



PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS KETERAMPILAN PROSES SAINS DENGAN PENGAYAAN CERITA RAKYAT SAMBAS

Dita Lindayani¹, Wolly Candramila^{2*}, dan Asriah Nurdini Mardiyyaningsih³
^{1,2,&3}Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Tanjungpura,
Indonesia

*E-Mail : wolly.candramila@fkip.untan.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v11i1.6364>

Submit: 07-11-2022; Revised: 15-01-2023; Accepted: 24-01-2023; Published: 30-06-2023

ABSTRAK: Cerita rakyat merupakan cermin kehidupan masyarakat lama, baik yang berbentuk dongeng, mite, sage, maupun legenda. Dalam penelitian ini, objek yang ada di dalam cerita rakyat Sambas dikemas dalam bahan ajar LKPD berbasis keterampilan proses sains. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan bahan ajar LKPD, hasil validasi LKPD, dan uji respon angket peserta didik pada submateri sistem klasifikasi makhluk hidup berbasis keterampilan proses sains untuk peserta didik SMA kelas X. Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan metode riset dan pengembangan model ADDIE. Tahapan pengembangan yang digunakan mencakup analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar wawancara, lembar validasi, dan lembar angket respons peserta didik. Pengembangan LKPD berbasis keterampilan proses sains submateri sistem klasifikasi makhluk hidup dengan pengayaan cerita rakyat berhasil dilakukan, namun hasil validasi masih belum dinyatakan valid (CVI = 0,93) khususnya pada kesesuaian dengan KD, IPK, dan tujuan pembelajaran, serta pemberian motivasi. Setelah direvisi, siswa menanggapi hasil LKPD sebesar 89,06% atau berada pada kategori sangat kuat.

Kata Kunci: Cerita Rakyat, Keterampilan Proses Sains, Lembar Kerja Peserta Didik.

ABSTRACT: Folklore is a reflection of the life of the old community, whether in the form of fairy tales, myths, sages, or legends. In this research, the objects in the folklore of Sambas people were packaged in a worksheet as teaching materials based on science process skills. This study aimed to describe the development of a worksheet as teaching material, the results of its validation, and student questionnaire response tests on the science process skill-based living classification system sub material for high school students in class X. This type of research is descriptive of the research and development methods of the ADDIE model. The development stages used include analysis, design, development, and implementation. The research instruments used were interview sheets, validation sheets, and student response questionnaire sheets. The development of student worksheets based on science process skills-based living classification system sub material with folklore enrichment has been successfully carried out. However, the validation results are still not declared valid (CVI = 0.93), especially in conformity with basic competency, competence achievement indicators, and learning objectives, as well as providing motivation. After being revised, students responded to the results of the student worksheet by 89.06% or were in the very high category.

Keywords: Folklore, Science Process Skill, Student Worksheet.



Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi is Licensed Under a [CC BY-SA Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).





PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 menekankan adanya keaktifan peserta didik untuk menemukan konsep pelajaran dan guru sebagai fasilitatornya. Hakikatnya pembelajaran Biologi selaras dengan tujuan utama dari kurikulum, yaitu tidak hanya menilai dari hasil akhir melainkan pada proses pembelajarannya. Pada Kompetensi Dasar 3.2 kelas X SMA kurikulum 2013 yaitu menganalisis berbagai tingkat keanekaragaman hayati di Indonesia beserta ancaman dan pelestariannya, sedangkan Kompetensi Dasar 4.2 yaitu menyajikan hasil observasi berbagai tingkat keanekaragaman hayati di Indonesia dan upaya pelestariannya. Berdasarkan kedua kompetensi dasar ini, materi keanekaragaman hayati sebaiknya mempelajari objek-objek yang telah dikenal oleh peserta didik, sehingga akan lebih mudah untuk menekankan dan mengajarkan keterampilan proses karena objek yang dikaji dapat dijumpai dalam kehidupan nyata.

Keterampilan proses sains dapat melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Keterampilan proses sains mempunyai pengaruh yang besar terhadap pendidikan sains, karena membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan mental yang lebih tinggi, seperti: berpikir kritis, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah (Padilla & Okey, 1983; Sheeba 2013; Aydoğdu, 2015; Rokhim *et al.*, 2015). Keterampilan proses sains terdiri atas observasi/mengamati, mengklasifikasikan, memprediksi, dan berkomunikasi (Sheeba, 2013). Dalam mempelajari materi keanekaragaman hayati, peserta didik dituntut untuk mengamati berbagai keanekaragaman hayati dan mengklasifikasikan makhluk hidup. Kemudian peserta didik juga dituntut untuk memberikan usulan dalam pelestarian melalui kegiatan memprediksi dan mengkomunikasikan. Salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru untuk mengakomodasi kegiatan siswa ini yaitu LKPD.

LKPD adalah salah satu jenis *handout* untuk membantu peserta didik dalam belajar secara terarah (Fadliana *et al.*, 2013). LKPD adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh pembelajar, biasanya berupa petunjuk atau langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas sesuai kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Depdiknas, 2004; Depdiknas, 2008; Prastowo, 2013). Lembar Kerja Peserta Didik merupakan lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga terbentuk interaksi efektif antara peserta didik dengan pendidik, dapat meningkatkan aktivitas, dan prestasi belajar peserta didik.

Salah satu kelebihan dari LKPD adalah adanya perpaduan teks dan gambar serta ada latihan-latihan yang membantu menambah daya tarik dan memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam format verbal atau visual (Ango, 2002; Anggraini *et al.*, 2016). Dalam penelitian Supiati *et al.* (2013) menyatakan bahwa, penggunaan LKPD dalam pembelajaran biologi memberikan dampak sangat baik terhadap hasil belajar dan keaktifan peserta didik.

Pembelajaran LKPD berbasis keterampilan proses sains menuntut peserta didik untuk lebih berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Ikramatul (2016) mengenai penggunaan LKPD berbasis





keterampilan proses sains pada konsep Plantae kelas X yang mendapat respons positif dari peserta didik. Penggunaan LKPD berbasis keterampilan proses sains apabila diterapkan pada submateri sistem klasifikasi makhluk hidup memiliki hubungan yang erat dengan lingkungan sekitar. Pada materi tersebut, peserta didik dapat melakukan eksplorasi atau pengamatan langsung di sekitar melalui gambar mengenai keanekaragaman hayati submateri sistem klasifikasi makhluk hidup, sehingga dengan melakukan eksplorasi peserta didik menemukan konsep atau teori yang berkaitan dengan submateri sistem klasifikasi makhluk hidup. Peserta didik juga mendapatkan pengalaman belajar langsung dari lingkungan, sehingga akan menambahkan minat dan motivasi dalam belajar.

Pengalaman belajar langsung juga dapat dilakukan dengan menyajikan cerita rakyat yang mengandung komponen materi pengajaran. Cerita rakyat memuat kisah atau cerita yang berhubungan dengan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang dialami oleh penduduk daerah tersebut, dan bisa mengandung unsur keanekaragaman hayati di dalamnya. Salah satu cerita rakyat yang ada di Provinsi Kalimantan Barat yaitu cerita rakyat Sambas "Asal-usul Gunung Gajah" yang mana di dalamnya terdapat keanekaragaman jenis hewan, seperti: kera, ikan tembakul, pelanduk, penyu, beruang, rusa, ikan sepat, ikan gelama, kepiting, tupai, gajah, burung enggang, lumba-lumba, burung jalak, ular, dan landak. Pengayaan bahan ajar seperti LKPD dengan unsur cerita rakyat diharapkan dapat meningkatkan kebermaknaan pembelajaran. Pada submateri sistem klasifikasi makhluk hidup, LKPD yang berbasis keterampilan proses sains dengan pengintegrasian cerita rakyat Sambas "Asal-usul Gunung Gajah" diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus menanamkan nilai-nilai kehidupan seperti yang terkandung dalam cerita rakyat tersebut.

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan LKPD berbasis keterampilan proses sains pada submateri sistem klasifikasi makhluk hidup kelas X SMA. Keberhasilan pengembangan dinilai dari kevalidan menurut pakar dan respons peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan konatif. Pengembangan ini diharapkan dapat menambah jenis LKPD yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Biologi, khususnya pada submateri sistem klasifikasi makhluk hidup kelas X SMA.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah riset dan pengembangan dengan model ADDIE, yang terdiri atas tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Branch, 2009). Dalam penelitian ini, tahapan dari model ADDIE dibatasi hingga implementasi. Langkah-langkah pengembangan LKPD dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dapat diuraikan berikut ini.

Tahap Analisis

Pada tahap analisis dilakukan pengumpulan informasi sebagai bahan untuk membuat produk berupa LKPD berbasis keterampilan proses dan diintegrasikan dengan isi cerita rakyat Sambas "Asal-usul Gunung Gajah". Pengumpulan informasi mencakup analisis kurikulum, kebutuhan peserta didik, dan konsep





yang dibutuhkan untuk membuat produk. Analisis kurikulum ditujukan untuk mengetahui kompetensi yang harus dicapai pada submateri sistem klasifikasi makhluk hidup. Analisis kebutuhan peserta didik digunakan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik terkait bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Analisis kebutuhan peserta didik diperlukan untuk mengembangkan LKPD yang dapat dipahami serta menarik bagi peserta didik. Analisis konsep dilakukan untuk menemukan konsep pokok yang akan diajarkan secara rinci dan sistematis. Hasil dari analisis konsep ini berupa peta konsep.

Tahap Desain

Tahap desain atau perancangan produk berupa LKPD yaitu pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), perumusan indikator, tujuan pembelajaran, dan pembuatan draf LKPD submateri sistem klasifikasi makhluk hidup. Langkah-langkah penyusunan desain produk adalah: 1) mempersiapkan referensi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan; dan 2) menyusun desain produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa LKPD berbasis keterampilan proses sains submateri sistem klasifikasi makhluk hidup.

Tahap Pengembangan

Tahapan ini dilakukan dengan mengembangkan desain dan menguji kelayakan desain. Pengembangan desain mengacu pada Prastowo (2013) yang terdiri atas: 1) analisis kurikulum; 2) menyusun peta kebutuhan LKPD; 3) menentukan judul LKPD; dan 4) penulisan LKPD yang disajikan dengan pendekatan keterampilan proses sains dan pengintegrasian isi cerita rakyat Sambas “Asal-usul Gunung Gajah”. Berikutnya, kelayakan LKPD dikaji pada aspek isi, kebahasaan, sajian, dan kegrafisan yang terangkum dalam 15 pernyataan. Validator yang menilai adalah 2 orang dosen di Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Tanjungpura, dan 3 orang guru Biologi dari MA Negeri 1 Kota Pontianak, SMA Negeri 1 Sungai Raya Kabupaten, dan SMA Taman Mulia Kabupaten Kubu Raya. Penilaian LKPD menggunakan skala Likert dengan kategori tidak baik (skor 1), kurang baik (skor 2), baik (skor 3), dan sangat baik (skor 4). Analisis data hasil validasi menggunakan *content validity* menurut Lawshe (1975) yang dikaji kembali oleh Gilbert & Prion (2016), dengan rumus berikut ini.

$$CVR = \frac{ne - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Keterangan:

CVR = *Content Validity Ratio* (Rasio Validitas Isi);

ne = Jumlah validator yang menyetujui kevalidan bahan ajar (dianggap setuju bila diperoleh nilai setiap aspek dengan kisaran rata-rata tiap aspek 3,00-4,00, jika < 3,00, maka dianggap tidak menyetujui kevalidan bahan ajar); dan

N = Jumlah validator seluruhnya.





Nilai kritis dari CVR untuk 5 orang validator mengacu pada revisi CVR Lawshe (1975) oleh Ayre & Scally (2014) yaitu 1.

Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi dilakukan uji respons peserta didik menggunakan lembar angket. Peserta uji respons sebanyak 20 orang siswa kelas X-2 IPA MA Negeri 1 Kota Pontianak. Angket respons yang digunakan terdiri atas 14 pertanyaan (masing-masing 7 pernyataan positif dan negatif) dalam 3 aspek, yaitu: kognitif, afektif, dan konatif. Pengujian LKPD dilakukan di sekolah responden secara langsung dengan langkah-langkah, yaitu: 1) responden diberikan bahan ajar LKPD untuk dipelajari isinya selama 20 menit; 2) responden diberikan lembar angket dan pengarahan cara pengisian selama 10 menit; 3) responden diberikan waktu selama 30 menit untuk mengisi lembar angket; dan 4) responden mengumpulkan lembar angket setelah waktu yang ditentukan berakhir. Analisis data respons peserta didik dilakukan dengan menghitung interpretasi skor dari setiap item pernyataan dengan menggunakan rumus interval berikut ini.

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor Item Pernyataan/Pertanyaan}}{\text{Skor Tetinggi Item Pernyataan/Pertanyaan}} \times 100\%$$

Berikutnya, nilai interval dikategorikan ke dalam 5 kriteria (sangat lemah hingga sangat kuat) dengan menghitung persentase dari skor tertinggi dan terendah dibagi dengan skor maksimum. Kelima kriteria yang diperoleh adalah berikut ini.

25% - 40%	= Sangat Lemah;
40,01% - 55%	= Lemah;
55,01% - 70%	= Cukup;
70,01 - 85%	= Kuat; dan
85,01% - 100%	= Sangat Kuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbasis keterampilan proses sains dengan model ADDIE pada konsep sistem klasifikasi makhluk hidup kelas X SMA. Proses pengembangan produk LKPD diawali dengan analisis kurikulum dan didapatkan informasi bahwa kurikulum yang diterapkan adalah Kurikulum 2013 Revisi 2018. Berdasarkan isi kurikulum, maka dapat diketahui kompetensi dasar yang ingin dicapai pada submateri sistem klasifikasi makhluk hidup kelas X SMA adalah menganalisis data hasil observasi tentang berbagai tingkat keanekaragaman hayati (gen, jenis, dan ekosistem) di Indonesia dan menyajikan hasil identifikasi usulan upaya pelestarian keanekaragaman hayati Indonesia berdasarkan hasil analisis data ancaman kelestarian berbagai keanekaragaman hewan dan tumbuhan khas Indonesia yang dikomunikasikan dalam berbagai bentuk media informasi.

Berdasarkan KD tersebut, indikator pencapaian kompetensi yang disusun adalah: 1) menjelaskan manfaat tujuan klasifikasi; 2) menjelaskan prinsip dan dasar pengelompokan makhluk hidup; 3) membedakan konsep klasifikasi alami, artifisial, dan filogenetik; 4) menentukan ciri-ciri makhluk hidup berdasarkan





kriteria tertentu; dan 5) membedakan klasifikasi berdasarkan ciri yang teramati. Sementara, tujuan pembelajaran yang disusun adalah: 1) peserta didik mampu menjelaskan tujuan pengklasifikasian makhluk hidup dengan baik; 2) peserta didik mampu menjelaskan berbagai jenis sistem klasifikasi dengan benar; 3) peserta didik mampu mengidentifikasi tingkatan takson dalam klasifikasi dengan tepat; dan 4) peserta didik mampu menjelaskan aturan tata nama spesies dengan tepat.

Berikutnya, analisis kebutuhan peserta didik dilakukan dengan cara wawancara dan observasi di sekolah mitra. Hasil wawancara dan observasi di MA Negeri 1 Kota Pontianak dapat dilihat pada Tabel 1. Aspek yang dikaji dalam analisis kebutuhan adalah gambaran proses pembelajaran, kendala belajar pada materi yang dikaji, dan ketersediaan media untuk pembelajaran materi sistem klasifikasi makhluk hidup. Hasil analisis kebutuhan berdasarkan gambaran dari ketiga aspek yang diamati didapatkan bahwa diperlukan solusi berupa bahan ajar LKPD berbasis KPS yang diintegrasikan dengan isi cerita rakyat dan mengandung kegiatan belajar berupa pengamatan (mengidentifikasi hewan-hewan dalam isi cerita rakyat), klasifikasi (menuliskan ciri morfologi dan sistem klasifikasi dari hewan-hewan yang ditemukan dalam cerita rakyat), prediksi (menjawab soal pilihan ganda terkait isi materi), komunikasi (mempresentasikan hasil diskusi kelompok sesuai isian dalam LKPD), dan kesimpulan (menyimpulkan cara mengklasifikasi makhluk hidup, tingkatan takson dalam sistem klasifikasi, tiga sistem klasifikasi, dan aturan penamaan spesies).

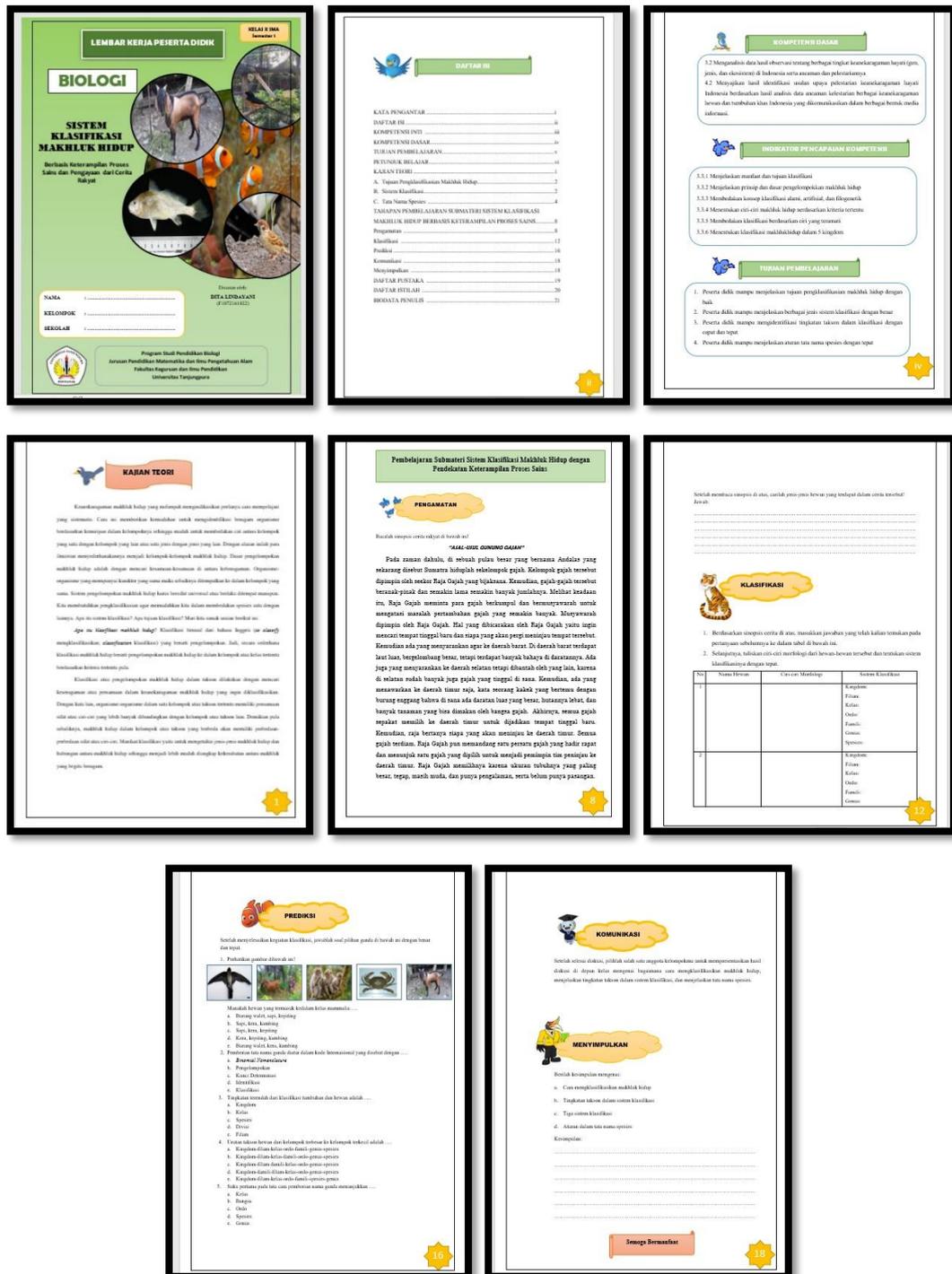
Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan LKPD Berbasis KPS dan Pengayaan Isi Cerita Rakyat di MA Negeri 1 Kota Pontianak.

No.	Aspek yang Dianalisis	Hasil Observasi
1	Gambaran proses pembelajaran.	Pembelajaran masih terpusat pada guru. Peserta didik ada yang tidur saat pembelajaran. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.
2	Kendala belajar pada materi sistem klasifikasi makhluk hidup.	Pada materi sistem klasifikasi makhluk hidup peserta didik masih bingung dengan cara untuk membuat kunci determinasi. Pada materi sistem klasifikasi makhluk hidup peserta didik masih bingung dalam mengklasifikasikan makhluk hidup.
3	Ketersediaan media.	Media pembelajaran yang ada di MA Negeri 1 Kota Pontianak adalah papan tulis, spidol, dan buku paket.

Hasil pengembangan LKPD dapat dilihat pada Gambar 1. Struktur LKPD terdiri atas: *cover*, kata pengantar, daftar isi, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, petunjuk belajar, kajian teori, sintaks pendekatan KPS (pengamatan, klasifikasi, prediksi, komunikasi, dan menyimpulkan), daftar pustaka, daftar istilah, dan biodata penulis. Pada bagian *cover*, terdapat judul materi disertai pendekatan pembelajaran yang digunakan, target peserta didik, identitas pengguna LKPD, nama dan institusi penulis, yang dipercantik dengan gambar yang sesuai dengan tema materi. LKPD ini memiliki latar berwarna putih pada setiap halaman agar peserta didik lebih mudah untuk membaca isi dan menuliskan jawaban dari setiap pertanyaan. Jenis huruf yang digunakan untuk isi adalah Times New Roman 12 pt yang sudah umum



digunakan, sehingga lebih mudah pula untuk dipahami. LKPD ini juga dilengkapi dengan ornamen secukupnya hanya pada bagian judul kegiatan agar pembaca tidak terganggu dengan unsur yang tidak terkait langsung dengan isi materi.



Gambar 1. Cuplikan Tampilan LKPD Hasil Pengembangan yang Berbasis KPS dan Diintegrasikan dengan Isi Cerita Rakyat Sambat “Asal-usul Gunung Gajah”.



Produk LKPD yang sudah didesain, selanjutnya dicetak dan divalidasi oleh lima orang validator. Hasil validasi dari setiap aspek kelayakan ditunjukkan pada Tabel 2. Hasil validasi LKPD mencakup empat aspek, yaitu: kelayakan isi, kebahasaan, sajian, dan kegrafisan. Sebagian besar indikator dinyatakan valid. Dua indikator yang belum dinyatakan valid yaitu pada indikator kesesuaian isi dengan Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), dan Tujuan Pembelajaran (TP), serta pada indikator pemberian motivasi dengan masing-masing nilai CVR = 0,6.

Tabel 2. Hasil Analisis Validasi LKPD.

No.	Aspek Kelayakan	Indikator	CVR	Keterangan
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian isi dengan Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), dan Tujuan Pembelajaran (TP).	0.6	Tidak Valid
		Kesesuaian kelengkapan isi materi dengan silabus.	1	Valid
		Kesesuaian langkah-langkah dengan kebutuhan bahan ajar terkait keterampilan proses sains.	1	Valid
		Kesesuaian substansi materi dengan konsep ilmiah (keterampilan proses sains).	1	Valid
2	Kebahasaan	Keterbacaan LKPD berdasarkan pemilihan kosa kata yang sesuai dengan jenjang pendidikan peserta didik.	1	Valid
		Kejelasan informasi dalam LKPD.	1	Valid
		Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kaidah Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).	1	Valid
		Efektivitas dan efisiensi bahasa yang digunakan.	1	Valid
3	Sajian	Urutan penyajian.	1	Valid
		Pemberian motivasi.	0.6	Tidak Valid
		Kelengkapan informasi.	1	Valid
4	Kegrafisan	Penggunaan <i>font</i> (jenis dan ukuran).	1	Valid
		<i>Layout</i> , tata letak.	1	Valid
		Gambar dan foto.	1	Valid
		Desain tampilan.	1	Valid
CVI			0.93	Tidak Valid

Selanjutnya, LKPD direvisi sesuai dengan masukan dari validator. Hasil masukan dari validator yaitu menambahkan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dan penambahan unsur pemberian motivasi kepada peserta didik. Hasil revisi ditunjukkan kembali kepada para validator dan dinyatakan bahwa LKPD sudah sesuai dengan saran perbaikan. Sesuai dengan pendapat Istiqamah (2019), validitas merupakan salah satu kriteria yang menentukan kualitas dari suatu produk, sehingga jika tingkat validitas tercapai maka dapat disimpulkan bahwa



LKPD sudah baik. Namun, jika tingkat pencapaian validitas di bawah valid, maka perlu dilakukan revisi berdasarkan masukan dari validator.

Tahap implementasi, LKPD berbasis KPS yang sudah dinyatakan layak oleh para validator, kemudian diujicobakan kepada peserta didik. Ujicoba penggunaan LKPD berbasis KPS dilakukan untuk mengetahui respons peserta didik berdasarkan tiga dimensi penilaian, yaitu: kognitif, afektif, dan konatif. Hasil ujicoba LKPD berbasis KPS kepada peserta didik dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Respons Peserta Didik terhadap LKPD.

Dimensi	Indikator	Nomor Pernyataan	Persentase Skor (%)	Respons Peserta Didik	
				Rata-rata (%)	Kategori
Kognitif	Persepsi peserta didik terhadap penggunaan kalimat di dalam LKPD.	1	91.25	90.53%	Sangat Kuat
		2	88.75		
	Persepsi peserta didik terhadap pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, dan spasi.	3	96.25		
		4	88.75		
	Persepsi peserta didik terhadap materi yang disajikan.	5	91.25		
	Persepsi peserta didik terhadap rangkuman yang disajikan.	6	88.75		
	Persepsi peserta didik tentang soal-soal yang disajikan.	7	88.75		
	Persepsi peserta didik terhadap penggunaan LKPD dalam pembelajaran di kelas.				
	Rata-rata respon pada dimensi kognitif			90.53%	Sangat Kuat
Afektif	Ketertarikan peserta didik terhadap LKPD.	8	91.25	88.75%	Sangat Kuat
		9	88.75		
	Rasa ingin tahu peserta didik terhadap hasil penelitian submateri sistem klasifikasi makhluk hidup.				
	Ketertarikan peserta didik terhadap gambar yang disajikan.	10	83.75		
	Ketertarikan peserta didik terhadap keseluruhan tampilan LKPD.	11	91.25		
	Rata-rata respon pada dimensi afektif			88.75%	Sangat Kuat
Konatif	Keingintahuan peserta didik untuk mencoba.	12	91.25	87.91	Sangat Kuat
		13	83.75		
	Kecenderungan peserta didik terhadap	14	88.75		



Dimensi	Indikator	Nomor Pernyataan	Persentase Skor (%)	Respons Peserta Didik	
				Rata-rata (%)	Kategori
	penggunaan LKPD.				
	Rata-rata respons pada dimensi konatif			87.91%	Sangat Kuat
	Rata-rata respons keseluruhan			89.06%	Sangat Kuat

Hasil ujicoba LKPD berbasis keterampilan proses sains dengan pengayaan cerita rakyat Sambas “Asal-usul Gunung Gajah” pada submateri sistem klasifikasi makhluk hidup kepada peserta didik dikategorikan sangat kuat sebesar 89,06%. Kategori yang tinggi juga ditemukan pada hasil penelitian Anggraini *et al.* (2016) yang menggunakan LKPD berbasis KPS dengan perolehan persentase rata-rata sebesar 85,06%. Menurut Arafah & Priyono (2012) dan Annafi (2015), LKPD dapat menunjang interaksi yang efektif antara peserta didik dengan guru untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, sehingga perlu dikembangkan ketersediaan dan pemanfaatannya. Selain itu, Salmiah (2020) dan Mustimah (2016) menyatakan bahwa pendekatan keterampilan proses sains merupakan salah satu strategi pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas peserta didik. Dengan demikian, LKPD yang mengandung kegiatan yang mengembangkan peserta didik dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan keterampilan proses sains peserta didik.

SIMPULAN

Simpulan yang didapat dari penelitian ini yaitu pengembangan LKPD berbasis KPS pada materi sistem klasifikasi makhluk hidup yang telah diujicobakan kepada peserta didik dikategorikan Sangat Kuat (SK) dengan skor rata-rata 89,06%.

SARAN

Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan bahan ajar LKPD berbasis keterampilan proses sains pada submateri sistem klasifikasi makhluk hidup sampai pada tahap evaluasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Para penulis mengucapkan terima kasih kepada semua informan di Desa Gugah Sejahtera, Kecamatan Pemangkat, Kabupaten Sambas dan semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik moril maupun materil, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, R., Wahyuni, S., dan Lesmono, D.A. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Keterampilan Proses Sains di SMAN 4 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(4), 350-356.
- Ango, M. (2002). Mastery of Science Process Skills and Their Effective Use in the Teaching of Science an Educology of Science Education in the Nigerian Context. *International Journal of Educology*, 1(16), 11-30.





- Annafi, N., Ashadi, dan Mulyani, S. (2015). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Termokimia Kelas XI SMA/MA. *Inkuiri: Jurnal Pendidikan IPA*, 4(3), 21-28.
- Arafah, S.F., dan Priyono, B. (2012). Pengembangan LKS Berbasis Berpikir Kritis pada Materi Animalia. *UNM Journal of Biology Education*, 1(1), 75-81.
- Aydođdu, B. (2015). The Investigation of Science Process Skills of Science Teachers in Terms of Some Variables. *Educational Research and Reviews*, 10(5), 582-594.
- Ayre, C., and Scally, A.J. (2014). Critical Values for Lawshe's Content Validity Ratio: Revisiting the Original Methods of Calculation. *Measurement and Evaluation in Counseling and Development*, 47(1), 79-86.
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Fadliana, H.N., Redjeki, T., dan Nurhayati, D. (2013). Studi Komparasi Penggunaan Metode Pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) Dilengkapi dengan *Macromedia Flash* dan LKS (Lembar Kerja Peserta Didik) terhadap Prestasi Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Materi Asam Basa dan Garam Kelas VII SMP Negeri 1 Jawa Tengah Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia Program Studi Kimia Universitas Sebelas Maret*, 2(3), 158-165.
- Gilbert, G.E., and Prion, S. (2016). Making Sense of Methods and Measurement: Lawshe's Content Validity Index. *Clinical Simulation in Nursing*, 12(1), 530-531.
- Ikramatul, R.A. (2016). Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Keterampilan Proses Sains untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa pada Konsep Kingdom Plantae Kelas X di SMAN 3 Kuningan. *Scientiae Education: Jurnal Sains dan Pendidikan Sains*, 5(2), 144-155.
- Istiqamah. (2019). Validitas Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Sains Siswa SMA di Banjarmasin. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 117-124.
- Lawshe, W.A. (1975). *A Quantitative Approach to Content Validity*. Indiana: Personnel Psychology, Inc.
- Padilla, M.J., and Okey, J.R. (1983). The Relationship between Science Process Skill and Formal Thinking Abilities. *Journal of Research in Science Teaching*, 20(3), 239-246.
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rokhim, A.R., Supriyono, dan Erman. (2015). Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses Sains pada Materi Perubahan Benda untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains V* (pp. 1-10). Surakarta, Indonesia: Universitas Sebelas Maret.



- Salmiah. (2020). Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses Sains terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sains Siswa Kelas VIII MTs. Negeri 1 Donggala. *Jurnal Kreatif Online*, 8(1), 159-168.
- Sheeba, N.M. (2013). An Anatomy of Science Process Skills in the Light of the Challenges to Realize Science Instruction Leading to Global Excellence in Education. *Educationia Confab*, 2(4), 108-123.
- Supiati, A., Wisanti, dan Budijastuti, W. (2013). Development of Constructivist-Based Student Activity Sheet to Practice Science Process Skill. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 2(2), 145-146.