$

Keterangan :

P = Nilai akhir

f = Perolehan skor

N = Skor maksimum

2. Analisis Respon Siswa terhadap Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar respon siswa merupakan instrumen yang digunakan dengan tujuan untuk mengukur dan menganalisis respon siswa. Analisis data dari respon siswa kemudian di analisis menggunakan skala Guttman. Apabila persentase yang telah dihitung menunjukkan hasil minimal 51% maka LKPD dinyatakan menarik menurut pandangan siswa. Proses perhitungan respon siswa menggunakan rumus:

$$P\% = \frac{jumlah\ siswa\ menjawab\ "Ya"}{jumlah\ siswa\ keseluruhan} X\ 100\%$$

Berikut adalah rincian kriteria penilaian respon siswa:

Tabel 3. 6 Persentase Angket Respon Siswa

Interval Persentase	Kategori
75% - 100%	Positif
50% - 75%	Cukup Positif
25% - 50%	Kurang Positif
0% - 25%	Tidak Positif

[33].

[33] Duhita Savira Wardani, "Pengembangan Buku Ajar IPA Berbasis Multiple Intelligences Dan Berorientasi Keterampilan Penyelesaian Masalah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Universitas Negeri Surabaya*, 2017.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Hasil produk dari penelitian dan pengembangan ini adalah Lembar Kerja Peserta Didik berbasis model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) yang di ujicobakan pada siswa kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi pada materi gaya di sekitar kita. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar visual berbentuk buku cetak.

Penelitian dan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) ini merupakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Berikut 5 langkah-langkah penelitian pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) menggunakan model pengembangan ADDIE.

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan observasi dan wawancara analisis potensi dan masalah di MI Mambaul Ulum Gondanglegi. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu diatasi sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan lebih lanjut, adapun klasifikasi hasil analisis:

a. Tahap Observasi

Tahap awal dalam penelitian dan pengembangan ini dimulai dengan melakukan observasi di MI Mambaul Ulum Gondanglegi. Peneliti mendapatkan hasil bahwasannya terdapat problematika yang

dihadapi guru pada proses pembelajaran. Peneliti melihat bahwasannya siswa mangalami ketidaksenangan dengan pembelajaran tersebut dikarenakan guru dalam pembelajaran IPA hanya menyampaikan materi saja. Hasil observasi ini akan menjadi panduan dalam pengembangan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik.

Gambar 4. 1 Observasi Pra Penelitian

b. Tahap Wawancara

Tahap kedua peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi terkait probelamtika yang terjadi saat pembelajaran. Berdasar pada hasil wawancara ternyata siswa juga bosan secara terus menerus belajar dalam konteks materi, sedangkan siswa ingin pratikum, namun dikarenakan guru sudah lanjut umur jadi guru tidak bisa mengembangkan bahan ajar yang efektif untuk pembelajaran. Berikut merupakan hasil tanya jawab bersama guru.

Peneliti : *"kira kira pak, kenapa ya kok anak anak merasa bosan saat pembelajaran tadi?"*

Guru : *" Sebenarnya mas, siswa itu sudah bilang ke saya, mereka itu minta yang namanya pratikum, jangan teori terus, nah hal itulah yang membuat siswa sangat bosan"*

Peneliti	*"lalu kenapa panjenengan tidak membuat pratikum di dalam pembelajaran pak?, sedangkan materi IPA kan lebih baik di lakukan pratikum, apalagi materinya gaya"*
Guru	*"enggeh mas leres, tapi ngapunten mas dikarenakan saya sudah lansia hehehe, jadi saya kesulitan dalam mencari contoh bahan ajar yang efektif buat diterapkan di siswa MI, selain itu juga saya berfikir supaya bisa membuat bahan ajar yang mana di dalam kegiatannya menggunakan alat dan bahan yang mudah untuk di dapatkan, yang di sekitar dapet ditemui gitu mas"*
Peneliti	*"Oh enggeh pak, lalu untuk materi di pembelajaran ipa ini selama semester ganjil, apakah ada materi yang sulit untuk di pahami pak?"*
Guru	*"lah niki mas, pembelajaran tadi itu sebenarnya saya ulang kembali di karenakan nilai ulangan harian mereka sangat rendah dibandingkan dengan nilai ulangan materi lainnya, palingan evaluasi akhir nanti saya ambil di tugas harian mereka atau buku paket saja".*

Dampak dari problem tersebut yakni, siswa merasa bosan saat pembelajaran di karenakan guru hanya menyampaikan materi saja tidak di dampingi dengan pratikum. Berdasarkan hal tersebut materi gaya di sekitar kitra termasuk materi dengan kategori tidak tuntas (belum mencapai tujuan pembelajaran). Oleh karena itu, peneliti mempertimbangkan untuk mengembangkan sebuah bahan ajar yang yang menarik dan relevan agar mencapai tujuan pembelajaran.

2. Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap merancang konsep produk sebagai tindak lanjut dari tahap analisis. Pada tahap desain peneliti melakukan perancangan produk yang meliputi penentuan materi dan desain model produk.

a. Penentuan materi

Materi yang digunakan pada Lembar Kerja Peserta Didik adalah materi Gaya di sekitar kita pada mata pelajaran IPA. Fokus materi yaitu

pada capaian pembelajaran peserta didik dapat memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari terhadap arah, gerak, dan bentuk benda. Bahan ajar LKPD terdiri dari 18 halaman dengan mencakup subtema mengenai gaya gravitasi dan gaya magnet.

b. Desain model produk

Perancangan desain LKPD ini menggunakan aplikasi *canva* baik desain *layout* maupun gambar ilustrasi. Jenis huruf atau *font* yang digunakan pada isi LKPD meliputi: *Bebas Neve Cyrillic, Quicksand, Kolektif, Bugaki, Playlist Script, Marykate, Times New Roman, dan Open Sand.* Pemilihan jenis ini disesuaikan dengan karakter anak, sehingga peneliti memilih jenis *font* yang sederhana dan bersahabat dengan anak. LKPD berbentuk cetak dengan menggunakan ukuran kertas A4. Urutan dalam LKPD adalah sampul, pendahuluan (Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan petunjuk penggunaan LKPD, fase model *Search, Solve, Create, and Share* yang diintegrasikan oleh tujuan keterampilan berproses sains. Perspektif teori dalam islam, daftar pustaka, profil pengembang.

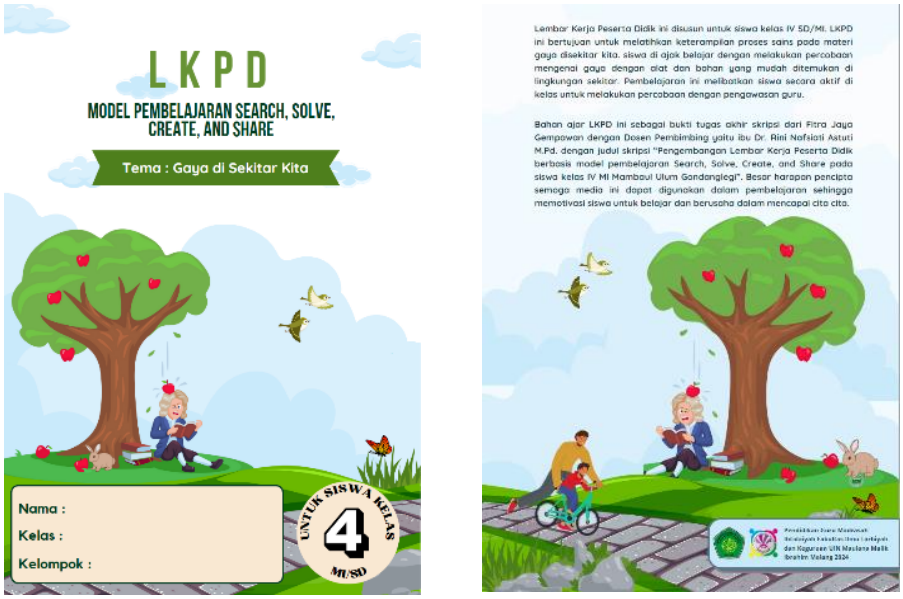
3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan merupakan tahapan dalam merealisasikan rancangan produk menjadi sebuah produk jadi. Dimulai dari menentukan halaman sampul depan dan belakang, halaman pendahuluan (Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, Petunjuk penggunaan LKPD), halaman inti, serta halaman kegiatan LKPD yang sejalan dengan sintaks

dari penelitian peneliti, Perspektif teori dalam islam, daftar pustaka, profil pengembang. Komponen Lembar Kerja Peserta Didik adalah sebagai berikut:

a. Halaman Cover

Cover berisi judul LKPD, tema yang akan di bahas, kolom identitas siswa, dan dilengkapi dengan gambar yang menarik.



Gambar 4. 2 Halaman Cover LKPD

b. Halaman Pendahuluan

Halaman pendahuluan pertama yaitu capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Halaman kedua yaitu pemaparan petunjuk penggunaan LKPD.

Petunjuk Belajar Siswa

Bacalah petunjuk di bawah ini agar memudahkan dalam menyelesaikan tugas yang ada pada Lembar Kerja Peserta Didik.

1. Awali kegiatan pembelajaran dengan berikan kemudahan, keberkahan, keselamatan, dan kesuksesan dari Allah SWT.
2. Kerjakan setiap tugas yang ada pada LKPD dengan baik sesuai dengan petunjuknya.
3. Jika ada kesulitan dalam mengerjakan, bertanyalah kepada gurumu.

2

Gambar 4. 3 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Subtema 1

Gaya Gravitasi

Capaian Pembelajaran

Peserta didik memanfaatkan gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, Mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari- hari terhadap arah, gerak, dan bentuk benda.

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu memahamu gaya dalam kehidupan sehari-hari (C2).
2. Peserta didik mampu mendemonstrasikan pemanfaatan gaya dalam kehidupan sehari-hari (C3).
3. Peserta didik mampu merangkum pemanfaatan magnet dalam benda-benda yang dapat memperngaruhi gaya (C6).

1

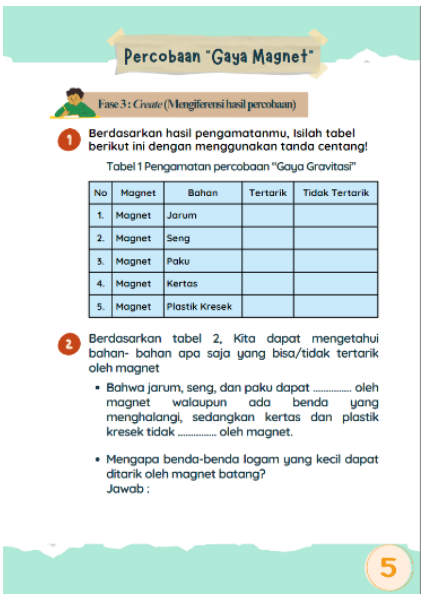
Gambar 4. 4 Petunjuk Belajar Siswa

c. Halaman Inti

Halaman inti LKPD yaitu identifikasi masalah, alat dan bahan, langkah-langkah percobaan yang harus dilakukan oleh siswa dengan lembar pengamatan. Halaman inti dimulai pada halaman 3-5. Siswa

melakukan percobaan kemudian mengisi laporan hasil percobaan pada lembar yang telah disediakan.

Gambar 4. 5 Lembar Pengamatan



Gambar 4. 6 Langkah-langkah percobaan

d. Halaman Penutup

Halaman penutup berisi daftar pustaka dan profil pengembang

Gambar 4. 7 Halaman Penutup LKPD

Selanjutnya, peneliti juga harus melakukan tahap validasi, dimana tahap validasi ini dilakukan kepada validator ahli media, ahli desain, dan ahli pembelajaran untuk mengetahui tingkat kelayakan dari LKPD yang sudah disusun dan mendapatkan saran dari validator sebelum LKPD di uji cobakan kepada siswa.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini LKPD yang sudah dikembangkan, maka peneliti melanjutkan ke tahapan implementasi. Implementasi media dilaksanakan pada 28 siswa kelas IV di MI Mambaul Ulum Gondanglegi. Implementasi produk dilaksanakan sesuai dengan kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Peneliti menerapkan LKPD yang sudah dikembangkan dan terdiri dari 2 kegiatan. Kegiatan tersebut yaitu melakukan praktikum materi gaya disekitar kita dan menyelesaikan lembar pengamatan dari hasil kegiatan praktikum tadi. Setelah menyelesaikan lembar pengamatan siswa melakukan kegiatan presentasi terkait hasil yang sudah siswa kerjakan. Kegiatan praktikum tersebut dilaksanakan sesuai dengan topik pembahasan Gaya disekitar kita pada Kurikulum Merdeka.

Pada akhir tahapan implementasi, siswa melakukan kegiatan *review* terkait kegiatan yang sudah dilakukan dengan mengerjakan soal soal evaluasi. Pasca pengerjaan soal, siswa diberikan angket terkait tanggapan siswa usai pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan LKPD yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Hasil angket respon siswa tersebut mendapatkan hasil data dengan rata rata 97.07%. maka dapat

dikategorikan LKPD berbasis model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) adalah positif.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahapan terakhir dari pendekatan ADDIE, peneliti akan melaksanakan evaluasi. Kegiatan evaluasi dengan cara melakukan analisis data dari para validator serta respon siswa. Dari adanya kegiatan evaluasi juga, peneliti menjadi tau terkait pengembangan LKPD dan adanya data menjadi dasar evaluasi penentuan kelayakan produk. Adanya catatan kritik serta saran yang berasal dari para ahli turut berguna terkait proses perbaikan produk yang sudah dikembangkan agar selaras dengan kriteria validitas. Hal tersebut meliputi kegiatan proses perbaikan berdasarkan segi perbaikan teks keterbacaan, konten yang ada pada LKPD, serta perbaikan desain LKPD.

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

Produk yang dikembangkan oleh peneliti terhadap peserta didik kelas IV di MI Mambaul Ulum Gondanglegi ialah LKPD berbasis model pembelajaran Search*, Solve, Create, and Share.* Penelitian ini hanya berfokus pada materi gaya disekitar kita untuk melatih siswa dalam keterampilan berproses sains. Untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan, peneliti menggunakan instrumen uji validitas dan respon siswa. Berikut hasil dari tahap uji produk.

1. Validitas Produk

Uji validitas produk dilakukan oleh seorang ahli yang mumpuni di bidang pendidikan. Dalam penelitian ini, terdapat tiga validator ahli yang akan menguji kevalidan produk.

a. Validator ahli media

Pada instrumen angket validasi media terdiri atas 20 pertanyaan. Adapun hasil perekapan kegiatan validasi oleh validator media pada tabel 4.1

Table 4. 1 Hasil Angket Validasi Ali Media

No.	Komponen Penilaian	Skor (*f*)	Skor Maks (N)
1.	Desain cover sesuai dengan isi materi	85	100
2.	Penataan unsur tata letak yang terkandung dalam cover memberikan kesan keterpaduan	80	100
3.	Kesesuaian kemenarikan desain cover	82	100
4.	Kesesuaian LKPD dengan karakteristik siswa	81	100
5.	Kesesuaian pemilihan hurd (font) yang digunakan	81	100
6.	Kejelasan tampilan huruf pada LKPD	82	100
7.	Jarak antara huruf dengan gambar sesuai	82	100
8.	Jarak anatra huruf dengan kolom penugasan sesuai	82	100
9.	Tidak terlalu banyak menggunakan huruf dalam LKPD	81	100
10.	Ketepatan pemilihan gambar yang mendukung materi	85	100
11.	Ukuran gambar telah selesai	83	100
12.	Ukuran gambar telah sesuai	82	100
13.	Keseuaian warna gambar jelas	82	100
14.	Kejelasan warna dalam LKPD	82	100
15.	Kesesuaian makna arti dari gambar	82	100
16.	Keserasian pemilihan warna setiap halam LKPD telah sesuai	82	100
17.	Kesesuaian kolom komponen dalam halaman LKPD	80	100
18.	Kesesuaian warna yang terdapat dalam kolom	80	100

No.	Komponen Penilaian	Skor (*f*)	Skor Maks (N)
19.	Ukuran kolom komponen telah sesuai	80	100
20.	Kesesuaian semua halaman telah sesuai	82	100
Jumlah		1637	2000
Nilai Akhir (*P*)		81,85%	

b. Validator ahli materi

Validator mengisi lembar angket dengan 5 opsi pilihan yakni sangat sangat valid, valid, cukup valid, kurang valid, tidak valid. Dalam lembar intrumen balidasi ahli materi terdapat 19 pertanyaan. Berikut hasil perekapan kegiatan validasi oleh validator tersajikan pada tabel 4.2

Table 4. 2 Hasil Angket Validasi Ahli Materi

No.	Komponen Penilaian	Skor (*f*)	Skor Maks (N)
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran	80	100
2.	Materi disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	80	100
3.	Materi mendukung tercapainya pembelajaran	85	100
4.	Materi mendukung tujuan pembelajaran	75	100
5.	Materi sesuai dengan subtema pembelajaran	75	100
6.	Kegiatan pembelajaran sesuai fasel model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share*	85	100
7.	Soal sesuai dengan materi	85	100
8.	Kesesuaian fase dalam meningkatkan keterampilan proses sains	75	100
9.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam LKPD mudah dipahami	80	100
10.	Bahasa yang dipergunakan jelas dan interaktif	85	100
11.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD	85	100
12.	Ketepatan struktur kalimat yang digunakan	80	100
13.	Ketepatan perintah bagi siswa dalam melaksanakan pembelajaran	80	100

No.	Komponen Penilaian	Skor (*f*)	Skor Maks (N)
14.	Pembelajaran berpusat pada siswa	80	100
15.	Pembelajaran disajikan melibatkan peserta didik	80	100
16.	Materi pembelajaran menggunakan contoh yang terdapat pada kehidupan sehari-hari	85	100
17.	Ketepatan kalimat perintah dalam fase sesuai	80	100
18.	Kesesuaian LKPD pada penyedian ruang yang cukup untuk siswa menulis di LKPD	85	100
19.	Kejelasan dalam melaksanakan pembelajaran	80	100
Jumlah		1540	1900
Nilai Akhir (*P*)		81,05%	

c. Validator ahli pembelajaran

Pada instrumen angket validasi desain pembelajaran terdiri atas 10 pertanyaan. Adapun hasil perekapan kegiatan validasi oleh validator tersajikan pada tabel 4.3

Table 4. 3 Hasil Angket Validasi Ahli Pembelajaran

No.	Komponen Penilaian	Skor (*f*)	Skor Maks (N)
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	93	100
2.	Materi mendukung tercapainya pembelajaran	95	100
3.	LKPD yang dikembangkan memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik	95	100
4.	LKPD yang dikembangkan dalam penerapannya memenuhi fungsi praktis sebagai media pembelajaran	93	100
5.	Mengguanakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan KBBI	96	100
6.	Kesesuaian bahasa yang mudah dipahami	96	100
7.	Kesesuaian penyajian materi dengan fase model Search, Solve, Create, and Share	95	100
8.	Fase model Search, Solve, Create, and Share yang digunakan telah sesuaai dengan materi pembelajaran	97	100

No.	Komponen Penilaian	Skor (*f*)	Skor Maks (N)
9.	Menunjang terlaksananya proses pembelajaran yang berpokus pada siswa	95	100
10.	Memiliki langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemempuan siswa	95	100
Jumlah		950	1000
Nilai Akhir (*P*)		95%	

Berdasarkan hasil validasi ketiga validator maka rata rata adalah :

Table 4. 4 Hasil Rata Rata Ketiga Validasi

Aspek Validasi	Skor Validator	Skor Maksimal	P %	Kriteria
Desain	1637	2000	81,80 %	Sangat Valid
Isi/Materi	1540	1900	81,05 %	Sangat Valid
Pembelajaran	950	1000	95 %	Sangat Valid
Rata – rata Persentase			**85,95%**	**Sangat Valid**

Berdasarkan tabel 4.4 data hasil validasi LKPD berbasis model pembelajaran *search, solve, create, and share* (SSCS) yang telah divalidasi oleh 3 orang validator dari tiga komponen penilaian media, materi, dan pembelajaran yang dijabarkan menjadi 39 aspek pertanyaan. Diperoleh rata rata hasil validasi LKPD aspek Media yaitu 81,80% dengan kategori sangat valid. Pada aspek materi yaitu 81,05% dengan kategori sangat valid, pada aspek pembelajaran yaitu 95% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan ketiga aspek tersebut maka nilai rata rata persentase hasil validasi LKPD adalah 85,95% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan

hasil nilai rata rata maka LKPD yang peneliti kembangkan dinyatakan sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain skor penilaian yang tertera, validator juga menambahkan saran atau masukan kepada peneliti. Dengan adanya saran atau masukan, peneliti dapat memperbaiki bahan ajar yang telah dikembangkan. Saran yang dituliskan oleh validator terdapat pada tabel 4.5

Table 4. 5 Saran/Masukan Validator

Validator	Saran/Masukan
Validator 1	*Font* dan kolom bisa dibuat lebih menarik dengan menambahkan warna
Validator 2	Kata yang digunakan harus sama
Validator 3	Warna cover diperbaiki agar siswa *exited* untuk mengerjakan

2. Angket Respon Siswa

Respon peserta didik terhadap LKPD yang telah dikembangkan peneliti dapat diketahui melalui angket. Angket respon siswa yang berisikan 13 pertanyaan, diberikan pada peserta didik di akhir penelitian. Dari angket ini, peneliti dapat menilai dan mengetahui seberapa menarik bahan ajar yang dikembangkan. Angket respon siswa menggunakan *skala Guttman* dengan dua pilihan, “ya” atau “tidak” pada setiap pertanyaan, berikut hasil angket respon siswa:

Table 4. 6 Hasil Angket Respon Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) menarik	28	

No.	Pertanyaan	Penilaian	
		Ya	Tidak
2.	LKPD berbasis LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) mudah dikerjakan	26	2
3.	LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) membuat saya lebih bersemangat dalam mempelajari materi Gaya di sekitar kita	26	2
4.	Dengan menggunakan LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS), belajar materi gaya di sekitar kita menjadi tidak membosankan	28	
5.	LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) mendukung saya untuk menguasai materi gaya di sekitar kita	28	
6.	LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) memberi kesempatan untuk memahami pelajaran sesuai dengan kecepatan belajar saya	28	
7.	penyampaian materi dalam LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	28	
8.	materi yang disajikan dalam LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) ini mudah saya pahami	28	
9.	Dalam LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) berisikan praktikum yang memudahkan saya memahami materi gaya di sekitar kita	23	5
10.	LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) memuat tes evaluasi yang dapat menguji kemampuan pemecahan masalah saya	28	
11.	Kalimat yang digunakan dalam LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) jelas dan mudah dipahami	27	1
12.	Bahasa yang digunakan dalam LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) sederhana dan mudah saya mengerti	28	
13.	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah saya baca	28	

Angket respon siswa diberikan kepada 28 peserta didik kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi. Untuk hasil analisis angket respon siswa terhadap LKPD tertera pada tabel 4.7

Table 4. 7 Hasil Analisis Angket Respon Siswa

No.	Pertanyaan	Penilaian		
		S	P%	Kategori
1.	Tampilan LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) menarik	28	100	Positif
2.	LKPD berbasis LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) mudah dikerjakan	26	92	Positif
3.	LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) membuat saya lebih bersemangat dalam mempelajari materi Gaya di sekitar kita	26	92	Positif
4.	Dengan menggunakan LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS), belajar materi gaya di sekitar kita menjadi tidak membosankan	28	100	Positif
5.	LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) mendukung saya untuk menguasai materi gaya di sekitar kita	28	100	Positif
6.	LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) memberi kesempatan untuk memahami pelajaran sesuai dengan kecepatan belajar saya	28	100	Positif

No.	Pertanyaan	Penilaian		
		S	P%	Kategori
7.	penyampaian materi dalam LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	28	100	Positif
8.	materi yang disajikan dalam LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) ini mudah saya pahami	28	100	Positif
9.	Dalam LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) berisikan praktikum yang memudahkan saya memahami materi gaya di sekitar kita	23	82	Positif
10.	LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) memuat tes evaluasi yang dapat menguji kemampuan pemecahan masalah saya	28	100	Positif
11.	Kalimat yang digunakan dalam LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) jelas dan mudah dipahami	27	96	Positif
12.	Bahasa yang digunakan dalam LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) sederhana dan mudah saya mengerti	28	100	Positif
13.	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah saya baca	28	100	Positif

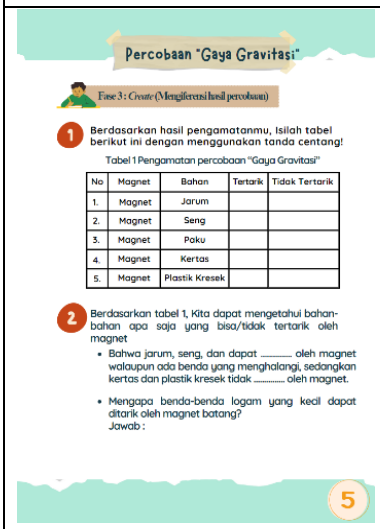
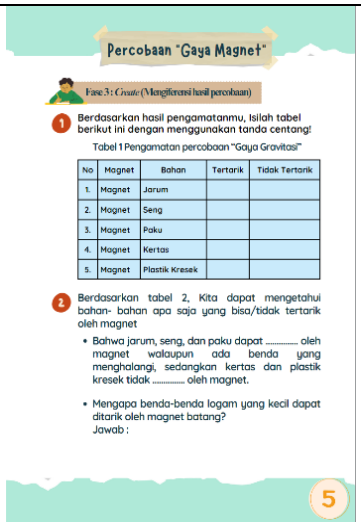
Adanya angket respon siswa adalah untuk mengetahui ketertarikan peserta didik terhadap LKPD yang dikembangkan. Hasil analisis di atas, diperoleh nilai persentase rata rata nya 97,07%, maka dapat dikategorikan LKPD Berbasis model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* ini "positif".

C. Revisi Produk

Revisi produk sesuai dengan kritik dan saran dari validator desain sebelum dan sesudah serta dipaparkan dengan keterangan yang direvisi dalam tabel sebagai berikut:

Table 4. 8 Revisi produk

Bagian Produk	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Pendahuluan		

<table>
<tr><th>Bagian Produk</th><th>Sebelum Revisi</th><th>Sesudah Revisi</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Bagian Inti</td><td>
</td><td>
</td></tr>
<tr><td> 
</td><td> 
</td></tr>
</table>

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pembahasan Kajian Produk yang Dikembangkan

Lembar Kerja Peserta Didik adalah salah satu perangkat pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pada peserta didik. Komponen LKPD terdiri dari judul LKPD, tujuan pembelajaran, capaian pembelajaran, prosedur penggunaan LKPD dan Prosedur kegiatan belajar yang akan dilakukan [34]. Umumnya guru menggunakan LKPD yang ada pada buku belajar peserta didik yang disusun oleh orang lain sehingga guru belum terampil dalam menyusun LKPD yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Peneliti mengembangkan LKPD berbasis model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS). Peneliti memilih model pembelajaran tersebut karena menyesuaikan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran pada materi gaya disekitar kita yang cenderung melakukan sebuah percobaan. Model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) ini memiliki kelebihan yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif karena melibatkan kemampuan peserta didik dalam bertanya jawab, menciptakan interaksi antar peserta didik, dan belajar menganalisis suatu permasalahan dengan berbagai aspek. Model *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) ini berkaitannya dengan pendekatan *problem solving* yang dapat melatihkan siswa dalam berpikir kreatif dan bersikap ilmiah [35].

---

[34] Nova Citra et al., "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Keterampilan Proses Sains Pada Materi Larutan Eleketrolit Dan Nonelektrolit," *JURNAL EKSAKTA PENDIDIKAN (JEP)* 5, no. 2 (November 30, 2021): 142–48, https://doi.org/10.24036/jep/vol5-iss2/586.

[35] Titin Satriana Et Al., "The Enhancement Of Answering Question, Consider The Definition And Define The Problem In Chemistry By Sscs Learning Model," 2020.

Proses penyusunan LKPD berbasis model pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) mengacu pada kurikulum merdeka yaitu proses pembelajaran yang berfokus pada siswa serta melatih siswa untuk berlatih memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sesuai dengan prinsip pembelajaran dalam penelitian Maryati, (2018) [36] yaitu dalam proses pembelajaran, peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan potensi mereka agar semakin meningkat dari aspek sikap pengetahuan, dan keterampilan.

Peneliti menggunakan konteks masalah yang sering dijumpai oleh peserta didik yang berhubungan dengan gaya disekitar kita sehingga mudah dipahami. Hal ini sesuai dengan teori Fanani, (2018) [37] yaitu pada pembelajaran IPA tingkat SD/MI diharapkan peserta didik dapat menguasai materi dan mampu mengkomunikasikan hasil pengamatan. LKPD berbasiS model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) mampu membantu peserta didik untuk keterampilan proses sains melalui pemecahan masalah.

Model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) adalah salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar yang aktif kepada siswa [38]. Model pembelajaran ini melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahapan ilmiah agar siswa dapat memiliki

---

[36] Iyam Maryati, "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Pola Bilangan Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Mosharafa* 7, no. 1 (2018): 63, http://e-mosharafa.org/index.php/mosharafa.

[37] Riski Dwi Fanani, An Nuril, and Maulida Fauziah, "Keefektifan LKS Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Materi Pesawat Sederhana," 2018.

[38] Maida Deli, "Penerapan Model Pembelajaran Search Solve Create Share (Sscs) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII-2 SMP Negeri 13 Pekanbaru," Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 4, no. 1 (July 6, 2015): 71, https://doi.org/10.33578/jpfkip.v4i1.2725.

keterampilan memecahkan masalah. LKPD ini terdapat prosedur percobaan yang berisi beberapa pertanyaan yang dapat melatih siswa untuk berpikir kritis dan kreatif serta kolom kesimpulan untuk menyimpulkan kegiatan yang telah siswa lakukan pada saat melakukan percobaan.

Peneliti mengembangkan LKPD berisi pedoman bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan yang mencerminkan keterampilan berproses sehingga diharapkan peserta didik dapat memperoleh pengalaman dan keterampilan. Penyusunan LKPD berbasis model pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) yang diintegrasikan dengan keterampilan berproses sesuai capaian keterampilan berproses menurut Widayati dalam Kurniawati, (2016) [39] yaitu mengamati, mengklasifikasi, menginferensi, memprediksi, mengajukan pertanyaan, menyusun hipotesis, merancang percobaan, menggunakan alat dan bahan, menerapkan konsep, dan mengkomunikasikan. LKPD yang dikembangkan peneliti hanya menggunakan 3 indikator keterampilan berproses yaitu mengamati, menginferensi, dan mengkomunikasikan.

Pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu 1) Analysis (analisis), 2) Design (Desain), 3) Development (pengembangan), 4) Implementation (implementasi), 5) Evaluation (evaluasi).

Tahap *Evaluation* yaitu peneliti melakukan wawancara dan observasi analisis potensi dan masalah. Hasil analisis digunakan sebagai acuan untuk

[39] Desi Kurniawati, Mohammad Masykuri, And Sulistyo Saputro, "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dilengkapi Lks Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Prestasi Belajar Pada Materi Pokok Hukum Dasar Kimia Siswa Kelas X MIA 4 SMA N 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2014/2015," 2016, Http://Jurnal.Fkip.Uns.Ac.Id/Index.Php/Kimia.

penyusunan LKPD berbasis model pembelajaran *search, solve create, and share* (SSCS) terintegrasi dalam keterampilan berproses sains pada materi gaya disekitar kita yang mana materi ini membutuhkan percobaan untuk menguasai keterampilan memecahkan masalah. Menurut Sanchia & Faizah, (2019) [40] keterampilan berproses sains adalah keterampilan dan mengembangkan suatu konsep yang terdapat dalam teori yang diperoleh dengan melakukan percobaan.

Tahap *design* yaitu peneliti melakukan proses merancang produk yang akan dikembangkan diawali dengan pemilihan materi gaya di sekitar kita. peneliti memilih model pembelajaran *search, solve, create, and share* (SSCS) dengan pertimbangan model pembelajaran tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran karena model pembelajaran SSCS ini memiliki keunggulan yaitu meningkatkan kemampuan bertanya, meningkatkan dan memperbaiki interaksi antar siswa dan mengenbangkan siswa dalam keterampilan berkomunikasi. Model pembelajaran SSCS menggunakan pendekatan *problem solving* yang didesain untuk mengembangkan keterampilan berproses dan meningkatkan pemahaman konsep ilmu [41].

Tahap *development* yaitu peneliti merealisasikan rancangan produk menjadi sebuah produk jadi melalui proses validasi yang dilakukan menggunakan instrumen validasi. Dimana tahap validasi ini dilakukan kepada validator ahli media, ahli desain, dan ahli pembelajaran untuk mengetahui

---

[40] Sanchia and Faizah, "Pengembangan LKPD Berbasis Search, Solve, Create and Share (SSCS) Untuk Melatih Keterampilan Proses Sains Pada Materi Arthropoda Kelas X SMA."
[41] Ani Rosidah, "Model Pembelajaran SSCS (Search Solve Create And Share) Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar," 2020.

tingkat kelayakan dari LKPD yang sudah disusun. Hal ini sesuai dengan pendapat Gitnita, (2018)[42] bahwa setiap pengembangan bahan ajar harus melalui tahap validasi dan revisi produk setelah itu produk layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap *implementation* yaitu tahap dimana peneliti melakukan uji coba LKPD berbasis model pembelajaran search, solve, create, and share (SSCS) dilakukan pada siswa kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi sejumlah 28 siswa. Kelas dibagi menjadi 5 kelompok untuk melakukan percobaan pembelajaran IPA materi gaya di sekitar kita. Melalui percobaan siswa dapat belajar memahami materi secara langsung sehingga tidak hanya mengacu pada buku. Hakikat pembelajaran IPA adalah siswa menguasai sikap ilmiah dan keterampilan proses yang diperoleh dari melaksanakan sebuah percobaan [43].

Tahap *evaluation* yaitu pada tahapan ini peneliti menjadi tahu terkait pengembangan LKPD dan adanya data menjadi dasar evaluasi penentuan kelayakan produk. Adanya catatan kritik serta saran yang berasal dari para ahli turut berguna terkait proses perbaikan produk yang sudah dikembangkan agar selaras dengan kriteria validitas. Hal tersebut meliputi kegiatan proses perbaikan berdasar segi pebaikan teks kterbacaan, konten yang ada pada LKPD serta berbaikan desain LKPD [44].

---

[42] Gitnita et al., "Mahasiswa Pendidikan Fisika, FMIPA Universitas Negeri Padang 2)."

[43] Galih Dian Masruhah, Rusdianto Rusdianto, and Sri Wahyuni, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMP," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 7, no. 1 (August 5, 2022), https://doi.org/10.30998/sap.v7i1.12935.

[44] Eza Putri Istiqomah, "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Liveworksheet Dengan Pendekatan Kontekstual Di Mts Nurul Huda," 2024.

B. Pembahasan Hasil Validasi Produk

Bahan ajar divalidasi oleh 3 validator ahli pada bidangnya. Validasi dilakukan dengan mengisi lembar validasi yang terdiri dari 39 pertanyaan, dimana Aspek desain memuat 20 pertanyaan, aspek materi/isi memuat 19 pertanyaan, dan aspek pembelajaran memuat 10 pertanyaan. Kriteria penilaian validasi ini menggunakan *skala likert* yang terbagi menjadi 5 kategori [45]. Sesuai dengan kriteria penilaian tersebut, maka diperoleh hasil validasi sebagai berikut:

1. Validasi desain oleh 1 validator, diperoleh hasil persentase 81,85% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa adanya revisi.
2. Validasi materi oleh 1 validator, diperoleh hasil persentase 81,05% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan tanpa adanya revisi.
3. Validasi pembelajaran oleh 1 validator, diperoleh hasil persentase 95% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan tanpa adanya revisi

Maka, berdasarkan ketiga aspek tersebut nilai rata rata persentase hasil validasi LKPD adalah 85,95%, maka LKPD yang peneliti kembangkan dinyatakan sangat valid dan LKPD berbasis model pembelajaran search, solve, create, and share sudah menarik dan sesuai dengan materi yang digunakan, pemilihan waena sudah tepat dan menambah kesan jelas pada pembacaan LKPD . penggunaan *font* dan ukuran *font* sudah sesuai dan mudah untuk dibaca. Pemilihan gambar sesuai dengan yang disarankan oleh validator yaitu gambar asli hasil foto peneliti bukan mengambil dari internet. Hal ini sesuai

[45] Gitnita et al., "Mahasiswa Pendidikan Fisika, FMIPA Universitas Negeri Padang 2)."

dengan pendapat Arsanti (2018)[46] bahwa dalam mengembangkan bahan ajar harus memerhatikan kriteria yaitu cakupan isi, penyajian, keterbacaan, dan gambar, keempat kriteria tersebut harus dipenuhi agar bahan ajar yang dikembangkan dikatakan layak diujicobakan dalam proses pembelajaran.

C. Pembahasan hasil Kemenarikan LKPD

Penilaian kemenarikan produk dapat dinilai dengan menggunakan angket respon siswa. Setiap angket berisi 13 pertanyaan dengan pilihan jawaban "Ya" dan "Tidak". Setelah dihitung persentase rata rata diperoleh nilai 95% yang menunjukkan kategori positif. Data dianalisis menggunakan skala Guttman dengan kategori penilaian sesuai dengan Wardani, (2017)[47] hal ini menunjukkan bahwa menurut pandangan siswa penggunaan LKPD menarik. Pernyataan ini selaras dengan teori yang ditulis oleh Firdaus bahwa dengan hasil persentase minimal cukup positif menunjukkan bahwa menurut siswa LKPD yang dikembangkan menarik (Firdaus, 2018) [48].

Berdasarkan tabel 4.7 hasil respon siswa diperoleh persentase 95%, persentase tersebut termasuk dalam kategori positif sesuai dengan tabel 3.6 kategori persentase angket respon siswa. Menurut siswa kelas IV LKPD berbasis model pembelajaran *search, solve, crete an share* (SSCS) menarik karena informasi di dalam LKPD mudah dipahami, setiap halaman terdapat gambar yang menarik untuk membantu siswa dalam memhami materi yang

---

[46] Meilan Arsanti, "Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi Pbsi, Fkip, Unissula," KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra 1, no. 2 (April 25, 2018), https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2107.

[47] Wardani, "Pengembangan Buku Ajar IPA Berbasis Multiple Intelligences Dan Berorientasi Keterampilan Penyelesaian Masalah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar."

[48] Muhammad Firdaus and Insih Wilujeng, "Pengembangan LKPD Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 4, no. 1 (April 23, 2018): 26–40, https://doi.org/10.21831/jipi.v4i1.5574.

dipelajari. Pemilihan warna yang bagus dan menarik untuk dibaca. Hal ini seduai dengan pendapat Masruhah (2022)[49] bahwa siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan. Gambar yang disajikan sesuai dengan materi akan menambah semangat siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Materi yang ada di dalam LKPD dikaitkan dengan peristiwa yang sering dialami oleh siswa di kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan gaya. Siswa juga merasa terbantu menguasai kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

Menurut Safitri, (2022)[50] dalam pemilihan bahan ajar harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Peserta didik merasa lebih semangat atas proses pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi peserta didik juga dapat melakukan pratikum sederhana yang dapat melatih siswa berpikir kreatif, meningkatkan daya ingat, dan menemukan sesuatu yang baru. Jenis huruf, ukuran huruf dan bahasa yang digunakan pada LKPD juga mudah untuk dibaca dan dipahami oleh peserta didik dan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar materi gaya disekitar kita. Sesuai dengan yang ditulis Nolinda (2019)[51] bahwa manfaat bahan ajar dalam proses pembelajaran adalah untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran akan berlangsung menarik dan variative. Melalui percobaan siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar sehingga tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, menginferensi, dan mengkomunikasikan.

---

[49] Masruhah, Rusdianto, and Wahyuni, "Pengembangan E-LKPD Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMP."
[50] Wulan Safitri, Aris Singgih Budiarso, and Sri Wahyuni, "Pengembangan E-Lkpd Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMP," 2021, http://jurnal.unej.ac.id/index.php/STF.
[51] Nolinda, "Pengembangan Lkpd Ipa Berbasis Search, Solve, Create, And Share (SSCS) Pada Organ Pernapasan Manusia Dan Hewan Kelas V SD/MI."

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil dari penelitian dan pengembangan bahan ajar berupa LKPD berbasis model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) dengan materi gaya disekitar kita pada siswa kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi memberikan solusi terhadap bahan ajar yang ada di MI Mambaul Ulum Gondanglegi. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) dilakukan dengan tahapan dalam pengembangan ADDIE.
2. LKPD berbasis model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) yang dikembangkan telah memenuhi kategori valid pada aspek validita. Dengan hasil validitas LKPD pada aspek media yaitu 81,85% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi LKPD pada aspek materi yaitu 81,05% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi LKPD pada aspek pembelajaran yaitu 95% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan ketiga aspek tersebut maka nilai rata-rata persentase hasil validasi LKPD adalah 85,95% dengan kategori sangat valid.
3. Hasil respon siswa terhadap penggunaan LKPD menunjukkan persentase rata rata 97,07% dengan kategori positif. Hasil pada hal ini

adalah menurut pandangan siswa LKPD menarik dan memudahkan proses pembelajaran.

Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) layak digunakan dalam materi gaya disekitar kita karena LKPD memiliki desain yang menarik dengan pemilihan warna dan gambar prosedur yang sesuai dengan percobaan gaya disekitar kita. Dengan keterbatasan LKPD berbasis model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) terfokus pada satuy materi yakni gaya di sekitar kita, untuk kelas siswa kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. LKPD yang dikembangkan dapat digunakan dan dimanfaatkan dengan baik sesuai kebutuhan dalam proses pembelajaran. Sebelum menggunakan LKPD berbasis model pembelajaran *search, solve, create, and share (*SSCS) hendaknya memahami pendekatan *problem based learning* dan memahami indikator keterampilan berproses dalam sains yang akan dicapai oleh siswa.
2. Saran untuk peneliti selanjutnya dapat menambahkan materi yang lebih mudah dipahami oleh siswa dengan mengaitkan kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

Arasanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, Unissula. *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, *I*(2), 71-90. https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2107

Astuti Nafsiati, R. (2023). Pembelajaran IPA SD/MI. *Epigraf Kominikata Prima*.

Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, *7*(1), 523–534. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566

Citra, N., Masriani, M., Hadi, L., Sarti, R. P., & Ulfah, M. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Keterampilan Proses Sains pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit. Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP), 5(2), 142–148. https://doi.org/10.24036/jep/vol5-iss2/586

Deli, M. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Search Solve Create Share (Sscs) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas Vii-2 Smp Negeri 13 Pekanbaru. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 4(1), 71. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v4i1.2725

Dyaning Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas ; Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.

Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarso, S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(2), 920–929. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.846

Ekawati, E., Maulana, A., Ali, A., Ibrahim, M. M., Taufiq, A. U., Ichsan, I. Z., Sigit, D. V., Istiana, R., & Titin, T. (2021). Inovasi Lembar Kerja Berbasis Vee Mapping Pada Pendidikan Biologi Abad 21. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *6*(1), 119–125. https://doi.org/10.29303/jipp.v6i1.146

Elvanuari, T. A. (2023). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Search, Solve, Create And Share (Sscs) Konteks Keislaman Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Pada Materi Sistem Ekskresi.

Fanani, R. D., Nuril, A., & Fauziah, M. (2018). *Keefektifan LKS Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Materi Pesawat Sederhana*.

Fatimah Millenia Fauziah. (2022). Systematic Literature Review: Bagaimanakah Pembelajaran IPA Berbasis Keterampilan Proses Sains yang Efektif Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis? *Jurnal Pendidikan Mipa*, *12*(3), 455–463. https://doi.org/10.37630/jpm.v12i3.627

Firdaus, M., & Wilujeng, I. (2018). Pengembangan LKPD inkuiri terbimbing untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA,* 4(1), 26-40. https://doi.org/10.21831/jipi.v4i1.5574

Fitri, I., Agustin, S., Rahmi, D., & Fitraini, D. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Search Solve Create Share (SSCS) terhadap Pemahaman Konsep Matematis ditinjau dari Pengetahuan Awal Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kampar Kiri Tengah. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *2*(2), 42–53. https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i2.1

Fitriani, F., & Maemonah, M. (2022). Perkembangan Teori Vygotsky Dan Implikasi Dalam Pembelajaran Matematika Di MIS Rajadesa Ciamis. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(1), 35. https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8398

Gitnita, S., Kamus, Z., Gusnedi,), Pengajar, S., & Fisika, J. (2018). Mahasiswa Pendidikan Fisika, FMIPA Universitas Negeri Padang 2). In *Pillar of Physics Education* (Vol. 11, Issue 2).

Hidayat SMP Negeri, F., Jl Cihanjuang No, P., Rahayu, C., Parongpong, K., Bandung Barat, K., Nizar SMAN, M., Jl Ir Juanda Jl Dago Pojok, B. H., Coblong, K., Bandung, K., & Barat, J. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning.

Iskandar, W. (2019). Kemampuan Guru Dalam Berkomunikasi Terhadap Peningkatkan Minat Belajar Siswa di SDIT Ummi Darussalam Bandar Setia. *Ar-Riayah : Jurnal Pendidikan Dasar*, *3*(2), 135. https://doi.org/10.29240/jpd.v3i2.1126

Istiqomah, E. P. (2024). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Life Worksheet Dengan Pendekatan Kontekstual Di Mts Nurul Huda.

Islamiah, N., Andriana, E., & Rokmanah, S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipas Kelas VB di SDN Rawu. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(6), 4508–4517.

Kurniawati, D., Masykuri, M., & Saputro, S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dilengkapi Lks Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Prestasi Belajar Pada Materi Pokok Hukum Dasar Kimia Siswa Kelas X Mia 4 Sma N 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2014/2015. http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia

Maryati, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Pola Bilangan Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Journal Article Mosharafa*, *7*(1), 63. http://e-mosharafa.org/index.php/mosharafa

Masruhah, G. D., Rusdianto, R., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMP. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 7(1). https://doi.org/10.30998/sap.v7i1.12935

Milama, B., Bahriah, E. S., & Mahmudah, A. (2017). The Effect of Search, Solve, Create, And Share (SSCS) Learning Model towards Student's Critical Thinking Skills. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, *3*(2), 112. https://doi.org/10.30870/jppi.v3i2.2574

Mustofa, Z., Masjkur, K., & Jurusan Pendidikan Fisika Universitas Negeri Malang Jl Semarang, P. (2015). *Seminar Nasional Fisika Dan Pembelajarannya 2015 Pengaruh Model Pembelajaran SSCS (Search, Solve, Create, and Share) dengan Strategi Mind Mapping terhadap Penguasaan Konsep Fisika Pokok Bahasan Teori Kinetik Gas Siswa*.

N. Hula, I., Rizki Gunawan, M., Boham, H., & Podungge, M. (2023). Tafsir Tarbawi : Pendidikan Fisika dalam Al-Quran. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, *3*(1), 184. https://doi.org/10.52434/jpif.v3i1.2359

Nolinda, Y. (2018). *Pengembangan Lkpd Ipa Berbasis Search, Solve, Create, And Share (Sscs 0 Pada Organ Pernapasan Manusia Dan Hewan Kelas V SD/MI*.

Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *Vol.1, No. 1*, 86–100.

Putri, F. O. D. R. (2023). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Pembelajaran Search, Solve, Create And Share (Sscs) Pada Siswa Kelas V Sdi Surya Buana Kota Malang*.

Rahmatillah, R., Halim, A., & Hasan, M. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Keterampilan Proses Sains Terhadap Aktivitas Pada Materi Koloid. Jurnal IPA & Pembelajaran IPA, 1(2), 121–130. https://doi.org/10.24815/jipi.v1i2.9686

Rayanto, Y. H. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek. Lembaga Academic & Research Institute.

Rosidah, A. (2020). Model Pembelajaran Sscs (Search Solve Create And Share) Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar.

Sabari, D. (2023). *Pengembangan media kartu domino untuk meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran IPA pada materi fungsi organ pernapasan manusia dan hewan pada siswa kelas V A MIN 2 Malang*.

Safitri, W., Singgih Budiarso, A., & Wahyuni, S (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMP., *Saintifika, 24*(1), 30-41. http://jurnal.unej.ac.id/index.php/STF

Sanchia, A. I., & Faizah, U. (2019). Pengembangan LKPD Berbasis Search, Solve, Create and Share (SSCS) untuk Melatih Keterampilan Proses Sains pada Materi Arthropoda Kelas X SMA. *Jurnal Riset Biologi Dan Aplikasinya*, *1*(1), 9. https://doi.org/10.26740/jrba.v1n1.p9-17

Satriana, T., Diawati, C., Kadaritna, N., & Fadiawati, N. (2020). The Enhancement Of Answering Question, Consider The Definition And Define The Problem In Chemistry By Sscs Learning Model.

Standar, B., Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, D., & Teknologi, D. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*.

Suherman, N. K. (2022). *Pengembangan Lkpd Berbasis Model Sscs Pada Alat Optik Sederhana Sebagai Sumber Belajar Alternatif Di SMP Islam Al Kautsar Kota Semarang Untuk Peserta Didik Kelas VIII*.

Tri Wahyuni, U. (2021). Pengaruh Penerapan Model Search, Solve, Create And Share Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 20 Padang (Vol. 10, Issue 2).

Wahyono, B., & Nurachmandani, S. (2008). *Buku Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD dan MI Kelas IV*.

Wahyu, J. A., & Madlazim. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Inovasi Pendidikan Fisika*, *Vol. 07 No 03*. https://doi.org/https://doi.org/10.26740/ipf.v7n3.p%25p

Wahyuningsih, D., Abdullah, A., & Herdini, H. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Search, Solve, Create and Share (SSCS) Pada Materi Asam dan Basa. *Jurnal Pijar Mipa*, *15*(5), 499–504. https://doi.org/10.29303/jpm.v15i5.1479

Wardani, D. S. (2017). Pengembangan Buku Ajar IPA Berbasis Multiple Intelligences dan Berorientasi Keterampilan Penyelesaian Masalah Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Universitas Negeri Surabaya.

Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 1702/Un.03.1/TL.00.1/09/2023 11 September 2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Survey**

Kepada

Yth. Kepala MI Mambaul Ulum Sepanjang

di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	:	Fitra Jaya Gempawan
NIM	:	200103110032
Tahun Akademik	:	Ganjil - 2023/2024
Judul Proposal	:	**Pengembangan Media Flash Card Berbasis Scramble Materi IPA "Gaya" Kelas IVA MI Mambaul Ulum Sepanjang, Gondanglegi**

Diberi izin untuk melakukan survey / studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,
Dekan Bidang Akaddemik

Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program StudiPGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
JalanGajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 659/Un.03.1/TL.00.1/02/2024 27 Februari 2024
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada

Yth. Kepala MI Mambaul Ulum Gondanglegi
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	:	Fitra Jaya Gempawan
NIM	:	200103110032
Jurusan	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	:	Genap - 2023/2024
Judul Skripsi	:	**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Pembalajaran Search, Solve, Create, and Share Pada Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Gondanglegi**
Lama Penelitian	:	**Maret 2024** sampai dengan **Mei 2024** (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An.Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akaddemik

Prof. Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Penelitian dari Sekolah

YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM MAMBAUL ULUM SEPANJANG

MI MAMBAUL ULUM

STATUS TERAKREDITASI "A" NSM. 111235070081 NPSN.60715060

JL. KH. HASYIM ASY'ARI SEPANJANG KEC. GONDANGLEGI TELP. (0341) 879388

Email : mambaululum.mi1@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 108/MIMU.08.19/C/V/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: WURYANTO, S.Pd
NUPTK	: 474475655200032
Jabatan	: Kepala MI Mambaul Ulum
Alamat	: Jl. KH. Hasyim Asy'ari Sepanjang Gondanglegi

menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama	: FITRA JAYA GEMPAWAN
NIM	: 200103110032
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang
Program	: S1

Telah melakukan penelitian di MI Mambaul Ulum Sepanjang Kecamatan Gondanglegi yang akan digunakan sebagai bahan penulisan Skripsi dengan judul **"Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share Pada Siswa Kelas IV MI Mambaul Ulum Sepanjang Gondanglegi Kabupaten Malang Tahun Pelajaran 2023/2024"**

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sepanjang, 8 Mei 2024

Kepala Madrasah,

MAMBAUL ULUM

A

WURYANTO,S.Pd

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 4 Lembar Instrumen validasi

INTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE PADA SISWA KELAS IV MI MAMBAUL ULUM GONDANGLEGI

Nama Validator : Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP : 199109192018020121 43

Tanggal Validasi :

A. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi lembar validasi dimohon untuk membaca Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah dikembangkan.
2. Berikan skor untuk setiap aspek yang divalidasi pada kolom tersedia sesuai dengan skala penilaian.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian sebagai berikut:

Interval Skor	Kategori
80 – 100	Sangat Valid
60 – 80	Valid
40 – 60	Cukup Valid
20 – 40	Kurang Valid
0 – 20	Tidak Valid

B. Aspek Penilaian

No.	Komponen Penilaian	Skor	Catatan
1.	Desain cover sesuai dengan isi materi	85	
2.	Penataan unsur tata letak yang terkandung dalam		

	cover memberikan kesan keterpaduan	80	
3.	Kesesuaian kemenarikan desain cover	82	
4.	Kesesuaian LKPD dengan karakteristik siswa	81	
5.	Kesesuaian pemilihan hurd (font) yang digunakan	81	
6.	Kejelasan tampilan huruf pada LKPD	82	
7.	Jarak antara huruf dengan gambar sesuai	82	
8.	Jarak anatra huruf dengan kolom penugasan sesuai	82	
9.	Tidak terlalu banyak menggunakan huruf dalam LKPD	81	
10.	Ketepatan pemilihan gambar yang mendukung materi	85	
11.	Ukuran gambar telah selesai	83	
12.	Ukuran gambar telah sesuai	82	
13.	Keseuaian warna gambar jelas	82	
14.	Kejelasan warna dalam LKPD	82	
15.	Kesesuaian makna arti dari gambar	83	
16.	Keserasian pemilihan warna setiap halam LKPD telah sesuai	82	

17.	Kesesuaian kolom komponen dalam halaman LKPD	80	
18.	Kesesuaian warna yang terdapat dalam kolom	80	
19.	Ukuran kolom komponen telah sesuai	80	Tidak ada warna dlm kolom
20.	Kesesuaian semua halaman telah sesuai	82	

1637

C. Kritik dan Saran

LKPD sudah baik namun ada beberapa catatan, contohnya kata bahasa Inggris menggunakan italic, kolom atas bisa diberi warna.

D. Kesimpulan

Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) pada siswa kelas IV di nyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi.
2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi banyak
4. Belum dapat digunakan dan masih perlu dikonsultasikan.

*) Mohon dilingkari pada angka sesua hasil penilaian Bapak/Ibu

Malang, 4 Maret 2024

Validator Ahli Media

(Vannisa Aviana Melinda, M.Pd)

NIP.199109192018020121 43

INTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE PADA SISWA KELAS IV MI MAMBAUL ULUM GONDANGLEGI

Nama Validator : NURUL IZHAN PEPRIDEL YULANDA

NIP :

Tanggal Validasi : 20 maret 2024

A. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi lembar validasi dimohon untuk membaca Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah dikembangkan.
2. Berikan skor untuk setiap aspek yang divalidasi pada kolom tersedia sesuai dengan skala penilaian.
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian sebagai berikut:

Interval Skor	Kategori
80 – 100	Sangat Valid
60 – 80	Valid
40 – 60	Cukup Valid
20 – 40	Kurang Valid
0 – 20	Tidak Valid

B. Aspek Penilaian

No.	Komponen Penilaian	Skor	Catatan
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran	80	
2.	Materi disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	80	

CS Dipindai dengan CamScanner

3.	Materi mendukung tercapainya pembelajaran	85	
4.	Materi mendukung tujuan pembelajaran	75	
5.	Materi sesuai dengan subtema pembelajaran	75	
6.	Kegiatan pembelajaran sesuai fasel model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share*	85	
7.	Soal sesuai dengan materi	85	
8.	Kesesuaian fase dalam meningkatkan keterampilan proses sains	75	
9.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam LKPD mudah dipahami	80	
10.	Bahasa yang dipergunakan jelas dan interaktif	85	
11.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan EYD	85	
12.	Ketepatan struktur kalimat yang digunakan	80	
13.	Ketepatan perintah bagi siswa dalam melaksanakan pembelajaran	80	
14.	Pembelajaran berpusat pada siswa	80	
15.	Pembelajaran disajikan melibatkan peserta didik	80	
16.	Materi pembelajaran menggunakan contoh yang	85	

CS Dipindai dengan CamScanner

	terdapat pada kehidupan sehari-hari		
17.	Ketepatan kalimat perintah dalam fase sesuai	80	
18.	Kesesuaian LKPD pada penyedian ruang yang cukup untuk siswa menulis di LKPD	85	
19.	Kejelasan dalam melaksanakan pembelajaran	80	

C. Kritik dan Saran

- Perlu adanya perbaikan dalam penyusunan CP dan ATP
- Kata yang digunakan harus sama misalnya siswa maka semua menggunakan kata siswa
- Buatlah kunci jawaban dari LK yang ada dalam LKPD

D. Kesimpulan

Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) pada siswa kelas IV di nyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi.
2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi banyak
4. Belum dapat digunakan dan masih perlu dikonsultasikan.

*) Mohon dilingkari pada angka sesua hasil penilaian Bapak/Ibu

Malang, Maret 2024
Validator Ahli Materi

(NURUL IRHAN P.Y)
NIP.

Dipindai dengan CamScanner

INTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS SEARCH, SOLVE, CREATE AND SHARE PADA SISWA KELAS IV MI MAMBAUL ULUM GONDANGLEGI

Nama Validator : Achmad Gus Dedik, S.Pd

NIP :

Tanggal Validasi :

E. Petunjuk Pengisian

7. Sebelum Bapak/Ibu mengisi lembar validasi dimohon untuk membaca Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah dikembangkan.
8. Berikan skor untuk setiap aspek yang divalidasi pada kolom tersedia sesuai dengan skala penilaian.
9. Keterangan skor beserta kriteria penilaian sebagai berikut:

Interval Skor	Kategori
80 – 100	Sangat Valid
60 – 80	Valid
40 – 60	Cukup Valid
20 – 40	Kurang Valid
0 – 20	Tidak Valid

F. Aspek Penilaian

No.	Komponen Penilaian	Skor	Catatan
1.	Mteri yang disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	93.	

CS Dipindai dengan CamScanner

2.	Materi mendukung tercapainya pembelajaran	95	
3.	LKPD yang dikembangkan memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik	95	
4.	LKPD yang dikembangkan dalam penerapannya memenuhi fungsi praktis sebagai media pembelajaran	93	
5.	Mengguanakan bahasa Indonesia yang sesuai dengan KBBI	96	
6.	Kesesuaian bahasa yang mudah dipahami	96	
7.	Kesesuaian penyajian materi dengan fase model Search, Solve, Create, and Share	95	
8.	Fase model Search, Solve, Create, and Share yang digunakan telah sesuaai dengan materi pembelajaran	97	
9.	Menunjang terlaksananya proses pembelajaran yang berpokus pada siswa	95	
10.	Memiliki langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemempuan siswa	95	

CS Dipindai dengan CamScanner

G. Kritik dan Saran

1. font lebih di buat menarik
2. perpaduan warna dalam LKPD

H. Kesimpulan

Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Pembelajaran Search, Solve, Create, and Share (SSCS) pada siswa kelas IV di nyatakan:

1. Dapat digunakan tanpa revisi.
2. Dapat digunakan dengan revisi kecil
3. Dapat digunakan dengan revisi banyak
4. Belum dapat digunakan dan masih perlu dikonsultasikan.

*) Mohon dilingkari pada angka sesua hasil penilaian Bapak/Ibu

Malang, Maret 2024

Validator Ahli Media

Achmad Gus Dedik, S.Pd

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 5 Lenbar Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA

"PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN SEARCH, SOLVE, CREATE, AND SHARE PADA SISWA KELAS IV MI MAMBAUL ULUM GONDANGLEGI

No. Absen : 30

Nama : Raisya kayla Azzahra

Kelas : 4B

A. Petunjuk Pengisian

1. Pada tabel dibawah ini terdapat pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan Lembar Kerja Peserta Didik yang kamu gunakan dalam pembelajaran. Berikan tanda centang (✓) pada pada salah satu kolom yang sesuai dengan pendapaatmu!
2. Pengisian angket respon ini tidak mempengaruhi nilai. Oleh karena itu isislah satu pilihan yang sesuai dengan pendapatmu!

   Keterangan :

   Ya : Jika Setuju

   Tidak : Jika Tidak Setuju

No.	Pertanyaan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Tampilan LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) menarik	✓	
2.	LKPD berbasis LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) mudah dikerjakan	✓	
3.	LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) membuat saya lebih bersemangat dalam mempelajari materi Gaya di sekitar kita	✓	
4.	Dengan menggunakan LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS), belajar materi gaya di sekitar kita menjadi tidak membosankan	✓	

Dipindai dengan CamScanner

5.	LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) mendukung saya untuk menguasai materi gaya disekitar kita	√	
6.	LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) memberi kesempatan untuk memahami pelajaran sesuai dengan kecepatan belajar saya	√	
7.	penyampaian materi dalam LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	√	
8.	materi yang disajikan dalam LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) ini mudah saya pahami	√	
9.	Dalam LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) berisikan pratikum yang memudahkan saya memahami materi gaya disekitar kita	√	
10.	LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) memuat tes evaluasi yang dapat menguji kemampuan pemecahan masalah saya	√	
11.	Kalimat yang digunakan dalam LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) jelas dan mudah dipahami	√	
12.	Bahasa yang digunakan dalam LKPD berbasis Model Search, Solve, Create, and Share (SSCS) sederhana dan mudah saya mengerti	√	
13.	Huruf yang digunakan sederhana dan mudahn saya baca	√	

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian

Wawancara Survey bersama koordinator kelas IV

Observasi Survey siswa

Kegiatan Pembelajaran Menggunakan LKPD

Uji Coba LKPD Kepada Siswa

Siswa Mengerjakan Angket Respon Siswa

RIWAYAT HIDUP

Nama	: Fitra Jaya Gempawan
NIM	: 200103110032
Tempat, Tanggal Lahir	: Bandar Negeri, 26 November 2002
Jenis Kelamin	: Laki Laki
Agama	: Islam
Kewarganegaraan	: Indonesia
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Tahun Masuk	: 2020
Alamat Asal	: Desa Bandar Negeri, Kecamatan Bintang Bayu, Kabupaten Serdang Bedagai, Provinsi Sumatera Utara
Alamat Domisili	: Gg. 8A No.36, Tlogomas, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur
No. Handphone	: 081262126629
Email	: fitrajayagempawan@gmail.com
Riwayat Pendidikan	: 1. TK Jelita Bandar Negeri 2. SDN 105395 Bandar Negeri 3. SMPN 1 Bintang Bayu 4. MAN Serdang Bedagai