

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS SEARCH SOLVE CREATE (SSCS) PAD MATERI BANGUN DATAR SEGI EMPAT DI KELAS VII SMP NEGERI KARANG DAPO

Rati Auwallah, Efuansyah, Rani Refianti

Universitas PGRI Silampari, Indonesia, auwallahrati@gmail.com

ARTICLE INFORMATION

Received: October 16, 2021

Revised: March 25, 2022

Available online: June 30, 2022

KEYWORDS

Lembar Kerja Siswa, Search Solve Create Share, Bangun Datar Segi Empat

Student Worksheets, Search Solve Create Share, Build a Flat Quadrangle.

CORRESPONDENCE

Rati Auwallah

E-mail:

auwallahrati@gmail.com

A B S T R A C T

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan lembar kerja siswa berbasis *Search Solve Create Share* (SSCS) pada materi bangun datar segi empat kelas VII. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari 4 tahap yaitu: tahap pendefinisian (*define*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKS berbasis SSCS yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis. LKS berbasis SSCS termasuk dalam kriteria "valid" berdasarkan penilaian ketiga ahli: ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi dengan rata-rata skor sebesar 3,35. Untuk analisis penilaian uji coba perorangan memperoleh skor rata-rata sebesar 3,35 dengan kategori "valid". Sedangkan untuk hasil analisis angket kepraktisan guru dan uji coba skala kecil dengan 6 siswa diperoleh rata-rata skor sebesar 3,72 dengan kriteria "sangat praktis".

This study aims to develop a Search Solve Create Share (SSCS) based student worksheet on class VII quadrangular flat building materials. This research is development research using a 4-D development model consisting of 4 stages, namely: the defining stage (define), the planning stage (design), the development stage (develop), and the deployment stage (disseminate). The results showed that the SSCS-based LKS developed met valid and practical criteria. SSCS-based LKS is included in the "valid" criteria based on the assessment of all three experts: linguists, media experts, and material experts with an average score of 3.35. For the analysis of the individual trial assessment, it obtained an average score of 3.35 with the category "valid". As for the results of the analysis of teacher practicality questionnaires and small-scale trials with 6 students, an average score of 3.72 was obtained with the criteria of "very practical".

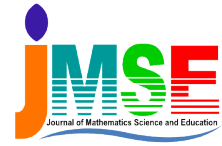


PENDAHULUAN

Ada banyak aktivitas dalam kehidupan yang melibatkan matematika hal ini menunjukkan adanya hubungan antara matematika dengan lingkungan tempat tinggal siswa berasal. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Handayani, dkk, 2014: 2). Siswa harus mendominasi dalam proses pembelajaran serta dituntut aktif (*student centre*) sehingga belajar mengajar akan terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator dan harus mampu menguasai empat kompetensi dasar (kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi kepribadian, dan kompetensi profesional) yang diharapkan akan terjalin komunikasi dua arah ini (Gunarto, 2013: 3-4).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan penulis pada hari selasa tanggal 28 Juli 2020 dengan guru mata pelajaran matematika kelas VII SMP Negeri Karang Dapo yaitu Ibu Siti Aminah, S.Pd., menyatakan bahwa siswa memiliki kelemahan dalam menyelesaikan materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yaitu bangun datar segi empat. Ada beberapa kesulitan siswa dalam mempelajari materi bangun datar segi empat, banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi misalnya siswa belum dapat membedakan bentuk-bentuk segi empat. Untuk itu pembelajaran mengenai bangun datar segi empat sebaiknya diawali dengan permasalahan nyata untuk memberikan stimulus kepada siswa agar mampu berfikir, menekankan kemampuan *process of doing mathematics* sehingga mereka dapat menemukan sendiri solusi dari masalah yang dihadapinya dan pada akhirnya menggunakan matematika untuk menyelesaikan masalah baik secara individu maupun secara berkelompok.

Menurut Permendikbud (2013: 58) Nomor 64 Tahun 2013 tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dijelaskan bahwa mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, kritis, analitis, kreatif, cermat dan juga teliti, bertanggung jawab, respinsif, dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah. Namun pada kenyataannya mata pelajaran matematika masih dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, dikarenakan siswa masih belum bisa memahami konsep-konsep dalam matematika yang ada setelah mengikuti pembelajaran di sekolah. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Rudiono, dkk (2015: 45), yang menyatakan bahwa matematika merupakan bidang studi paling sulit serta diperlukan kesiapan intelektual dan kemampuan kognitif, sehingga siswa tidak hanya cukup menghafal rumus saja tetapi lebih menekankan terbentuknya proses



pengetahuan dan penguasaan konsep. Siswa juga dituntut dapat membangun dan menggali pengetahuan sendiri dan tidak bergantung dengan yang diberikan oleh guru saja.

Dalam pandangan ini guru perlu membangun sebuah strategi dalam penyajian bahan ajar yang berupa LKS untuk membantu siswa tertarik untuk membaca soal dan dapat memahami konsep serta penalaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dan diperlukan sebuah model pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang dapat menghubungkan materi matematika dengan kehidupan sehari-hari.

Salah satu model pembelajaran inovasi yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Search, Solve, Create, Share* (SSCS). SSCS merupakan model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam pemecahan masalah dan mampu memberdayakan siswa, menumbuh rasa percaya diri siswa dimana pembelajaran tidak mengharuskan siswa untuk menghafal, tetapi mampu mendorong siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri dan dapat menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Sari, 2019: 94).

Banyak siswa yang kesulitan dalam memecahkan masalah walaupun konsep yang sederhana dan proses belajar mengajarnya masih berpusat pada guru, sehingga siswa hanya mencatat apa yang telah dicatat oleh guru di papan tulis. Sehingga masih banyak siswa yang sulit dalam memecahkan masalah pada soal matematika. Adapun faktor yang mempengaruhi yaitu: 1) kurangnya siswa dalam memahami soal, 2) kurangnya siswa dalam mencari masalah, 3) kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran matematika (Sari, 2019: 94).

Model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) adalah model pembelajaran yang menggunakan strategi pemecahan masalah yang dirancang untuk mengembangkan dan menerapkan konsep ilmu-ilmu pengetahuan dan keterampilan berpikir kritis (Lukitasari & Winarti, 2016: 19). Model pembelajaran SSCS merupakan salah satu alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah sehingga model ini dapat mengembangkan atau mengikutsertakan siswa aktif dalam setiap proses pembelajaran (Santoso dan Djumaidi, 2014: 13). Kemampuan berfikir logis siswa yang diajarkan dengan pendekatan pemecahan masalah pada model SSCS lebih tinggi dari pada kemampuan berfikir logis siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional (Lia & Bunga, 2014: 321).

Dari beberapa paparan diatas dapat ditarik tujuan penelitian yaitu LKS berbasis SSCS diharapkan dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami matematika dan



memperoleh pengetahuan yang lebih luas secara mandiri serta dapat menjadikan sistem pembelajaran yang lebih efisien dan efektif.

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D untuk mengembangkan bahan ajar berupa LKS. Adapun desain dan pengembangan LKS peneliti menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu: *define* (tahap pendefinisian), *design* (tahap perancangan), *develop* (tahap pengembangan), dan *diseminate* (tahap penyebaran). Dalam pengembangan LKS berbasis SSCS model pengembangan 4 D tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan karena keterbatasan waktu. Sehingga peneliti hanya melakukan sampai pada uji *small grup*. Subjek pada penelitian dalam uji *small grup* adalah berasal dari kelas VII SMP Negeri Karang Dapo.

Prosedur Pengembangan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Menurut (Winarni, 2018: 248), metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* merupakan suatu proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar berupa LKS berbasis SSCS pada materi bangun datar segi empat kelas VII.

Adapun desain dan pengembangan LKS peneliti menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *define* (tahap pendefinisian), *design* (tahap perancangan), *develop* (tahap pengembangan), dan *diseminate* (tahap penyebaran).

Tahap pendefinisian (*define*) Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran sesuai dengan kurikulum. Adapun tahap pendefinisian meliputi lima langkah diantaranya: analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran.

Tahap perancangan (*design*) Tahap *design* merupakan tahapan untuk merancang kerangka LKS berbasis SSCS. Tahap ini akan menghasilkan rancangan awal (Draf I) LKS. Tahapan ini



meliputi penyusunan format LKS, Pemilihan model penyajian, dan akhir tahap ini diperolehnya *blueprint* dari lembar kerja siswa (LKS) berbasis SSCS pada materi bangun datar segi empat kelas VII.

Tahap pengembangan (*develop*) Tahap ini bertujuan untuk memodifikasi produk yang dikembangkan dengan melakukan revisi sebelum menjadi produk yang valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

Teknik Pengumpulan Data

Analisis Kevalidan

- 1) Lembar validasi angket untuk validator ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi. tujuan analisis ini adalah untuk mendapatkan masukan, kritik, dan saran dari ahli sebagai validator yang menganalisis LKS tentang kejelasan, dan kelayakan LKS dengan menggunakan skala likert dan diisi dengan ketentuan yang sudah tertera dalam tabel 1 berikut.
- 2)

Tabel 1. Pedoman Penilaian Lembar Validasi LKS

Nilai	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

(Adaptasi Refianti, Zada & Mandasari, 2019: 106)

- 3) Menghitung skor rata-rata aspek yang dimulai dengan menggunakan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n 1x_i}{n} \quad (\text{Putranto \& Dhoruri, 2016: 4})$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata total skor

x_i = Skor pada butir pertanyaan ke – i

n = banyak butir pertanyaan

- 4) Mengubah skor rata-rata seluruh aspek yang telah dinilai menjadi nilai/data kualitatif sesuai dengan pedoman pada tabel 3.2 berikut:

**Tabel 2. Kriteria Tingkat Kevalidan**

Interval	Kategori
$V > 3,4$	Sangat Valid
$2,8 \leq V \leq 3,4$	Valid
$2,2 \leq V < 2,8$	Cukup Valid
$1,6 \leq V < 2,2$	Kurang Valid
$V \leq 1,6$	Tidak Valid

(Adaptasi dari Yuliana, 2017: 63)

Jadi dapat disimpulkan bahwa LKS dikatakan valid jika skor rata-rata yang diperoleh yang diperoleh adalah $V \geq 2,8$.

Analisis Kepraktisan LKS

Analisis kepraktisan LKS dilakukan untuk mengetahui mengenai kepraktisan penggunaan LKS tanpa kendala yang berarti. Draf I divalidasi oleh ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi yang bersamaan dengan *one to one*, kemudian direvisi berdasarkan validator dan *one to one* menghasilkan draf II, kemudian di ujicobakan ke kelompok kecil (*Small Grup*) diberi lembar kepraktisan sehingga diketahui kepraktisannya selanjutnya direvisi. Hasil dari masukan dan koreksi ujicoba kelompok kecil (*Small Grup*), maka menghasilkan draf III. Draf III sebagai produk akhir LKS berbasis SSCS pada materi bangun datar segi empat kelas VII yang valid dan praktis.

Instrumen yang digunakan untuk analisis kepraktisan LKS adalah angket respon siswa (Norsanty & Chairani, 2016:18). Angket kepraktisan ini digunakan untuk menentukan kepraktisan produk yaitu LKS berbasis SSCS. Analisis data angket kepraktisan ini hampir sama dengan analisis angket untuk validator, yaitu dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1) Pada angket kepraktisan menggunakan skala likert dan diisi sesuai dengan ketentuan pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Pedoman Penilaian Angket Kepraktisan

Skor	Kriteria
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

(Adaptasi Refianti, Adha & Royana, 2019: 121)



2) Menghitung skor rata-rata dari seluruh aspek yang akan dinilai dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \quad (\text{Putranto \& Dhoruri, 2016: 4})$$

Keterangan:

\bar{x} = Rata-rata total skor

x_i = Skor pada butir pertanyaan ke – i

n = banyak butir pertanyaan

3) Mengubah skor rata-rata seluruh aspek menjadi data nilai/data kualitatif sesuai dengan pedoman pada tabel 3.4 berikut:

Tabel 4. Kriteria Tingkat Kepraktisan

Interval	Kategori
$X > 3,4$	Sangat Praktis
$2,8 \leq X \leq 3,4$	Praktis
$2,2 \leq X < 2,8$	Cukup Praktis
$1,6 \leq X < 2,2$	Kurang Praktis
$X \leq 1,6$	Tidak Praktis

(Adaptasi dari Yuliana, 2017)

Jadi dapat disimpulkan bahwa LKS dikatakan praktis jika skor rata-rata yang diperoleh yang diperoleh adalah $X \geq 2,8$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasikan LKS berbasis SSCS pada materi bangun datar segi empat kelas VII yang dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D (*four D model*) yang dilakukan dengan beberapa tahap yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran). Dalam pengembangan ini telah melalui beberapa tahap analisis awal –akhir, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran. LKS divalidasi oleh 3 dosen ahli, yang terdiri dari dosen ahli bahasa oleh Bapak Agung Nugroho, M.Pd., dosen ahli media oleh Bapak Leo Charli, M.Pd., dosen ahli materi oleh Bapak Idul Adha, M.Pd., dan ujicoba perorangan (*one to one*) untuk mengetahui kevalidan LKS. Sedangkan untuk mengetahui kepraktisan LKS, maka LKS berbasis SSCS diujicobakan kelompok kecil (*small grup*) dan guru.



Berdasarkan hasil pengembangan LKS berbasis SSCS yang telah diuji kelayakannya ditinjau dari aspek kevalidan dan kepraktisan. LKS yang telah dibuat divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli bahasa, ahli media, ahli materi, dan ujicoba *one to one*. Dari hasil perhitungan angket kevalidan, diketahui bahwa rata-rata skor ahli bahasa sebesar 3,08, ahli media sebesar 3,66, ahli materi sebesar 3,05. Keseluruhan penilaian kevalidan LKS dari tiga validator LKS yang dikembangkan, menunjukkan bahwa LKS yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid dengan rata-rata keseluruhan sebesar 3,35, untuk ujicoba *one to one* diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 3,35 termasuk dalam kategori valid dan dapat diujicobakan ketahap selanjutnya.

Tahap selanjutnya setelah LKS dinyatakan valid, kemudian LKS diujicoba tingkat kepraktisannya terhadap guru dan siswa. Berdasarkan hasil ujicoba *small grup* dengan jumlah 6 siswa dan guru. Pada tahap uji coba *small grup* hasil angket kepraktisan memperoleh rata-rata skor sebesar 3,71. Sedangkan pada ujicoba kepraktisan guru diperoleh rata-rata skor sebesar 3,76.

Berdasarkan hasil keseluruhan penilaian data angket kepraktisan guru dan siswa, diperoleh rata-rata skor sebesar 3,72 dengan kategori sangat praktis sehingga dari hasil yang diperoleh, LKS yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik tanpa ada kendala.

KESIMPULAN

Pengembangan LKS berbasis SSCS pada materi bangun datar segi empat kelas VII SMP Negeri Karang Dapo dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran). Untuk mengukur tingkat kevalidan dilakukan oleh 3 dosen ahli yaitu, ahli bahasa, ahli media, ahli materi dan *one to one* sedangkan untuk mengukur tingkat kepraktisan dilakukan melalui ujicoba *small grup*. Ujicoba *small grup* terdiri dari 6 siswa dan guru. Berdasarkan hasil validasi LKS berbasis SSCS yang telah divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi tergolong dalam kriteria valid dengan skor rata-rata 3,35, sedangkan untuk ujicoba *one to one* tergolong dalam kriteria valid dengan skor rata-rata 3,35. Untuk LKS berbasis SSCS pada tingkat kepraktisannya tergolong dalam kriteria sangat praktis dengan skor rata-rata 3,72. Jadi, pengembangan LKS berbasis SSCS pada materi bangun datar segi empat kelas VII SMP Negeri Karang Dapo valid dan praktis.

**DAFTAR RUJUKAN**

- Gunarto. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unnisula Press.
- Handayani, dkk. (2014). *Pengembangan LKS Berbasis Konteks Lubuklinggau Ditinjau dari Segi Kevalidan dan Kepraktisan*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10 (1), 36-42.
- Lia, K., & Bunga, F. (2014). *Keefektifan Model Search, Solve, Create, and Share Ditinjau dari Prestasi Penalaran Matematis, dan Motivasi Belajar*. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4 (1), 87-99.
- Lukitasari, C. A., & Winarti. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dengan Penerapan Model Search Solve Create Share (SSCS) dan Mengurangi Kecemasan Matematis Siswa SMA*. *Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Subang*, 4 (2), 177-189.
- Permendikbud. (2013). *Salinan permendikbud No. 64 Tahun 2013 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Diakses Pada Tanggal 18 Oktober 2014, dari <https://bsnp-indonesia.org/id/wp-content/uploads/2009/06/Permendikbud-Nomor-64-tahun-2013-ttg-SI.pdf>
- Rudiono, T., Dafik, & Wahyuningrum, E. (2015). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis RME Berorientasi Terciptanya Berfikir Tingkat Tinggi Materi Perbandingan Kelas VII*. *Pancaran Pendidikan*, 4 (1), 45-54.
- Sari, Y.M., Rohana & Ningsih, L.Y. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran Search, Solve, Create, Share (SSCS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Negeri 28 Palembang*. *Jurnal Prespektif Pendidikan*, 13 (2), 92-102.
- Winarni, E, W., (2018). *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.