

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Know, Want, Learn* (KWL) Di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kecamatan Payakumbuh

N L Perdani¹, D Marneli¹, R Delfita¹, R Helmita¹

¹ Tadris Biologi, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar, Indonesia

lianmedakora8@gmail.com

Abstract. The purpose of this study was to produce valid and practical Know, Want, Learn (KWL) based Student Worksheets. The type of research implemented through this activity is Research and Development (R&D) using the 4D model (define, design, develop, and disseminate). This product was validated by 2 Biology lecturers at IAIN Batusangkar and a Biology teacher. For the practicality test given to students of class XI IPA SMA N 1 Payakumbuh Regency. The instruments in this study were validation sheets and practicality sheets. The results of this study stated that the Know, Want, Learn (KWL)-based Student Worksheets were very valid with an average percentage of 84%. This product is also very practical according to the teacher with a percentage of 89%, and according to students it is also very practical to use in learning with a percentage of 84%.

Keyword: *Student Worksheet* (LKPD), *Know, Want, Learn* (KWL)

1. Pendahuluan

Kemendikbud mengatakan bahwa tuntutan keterampilan membaca pada abad ke-21 dapat memahami informasi secara analitis, kritis, dan kreatif. Dengan adanya tuntutan keterampilan membaca, Kementerian Pendidikan dan Budaya mencetuskan adanya Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang dituangkan dalam Permendikbud No. 23 tahun 2015 di mana pada gerakan tersebut dilaksanakan kegiatan membaca materi non pelajaran selama 15 menit sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi masyarakat. Kemampuan membaca kritis akan mempengaruhi kemampuan seseorang dalam berpikir kritis

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulis. Membaca pada hakikatnya adalah suatu proses yang bersifat fisik dan psikologis. Proses yang berupa fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual dan merupakan proses mekanis dalam membaca. Proses mekanis tersebut berlanjut dengan proses psikologis yang berupa kegiatan berpikir dalam mengolah informasi. Proses psikologis itu dimulai ketika indra visual mengirimkan hasil pengamatan terhadap tulisan ke pusat kesadaran melalui sistem saraf. Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencangkup isi, dan memahami makna bacaan (Dewi et al., 2014).

Proses pembelajaran merupakan pemberian stimulus-stimulus kepada peserta didik, agar terjadi respon yang positif pada diri peserta didik. Dalam pembelajaran, peran seorang guru tidak dapat diabaikan, guru bertugas membimbing dan mengarahkan siswa agar aktif dalam belajar, salah satu cara yaitu menciptakan pembelajaran yang menantang daya pikir siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu, memberikan kesempatan yang luas untuk mengembangkan

wawasan serta menumbuhkan kreativitas peserta didik sehingga aktif merespon pelajaran (Rustam et al., 2013).

Keberhasilan proses pembelajaran di sekolah ditentukan oleh peserta didik, guru, dan sumber belajar (bahan ajar). Suatu proses pembelajaran memerlukan daya dukung berupa ketersediaan sarana dan prasarana untuk membantu memahami materi pembelajaran (Yetti Supriyati et al., 2019).

Dari hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Kecamatan Payakumbuh diperoleh beberapa informasi yang berkaitan dengan permasalahan ketersediaan bahan ajar. Dimana beliau mengatakan bahwa kurikulum yang digunakan disekolah yaitu kurikulum 2013, bahan ajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran hanya buku paket saja lalu untuk mendapatkan buku paket tersebut harus meminjam dahulu ke perpustakaan dan hanya sebagai peserta didik yang meminjam sehingga kurangnya motivasi peserta didik dalam membaca buku. Guru belum ada membuat atau mengembangkan bahan ajar yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan beberapa peserta didik di SMA Negeri 1 Kecamatan Payakumbuh, peserta didik mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran biologi, guru belum pernah membuat LKPD sebagai bahan ajar mata pelajaran biologi disekolah. Dimana bahan ajar seperti buku paket atau sumber belajar yang tersedia disekolah masih terbatas sehingga pembelajaran tersebut monoton dimana guru hanya menjelaskan di depan kelas dan peserta didik banyak mencatat dikarenakan padatnya pembelajaran biologi tersebut yang menyebabkan peserta didik bosan dan mengantuk. Hal tersebut membuat peserta didik kesulitan untuk memahami materi pembelajaran. Lalu, guru juga belum pernah membuat LKPD dengan menggunakan model *Know, Want, Learn* (KWL) dalam proses pembelajaran biologi.

Salah satu bahan ajar yang dapat membantu peserta didik dalam belajar adalah LKPD. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) merupakan suatu bahan ajar berupa lembaran kertas yang di dalamnya terdapat materi, ringkasan, petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik, yang mana pada pembuatannya mengacu pada KD yang harus dicapai. LKPD dapat digunakan sebagai sarana untuk memberikan suatu pengetahuan, sikap, dan keterampilan kepada peserta didik (Prastowo, 2012).

LKPD dalam proses pembelajaran akan sangat menunjang kelancaran berjalannya proses pembelajaran dimana akan sangat menunjang kelancaran berjalannya proses pembelajaran dimana akan membuat siswa mudah mengerti terhadap materi yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar LKPD sangat diperlukan dalam dunia pendidikan. Salah satu keunggulan dari LKPD adalah dapat di desain dengan keadaan peserta didik dan karakteristik sekolah. Penggunaan LKPD yang sesuai dengan keadaan peserta didik dapat meningkatkan penguasaan konsep pada materi yang diberikan oleh guru.

Melalui LKPD, peserta didik mendapat kesempatan untuk memancing peserta didik agar terlihat aktif dengan materi yang dibahas. LKPD juga dapat membuat proses pembelajaran lebih aktif. Dengan pembelajaran aktif, peserta didik mendapat pengalaman langsung sehingga tidak terbatas dengan pengetahuan belaka (Rahayu & Budiyo, 2018).

Suatu pembelajaran diperlukan adanya suatu pembelajaran aktif yang mana setelah guru menerangkan materi, peserta didik harus diberi tugas yang menarik agar murid bersemangat dan berfikir aktif. Untuk itu perlu adanya model pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran agar peserta didik aktif. Salah satu model yang peneliti ambil adalah model pembelajaran *Know Want to Know Learned* (KWL).

Model *Know Want to Know Learned* (KWL) yaitu model yang melihat tahap demi tahap akan kemampuan pemahaman terhadap sebuah bacaan yang dilakukan oleh peserta didik yaitu membaca yang memberikan peran aktif kepada peserta didik sebelum, saat dan sesudah membaca. *Know Want to Know Learned* (KWL) dapat membantu mereka memikirkan informasi baru yang diterimanya, dan juga bisa memperkuat kemampuan peserta didik mengembangkan pertanyaan tentang berbagai topik. Dengan demikian, guru akan lebih mudah mengetahui apa yang peserta didik ketahui maupun ingin diketahuinya (Santosa, 2018).

Tujuan dari model pembelajaran *Know Want to Know Learned* (KWL) ini untuk meningkatkan keterampilan peserta didik menuliskan ide, kata-kata kunci atau fase yang berkaitan dengan suatu topik dalam kegiatan curah pendapat (brainstorming), kemudian pesan yang didapat dituliskannya ke dalam tabel KWL. Model KWL memberikan kepada peserta didik tujuan membaca dan memberikan peran aktif peserta didik sebelum, saat, dan sesudah membaca. Model ini membantu mereka memikirkan informasi baru yang diterimanya dan juga bisa memperkuat kemampuan peserta didik mengembangkan pertanyaan tentang berbagai topik (Sutarna, 2016).

Dengan menggunakan LKPD berbasis KWL ini, peserta didik dapat mengingat kembali pengetahuan awal yang telah dimiliki oleh peserta didik, mengetahui apa yang belum diketahui oleh siswa, dan dapat menemukan konsep pengetahuan awal dan pengetahuan baru peserta didik.

2. Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). dengan model pengembangan 4D (*define, design, develop dan disseminate*) namun hanya sampai tahap pengembangan (*develop*) (Auliya & Ambarwati, 2018). Pada tahap *define* terdiri dari analisis muka belakang (analisis kebutuhan) meliputi wawancara dengan guru biologi di sekolah, menganalisis buku teks dan analisis kurikulum dan silabus. Tahap *design* terdiri dari perencanaan *prototype* dan pada tahap *develop* adalah tahap pengembangan produk dengan tujuan dapat menghasilkan LKPD yang valid dan praktis. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar validasi produk dan angket respon pengguna produk. Analisis data menggunakan analisis persentase menurut (Riduwan, 2007) dengan rumus:

$$p = \frac{\text{Jumlah skor jawaban masing – masing item}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

3. Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa LKPD berbasis *Know Want to Know Learned* (KWL) di kelas XI yang valid dan praktis. Pada LKPD yang telah peneliti kembangkan berisi materi Sistem Pernapasan agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Model *Know Want to Know Learned* (KWL) yaitu model yang melihat tahap demi tahap akan kemampuan pemahaman terhadap sebuah bacaan yang dilakukan oleh peserta didik yaitu membaca yang memberikan peran aktif kepada peserta didik sebelum, saat dan sesudah membaca LKPD berbasis *Know Want to Know Learned* (KWL) ini telah melalui beberapa tahapan penting dalam proses perancangannya, dimulai dari hal pertama yaitu menentukan identitas dari produk LKPD yang dikembangkan berupa mata pelajaran, kelas/semester, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, judul dan materi serta langkah *Know Want to Know Learned* (KWL).

Hasil analisis validasi dari LKPD berbasis *Know Want to Know Learned* (KWL) ini diperoleh sangat valid yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi LKPD

No	Aspek Penialain	Validator			Jumlah	Skor	%	Ket
		1	2	3				
1	Syarat Didaktik	31	27	33	91	108	84	Sangat Valid
2	Syarat Konstruktif	49	45	52	146	168	87	Sangat Valid
3	Syarat Kebahasaan	12	12	12	36	48	75	Valid
4	Syarat Teknis	16	15	19	50	60	83	Sangat Valid
	Jumlah	108	99	116	323	384	84	Sangat Valid

Penulis melakukan tahap validasi ini untuk mengetahui tingkat kesesuaian produk yang dirancang sehingga penulis dapat mencapai hasil yang diinginkan. Menurut (Haviz, 2013) produk pembelajaran disimpulkan valid jika dikembangkan dengan teori yang memadai, disebut dengan validitas isi. Dari hasil validasi tabel 3 dinyatakan bahwa produk sudah sangat valid dengan rata-rata persentase 84%.

LKPD yang dikembangkan sudah sesuai dengan model yang di adaptasikan ke dalam LKPD yaitu model *Know-Want-Learn* (KWL) dan di anggap mampu mengarahkan siswa belajar dengan aktif dan siswa lebih mudah dalam mengidentifikasi informasi yang didapatkan dengan baik. Ini dibuktikan dengan respon praktikalitas guru sangat paraktis dengan persentase rata-rata 89% dan respon praktikalitas dari peserta didik juga sangat praktis dengan persentase rata-rata 84%. Hal ini didukung oleh (Ledina et al., 2020) yang mengatakan bahwa dengan menggunakan model KWL, guru dapat mengarahkan siswa belajar dengan aktif dan siswa lebih mudah dalam mengidentifikasi informasi yang didapatkan dengan baik.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengembangan LKPD berbasis *Know, Want, Learn* (KWL) di kelas XI IPA dapat kesimpulan bahwa LKPD berbasis *Know, Want, Learn* (KWL) telah memenuhi kriteria sangat valid dengan persentase 84%. Hasil praktikalitas angket respon peserta didik terhadap LKPD berbasis *Know, Want, Learn* (KWL) di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Kecamatan Payakumbuh telah memenuhi kategori sangat praktis dengan rata-rata persentase 84% dan kategori sangat praktis juga menurut siswa digunakan dalam pembelajaran dengan rata-rata persentase 89%.

5. Daftar Pustaka

- Auliya, D., & Ambarwati, R. (2018). Strategy In The Topic Of Invertebrata Material To Train Metachognitive. *BioEdu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 7(2), 412–423.
- Dewi, N. P. W. C., Sudiana, I. N., & Ida Ayu Made Darmayanti. (2014). Penerapan Strategi KWL (Know, Want To Know, Learned) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Intensif Siswa Di Kelas VII Di SMP Negeri 1 Sawan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia UNDIKSHA*, 2(1).
- Haviz, M. (2013). Research and development; penelitian di bidang kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna. *Ta'dib*, 16(1).
<https://ojs.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/takdib/article/view/235>
- Ledina, H., Saadie, M., & Sumiyadi, S. (2020). Model Know, Want To Know, Learned (KWL) Dalam Pembelajaran Membaca Cerita Pendek Siswa SMP Kelas IX. *Bahterasia, Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2).
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DiVa Press.
- Rahayu, D., & Budiyono. (2018). Masalah Materi Bangun Datar. *Pengembangan LKPD*

- Berbasis Pemecahan Masalah Pengembangan*, 06, 249–259. <https://media.neliti.com/media/publications/254876-pengaruh-metode-permainan-sirkuit-pintar-8f6b2278.pdf>
- Riduwan. (2007). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Rustam, R., Supriadi, S., & Jura, M. (2013). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Guided Note Taking (Gnt) Pada Materi Termokimia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 2 Pasangkayu. *Jurnal Akademika Kimia*, 2(4), 196–202.
- Santosa, P. (2018). *Mahir Praktikum Biologi, Penggunaan Alat-alat Sederhana dan Murah Untuk Percobaan Biologi*. Depublish.
- Sutarna, N. (2016). Penerapan Mengarang Terbimbing Model Kwl (Know, Want, Learned) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 112–121. <https://journals.ums.ac.id/index.php/ppd/article/view/2806>
- Yetti Supriyati, Handjoko Permana, & Cindi Efitayani. (2019). Pengembangan E-Handout Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana Untuk Peserta Didik Dengan Gaya Belajar Kinestetik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, 8.