

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha untuk memuliakan kemanusiaan manusia. Kegiatan pendidikan adalah kegiatan terencana yang menjadi sarana untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa untuk memiliki kekuatan spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan lainnya (Prayitno, 2009:245). Mutu pendidikan menentukan kualitas *output* yang dihasilkan. Guru memiliki tanggung jawab untuk membantu pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Karena guru merupakan orang yang berinteraksi langsung dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan menyampaikan materi dengan harapan kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Wirtha, 2016:17).

Saat ini terjadi perubahan besar pada dunia pendidikan yang diakibatkan oleh pandemi covid-19. Penyebaran virus terjadi sangat cepat sehingga mengharuskan pemerintah mengeluarkan berbagai kebijakan sebagai upaya untuk meminimalisir penularannya (Sakti & Pribadi, 2018:99). *Social distancing* merupakan salah satu kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah ketika covid-19 sudah masuk kawasan Indonesia. Kebijakan ini berakibat pada mobilitas masyarakat dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah kegiatan sekolah tatap muka yang biasa dilakukan oleh siswa dan guru (Kresna & Ahyar, 2020:16).

Kegiatan pembelajaran tatap muka terpaksa harus dirubah menjadi pembelajaran jarak jauh. Dalam pelaksanaannya *handphone* digunakan sebagai media penghubung antara siswa dengan guru (Mustakim, 2020:3). Ada banyak *platform* yang bisa digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran seperti *e-learning*, *whatsapp*, *google classroom*, *zoom meeting*, *youtube* dan media sosial lainnya yang memungkinkan dapat digunakan untuk membantu mempermudah siswa dalam menerima materi pelajaran (Yuliani, dkk 2020:3).

Menurut (Ekantini, 2020:188) pelaksanaan pembelajaran daring didasari oleh adanya surat edaran yang dikeluarkan oleh mendikbud. Surat tersebut menyatakan pembelajaran masa pandemi covid-19 tidak boleh dilakukan secara tatap muka melainkan peserta didik harus melakukan pembelajaran secara daring yang dilakukan di rumah masing-masing. Kebijakan ini berlaku bagi sekolah yang berada dikawasan zona merah, kuning dan *orange*.

Kebijakan pembelajaran daring berubah pada revisi SKB, dimana zona hijau dan kuning diperbolehkan untuk melakukan kegiatan pembelajaran secara tatap muka. Kebijakan ini tidak mewajibkan tetapi hanya memperbolehkan. Kegiatan pembelajaran tatap muka di kawasan zona hijau dan kuning boleh dilakukan dengan pertimbangan resiko kesehatan serta mematuhi protokol yang berlaku pada masa pandemi (Kemdikbud, 2020). Namun, rata-rata sekolah di zona hijau dan kuning tetap melakukan kegiatan pembelajaran secara daring untuk meminimalisir resiko penyebaran virus corona. Ada beberapa sekolah yang menerapkan pembelajaran campuran (*blended learning*) yaitu menggabungkan pembelajaran daring dan luring (Wijoyo, 2020:3).

Pembelajaran luring merupakan kegiatan belajar mengajar tanpa menggunakan internet ataupun intranet. Kegiatan pembelajaran bisa menggunakan televisi, radio ataupun tatap muka yang terorganisir dengan baik. Pada pembelajaran luring peserta didik lebih cenderung belajar melalui buku, bahan ajar seperti modul atau LKPD. Penggunaan LKPD dapat membantu siswa dalam menemukan konsep, terlebih pada mata pelajaran yang bersifat eksak salah satunya adalah biologi (Ambarita & Restanti, 2020:11).

Materi biologi SMA tergolong materi konkret dengan banyaknya istilah dan juga konsep-konsep pembelajaran yang harus dipahami oleh siswa. Peserta didik diharapkan dapat memperoleh kecakapan dan keterampilan untuk menemukan fakta dan membangun konsep keilmuan biologi melalui kegiatan pengamatan dan percobaan (Santosa, 2018:26). Media realita merupakan metode pembelajaran biologi yang paling baik untuk dilakukan. Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi ketercapaian tujuan

pembelajaran biologi seperti kompetensi pokok guru, media atau bahan ajar yang digunakan serta kondisi lingkungan (Sudarja, 2017:13). Mata pelajaran biologi dikenal sebagai pelajaran hafalan. Pada pembelajaran biologi terdapat bahasan yang menuntut siswa untuk menghafal. Hal tersebut membuat peserta didik terpacu untuk menghafal tetapi kurang memahami konsep materi dengan baik (Siswati & Corebima, 2001:38).

Sistem indera merupakan salah satu bagian dari sub materi sistem koordinasi. Materi sistem indera berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, karena alat indera merupakan komponen penting yang melekat pada tubuh manusia. Pembelajaran sistem indera meliputi alat-alat indera, mekanisme dan fungsi alat indera serta gangguan-gangguan yang terjadi pada sistem indera (Nurhayati & Wijayanti, 2017:162). Hubungan sistem indera dengan sistem koordinasi menggambarkan serangkaian proses dan mekanisme yang akan menghasilkan respon berupa rasa, bau, penglihatan dan juga kepekaan terhadap sentuhan. Konsep ini merupakan bagian yang cukup abstrak, karena yang terlihat hanyalah wujud dari respon saja (Indrastyawati, dkk 2016:52).

Pada KD 3.10 peserta didik dituntut mampu menganalisis hubungan antara struktur jaringan penyusun sistem koordinasi yang meliputi saraf, hormon dan indera dengan mekanisme koordinasi melalui studi literatur, percobaan ataupun demonstrasi (Mohandnas, 2014:34). Selain itu pada KD 4.10 peserta didik juga harus mampu menjelaskan fenomena yang terjadi pada sistem indera seperti adanya titik buta dan letak reseptor yang ada pada lidah (Nurhayati & Wijayanti, 2017:163). Letak titik buta dan letak reseptor lidah dapat dipahami dengan mudah oleh siswa melalui kegiatan percobaan. Kegiatan percobaan dan pengamatan akan membantu siswa untuk menemukan konsep materi dengan lebih baik (Taiyeb & Mukhlisa, 2015:12)

Merujuk pada tuntutan kompetensi yang harus dicapai oleh siswa maka diperlukan bahan ajar yang dapat menunjang proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan salah satu media yang dapat membantu proses belajar siswa selama pembelajaran jarak jauh baik secara daring ataupun luring. Pengembangan bahan ajar diperlukan untuk membantu siswa lebih memahami konsep materi sistem indera dengan mengaitkannya pada fenomena yang terjadi di kehidupan sehari-hari (Setiawan,

2020:29). Bahan ajar yang dapat digunakan untuk menuntun siswa melakukan kegiatan pengamatan adalah LKPD. Karena didalam LKPD memuat kegiatan investigasi atau penyelidikan yang secara tidak langsung dapat mengasah keterampilan berpikir kritis pada diri siswa (Fajriani, 2018: 77).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di MA Al-Irfan Tanjungsari diperoleh bahwa kegiatan pembelajaran selama pandemi Covid-19 dilaksanakan secara daring dan luring karena lokasi sekolah masuk kedalam zona hijau, selain itu rata-rata peserta didik yang sekolah di MA Al-Irfan merupakan masyarakat yang tinggal di daerah tersebut. Pada pembelajaran daring menggunakan *platform whatsapp* dan *google classroom*. Sedangkan pembelajaran luring dilaksanakan pada hari sabtu dilakukan secara tatap muka sebagai bentuk *review* materi pelajaran dan pengumpulan tugas.

Bahan ajar yang digunakan oleh siswa selama proses pembelajaran adalah LKS yang sudah jadi. Pada LKS tersebut berisi ringkasan materi serta latihan soal berupa pilihan ganda dan essay. Namun belum dilengkapi kegiatan percobaan sederhana sistem indera yang bisa dilakukan secara mandiri oleh siswa. Padahal terdapat beberapa materi yang bisa dilakukan percobaan atau pengamatan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Dalam proses belajar mengajar penilaian merupakan aspek penting yang tidak boleh dilewatkan. Terdapat kriteria ketuntasan minimal yang harus dimiliki oleh guru sebagai acuan untuk menilai sejauh mana pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan. KKM mata pelajaran biologi materi sistem koordinasi adalah 76. Untuk mencapai nilai KKM maka diperlukan bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan lembar kerja yang dapat mendorong siswa untuk menemukan konsep materi melalui kegiatan pengamatan. Pada materi sistem indera siswa dapat melakukan kegiatan pengamatan melalui fenomena-fenomena yang biasa terjadi pada kehidupan sehari-hari seperti pengetesan indera pengecap, pembuktian adanya bintik buta, sensitivitas indera peraba dan soal-soal yang

dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dengan harapan dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penggunaan LKPD akan lebih efektif apabila dikolaborasikan dengan model pembelajaran. Model SSCS merupakan model yang dapat dikolaborasikan dengan LKPD (Rahmatika & Alamiah, 2014:333). Model *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) merupakan model yang memberi kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah, mempelajari dan memahami konsep-konsep pembelajaran dengan cara yang lebih bermakna, menggiring siswa untuk berpikir kritis dan memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan ide-ide serta pengetahuan melalui temuannya (Rahmawati, dkk 2013:67). Sehingga diharapkan LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) dapat membantu peserta didik menemukan konsep/prinsip materi sistem indera melalui pengamatan dengan tahapan model SSCS (Irwan, 2011:104).

Pemilihan model pembelajaran SSCS dalam penelitian ini sangat diperlukan sebagai alternatif untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran sistem indera dengan serangkaian kegiatan yang berkaitan dengan kejadian sehari-hari. Penggunaan model pembelajaran SSCS pada lembar kerja peserta didik bertujuan agar guru dapat menyusun program yang dapat membangkitkan motivasi peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar dengan giat dan terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran dengan harapan siswa dapat menemukan konsep materi secara mandiri.

Beberapa penelitian terdahulu tentang pengembangan LKPD berbasis SSCS menunjukkan bahwa penggunaan LKPD tersebut layak untuk digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Fitrianiingsih dan Siti Alimah menunjukkan bahwa LKPD berbasis SSCS efektif digunakan pada kegiatan pembelajaran Mollusca. Hal tersebut dilihat dari peningkatan hasil *pretest-posttest*, ketuntasan belajar siswa, keterampilan berpikir kritis, aktivitas siswa dan sikap ilmiah siswa (Rahmatika & Alamiah, 2014:336).

Penelitian lain dilakukan oleh Selfia Okta, dkk., pada materi kesetimbangan ion dan Ph larutan garam. LKPD yang dikembangkan layak dan valid berdasarkan hasil uji

validitas oleh tim ahli. Respon guru terhadap LKPD berbasis SSCS menunjukkan sangat positif dengan nilai 92,5% masuk kategori baik dan layak digunakan. Sedangkan respon siswa mendapatkan nilai 91,43% (Pichi, dkk 2020:50). Dewi Wahyuningsih, dkk., juga melakukan penelitian pengembangan LKPD berbasis SSCS pada materi asam dan basa. Hasilnya menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil uji validitas keseluruhan mendapat nilai 94,82%, angket siswa mendapat presentase 90,45% dan respon guru 93,42% (Wahyuningsih, dkk 2020:503).

Berdasarkan hasil temuan dan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk menyusun sebuah penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS *SEARCH SOLVE CREATE AND SHARE* (SSCS) PADA MATERI SISTEM INDERA”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas, maka rumusan masalah yang timbul dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana tahap-tahap pengembangan LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) pada materi sistem indera?
2. Bagaimana validitas LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) pada materi sistem indera?
3. Bagaimana keterbacaan LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share* pada (SSCS) skala kecil pada materi sistem indera?
4. Bagaimana respon siswa terhadap LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share* pada (SSCS) pada materi sistem indera ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan tahapan pengembangan LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) pada materi sistem indera.

2. Mengetahui validitas LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) pada materi sistem indera.
3. Mendeskripsikan keterbacaan LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share* pada (SSCS) skala kecil pada materi sistem indera.
4. Mendeskripsikan respon siswa terhadap LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) pada materi sistem indera.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai LKPD berbasis SSCS (*Search, Solve Create and Share*) dengan harapan hasil penelitian dapat memberi kontribusi dalam mengembangkan pendidikan dan ilmu pengetahuan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Adanya bahan ajar LKPD berbasis SSCS diharapkan dapat membantu kegiatan pembelajaran siswa saat pembelajaran jarak jauh. Lebih jauh harapan peneliti LKPD berbasis SSCS dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa melalui konsep-konsep yang ditemukan pada tahapan kegiatan LKPD.

c. Manfaat bagi peneliti

Hasil penelitian dapat menjadi wawasan tambahan bagi peneliti dengan harapan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya. Selain itu peneliti dapat mengetahui kelayakan dan respon siswa terhadap pengembangan LKPD berbasis SSCS pada materi sistem indera.

E. Batasan Masalah

Agar masalah yang diteliti dalam penelitian ini jelas dan terarah, maka peneliti membatasi permasalahan yang diteliti agar dapat dikaji dan dibahas lebih mendalam. Penelitian ini dibatasi pada:

1. Produk yang dikembangkan berupa LKPD berbasis *Search, Solve, Create and Share* (SSCS).
2. Penelitian ini mengukur validitas dari LKPD yang dikembangkan. Penilaian validitas dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.
3. Uji keterbacaan pada penelitian ini hanya menggunakan skala kecil.
4. Materi yang akan digunakan pada penelitian yaitu sistem indera membahas mengenai struktur dan fungsi alat-alat indera, mekanisme kerja alat indera serta gangguan pada alat indera.
5. Penelitian hanya sampai tahap pengembangan dengan menggunakan desain 3D (*Define, Design, Develop*).

F. Kerangka Berpikir

Kurikulum 2013 dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan masa kini dan masa yang akan datang. Salah satu kompetensi inti yang harus dipenuhi oleh siswa adalah KI.4 yaitu mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan materi yang dipelajarinya secara efektif dan kreatif. Serta diharapkan siswa mampu metoda sesuai kaidah keilmuan (Mohandnas, 2014:24).

Materi sistem indera merupakan bagian dari bab sistem koordinasi. Tuntutan materi sistem indera terdapat pada KD 3.10 yaitu menganalisis hubungan antara penyusun sistem koordinasi yang meliputi saraf, hormon, dan indera dalam kaitannya dengan mekanisme koordinasi dan regulasi serta gangguan fungsi yang mungkin terjadi melalui kegiatan pengamatan, simulasi, percobaan dan kajian literatur (Notodipuro, 2013:7). KD 3.10 menggambarkan tuntutan agar siswa mampu berpikir kritis hal itu terlihat dari kata kerja operasional yang digunakan adalah menganalisis.

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu tuntutan dari kurikulum 2013 (Mubarokah, 2019:179).

Tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai pada materi sistem indera yaitu, 1) Setelah mengamati video atau gambar anatomi alat indera siswa dapat menelaah struktur, dan fungsi alat indera. 2) Setelah melakukan diskusi siswa dapat menganalisis mekanisme kerja masing-masing alat indera. 3) Setelah merencanakan percobaan, siswa dapat melakukan kegiatan praktikum untuk menentukan jarak bintik buta. 4) Setelah melakukan praktikum siswa dapat mempresentasikan hasil kegiatan praktikum untuk menentukan jarak bintik buta. 5) Setelah merencanakan percobaan siswa dapat melakukan praktikum untuk menentukan daerah yang lebih peka terhadap rasa tertentu pada lidah. 6) Setelah melakukan praktikum siswa dapat mempresentasikan hasil kegiatan praktikum untuk menentukan daerah yang lebih peka terhadap rasa tertentu pada lidah. 7) Setelah melakukan kajian literatur siswa dapat membuat poster tentang kelainan dan penyakit pada alat indera.

Penggunaan LKPD yang terintegrasi dapat membantu siswa untuk berpikir kritis. Lembar kerja merupakan bahan ajar pendamping siswa berupa serangkaian proses percobaan atau pengamatan yang diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari (Wardana, 2019:11).

Model pembelajaran SSCS dapat menggunakan pendekatan problem solving. Karena model pembelajaran ini menuntun siswa untuk menginterpretasikan pengetahuannya. Guru dan siswa dapat bekerja sama untuk memecahkan dan mencari solusi untuk permasalahan sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dibanding dengan metode ceramah (Rahmatika & Alamiah, 2014:331).

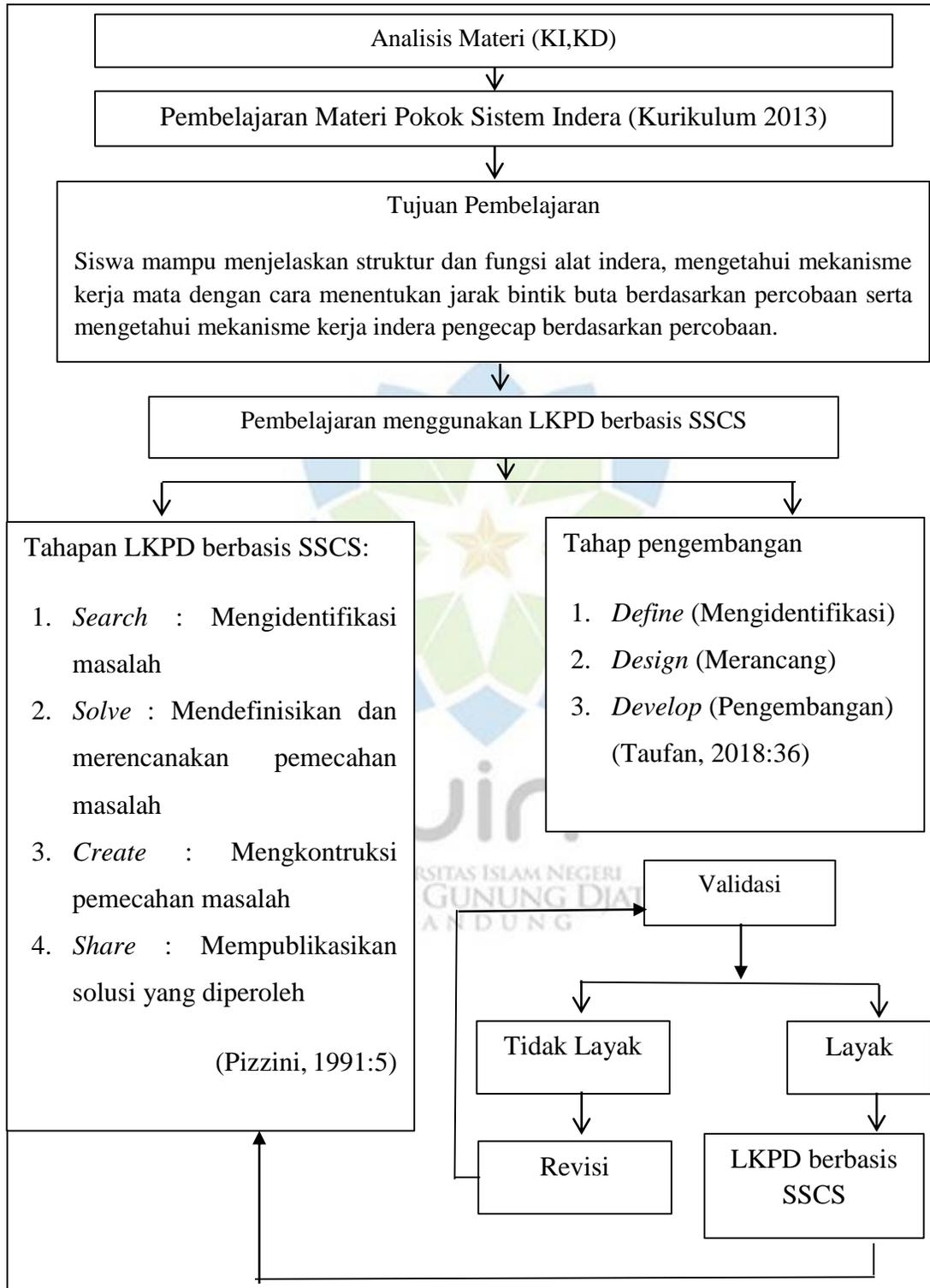
Menurut (Pizzini, 1992:244) siklus model SSCS terdiri dari empat tahapan yaitu *search*, *solve*, *create and share*. Pada fase *search* siswa dilibatkan dalam mengidentifikasi masalah. Siswa harus memahami soal atau kondisi seperti apa yang diketahui, apa yang tidak diketahui dan apa yang ditanyakan. Fase *solve* mengharuskan

siswa untuk memecahkan masalah yang ada pada tahap sebelumnya, membentuk hipotesis, menerapkan rencana yang telah disiapkan sebelumnya (Sachia & Faizah, 2019:10).

Fase *create* menuntut siswa untuk menciptakan produk dalam skala kecil bisa berupa diagram, gambar atau poster. Selain itu, siswa juga dapat menyajikan hasil analisis data dari kegiatan pengamatan atau percobaan yang dilakukan sebagai wujud menguji hipotesis yang ada pada tahap *solve* (Pichi, dkk 2020:504). Fase keempat yaitu fase *share* yang bertujuan untuk membagikan pemikiran siswa mengenai solusi masalah yang telah dirumuskan. pada fase ini siswa bisa berkomunikasi dengan guru dan teman-teman sekelompok atau kelompok lain atas temuan, solusi masalah. Siswa diharapkan dapat mengartikulasi pemikiran mereka, menerima umpan balik dan mengevaluasi solusi (Rahmawati, dkk 2013:25).

Pengembangan LKPD berbasis SSCS menggunakan model R&D desain 3D yang terdiri dari tiga tahapan. tahapan yaitu *define* (Mendefinisikan) merupakan tahap awal pada kegiatan penelitian, tahap kedua yaitu *design* (Perancangan) merupakan tahap perancangan awal LKPD berbasis SSCS dan yang terakhir adalah *develop* (Pengembangan) pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli media dan materi serta dilakukan uji coba pengembangan produk (Pichi, dkk 2020:505).

Agar penelitian ini lebih terarah maka disusunlah kerangka pemikiran seperti pada gambar 1.1:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa tahun terakhir ada banyak peneliti yang mengembangkan LKPD berbasis SSCS khususnya pada mata pelajaran biologi, kimia, fisika dan juga matematika. Berikut merupakan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fitrianiingsih Rahmatika pada pokok bahasan *Mollusca* dan *Arthropoda* menyatakan hasil analisis dan pembahasan menunjukkan bahwa LKS berbasis *Search, Solve, Create, and Share* yang dikembangkan layak, hal ini berdasarkan penilaian ahli media sebesar 83,9% yang masuk kedalam kategori sangat layak. Selain itu LKS berbasis SSCS juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa. Presentase keterampilan berpikir kritis siswa mencapai 75% dalam pembelajaran menggunakan LKS berbasis SSCS (Rahmatika & Alamiah, 2014:336).
2. Penelitian lain yang dilakukan oleh Anang Abidin mengemukakan bahwa lembar kerja matematika berbasis SSCS yang dikembangkan sudah valid baik dari segi isi, konstruk, dan bahasa. Hasil uji kepraktisan melalui angket mendapat respon yang baik dan menunjukkan lembar kerja siswa sudah memenuhi kriteria praktis dari aspek keterlaksanaan dan kemudahan. Selain itu, LKPD berbasis SSCS juga berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan pemecahan masalah pada siswa (Abidin, 2021:18).
3. Penelitian lain dilakukan oleh Selfia Okta, dkk., pada materi kesetimbangan ion dan Ph larutan garam. LKPD yang dikembangkan layak dan valid berdasarkan hasil uji validitas oleh tim ahli. Respon guru terhadap LKPD berbasis SSCS sangat baik dengan presentase 92,5% masuk kategori baik dan layak digunakan. Sedangkan respon siswa mendapatkan nilai 91,43% (Pichi, dkk 2020:507).
4. Dewi Wahyuningsih, dkk., juga melakukan penelitian pengembangan LKPD berbasis SSCS pada materi asam dan basa. Hasilnya menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil

uji validitas keseluruhan mendapat nilai 94,82%, angket siswa mendapat presentase 90,45% dan respon guru 93,42% (Wahyuningsih, dkk 2020:503).

5. Penelitian yang dilakukan oleh Amanda Ivana Sanchia dan Ulfi Faizah dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) untuk Melatih Keterampilan Proses Sains pada Materi Arthropoda Kelas X SMA” menunjukkan bahwa LKPD berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut dilihat dari perbandingan hasil pretest dan posttest yang dilakukan kepada siswa. Hasil posttest menunjukkan nilai siswa telah melebihi nilai KKM (>75). Selain itu respon peserta didik terhadap LKPD memperoleh presentase sebesar 96,95% dengan kategori sangat baik. Hasil validasi LKPD juga menunjukkan hasil sangat valid dengan nilai modus 4 (Sachia & Faizah, 2019, p. 12).
6. Penelitian yang dilakukan oleh Samira dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Keanekaragaman Hayati Berbasis *Search, Solve, Create and Share* (SSCS). Berdasarkan hasil penelitian didapat bahwa kepraktisan aktivitas keterampilan proses mendapat presentase 96,6% sedangkan respon peserta didik mendapat presentase 96,95%. Untuk keefektifan memperoleh presentase 100% dengan ketercapaian indikator dan ketuntasan hasil belajar siswa (Samira, 2019:684).
7. Penelitian lain dilakukan oleh Noni Noviyanti, Sri Haryati, dan Herdini dengan judul “Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Search Solve Create and Share* (SSCS) pada Pokok Bahasan Keseimbangan Ion dan Ph Larutan Penyangga”. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan terhadap LKPD berbasis SSCS pada pokok bahasan keseimbangan ion dan Ph dinyatakan valid dengan penilaian sebesar 92,72%. Hasil uji respon terhadap penggunaan LKPD berbasis SSCS dari peserta didik memperoleh 90,71% dan guru 95,54% dengan kriteria sangat baik (Noviyanti, Haryati, & Herdini, 2020:15).
8. Penelitian lain dilakukan oleh Annur Wulan Putriyana, Lia Auliandari dan Kholillah dengan judul “Kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* pada Praktikum Materi Fungi”.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa kelayakan LKPD diuji oleh *expert review* yang terdiri dari tiga orang validator bahan ajar, tiga orang validator materi dan dua pengguna (guru). Hasil rata-rata dari ketiga validator bahan ajar adalah 94,67 dengan interval $83,3 < x \leq 99,9$ dikategorikan layak, hasil rata-rata dari ketiga validator materi adalah 77 dengan interval $66,6 < X \leq 79,9$ dikategorikan layak dan hasil rata-rata dari kedua pengguna adalah 91 dengan interval $84 < X$ dikategorikan sangat layak (Putriyana, Auliandari, & Kholillah, 2020:116).

