

ABSTRAK

Pembelajaran pada kurikulum 2013 dilakukan dengan cara memadukan berbagai kompetensi dasar atau mata pelajaran yang masih satu konsep dalam satu tema tertentu. Pembelajaran dilakukan secara tematik agar pengetahuan yang dimiliki siswa mengenai suatu konsep dapat bersifat holistik. Agar pembelajaran lebih bermakna, pembelajaran harus dikaitkan dengan permasalahan yang biasa dihadapi siswa sehari-hari. Untuk menemukan solusi dari permasalahan diperlukan pengetahuan yang menyeluruh dari suatu konsep. Salah satu cara guru untuk membantu siswa belajar memecahkan masalah adalah dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah. Persoalannya hanya terletak pada masalah memandu keaktifan siswa dan memberikan arahan. Salah satu cara untuk memandu keaktifan siswa dan memberikan arahan adalah dengan penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS). Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (research & development) model 4D Thiagarajan. Adapun model pengembangan 4-D ini terdiri atas 4 tahap utama, yaitu (1) *define* (pendefinisian), (2) *design* (perancangan), (3) *develop* (pengembangan), dan (4) *disseminate* (penyebaran). Pengembangan dilakukan pada tahap ketiga dari metode tersebut. Pengembangan dilakukan dengan cara validasi, uji coba dan revisi sampai pada produk akhir. Respon siswa terhadap LKS pada uji coba 1 lebih baik dibandingkan dengan uji coba 2. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap LKS sebanyak 30,6%. Hasil dari penelitian ini merupakan sebuah produk berupa LKS pada pembelajaran berbasis masalah tema bermain dengan benda-benda di sekitar yang dibatasi dalam subtema listrik di sekitar kita. Subtema listrik di sekitar kita mengintegrasikan tiga mata pelajaran yaitu mata pelajaran ilmu pengetahuan alam, bahasa Indonesia dan matematika. Sedangkan konsep yang dibahas yaitu konsep rangkaian listrik, penguraian teks penjelasan, dan denah serta letak koordinat suatu benda. Kata kunci: pengembangan, LKS, pembelajaran berbasis masalah, bermain dengan benda-benda disekitar

Keyword: development, worksheet, problem based learning, playing with many things in environment area.

ABSTRACT

Learning in curriculum 2013 was done by integrating many basic competencies or subjects still on one concept in a particular theme. Learning is done thematically, so that the knowledge of the students about a concept can be holistic. To be more meaningful learning, learning must be attributed to the problems commonly faced by students daily. To find the solution of the problem required a thorough knowledge of a concept. One way teachers to help student to solve problems is using problem-based learning method. The problem are how guiding student activity and give the direction. To guide the student activity and give the direction is the use of Student Worksheet. The method for this research is research and development (R & D) 4D models by Thiagarajan. The 4-D model consists of four main phases, namely (1) define, (2) design, (3) develop, and (4) disseminate. Development is done on the third stage of the method proficiency level. Development is done by means of validation, trial and revisions to the final product. Students' response in first trial is better than the second trial. This is evidenced by the increase presence of student worksheet students' understanding as much as 30.6%. The results of this study is a product in the form of worksheets in problem-based learning on the theme of play with objects around which the limit of the electrical sub-themes around us. Subtheme electricity around us integrated the three subjects there are Science subjects, Indonesian and Mathematics. While the concept discussed the concept of an electric circuit, the decomposition of descriptive text, and icograph and the location of the coordinates of an object.

Keyword: development, student worksheet, problem based learning, playing with objects around