

**PENGEMBANGAN LEMBAR KEGIATAN SISWA BERBASIS  
KETERAMPILAN PROSES UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR DAN MENGEMBANGKAN KARAKTER  
KREATIVITAS SISWA PADA MATERI  
GAYA KELAS VIII SMP**

Oleh  
Anita Nur Azizah  
NIM 09302244040

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan LKS berbasis keterampilan proses yang layak untuk pembelajaran IPA (fisika) di sekolah, mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, dan mengetahui pengembangan karakter kreativitas siswa dalam melakukan percobaan fisika materi gaya menggunakan LKS.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan model 4-D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Tahap *define* merupakan tahap awal untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat – syarat pengembangan. Langkah – langkah yang dilakukan adalah melakukan studi lapangan di SMP Muhammadiyah Tempuran. Tahap *design* dilakukan perancangan prototipe perangkat pembelajaran. Kegiatan pada tahap ini berupa penyusunan tes berupa soal *pretest* dan *posstest*, LKS, dan perencanaan pembelajaran. Produk yang dihasilkan pada tahap ini berupa draf awal. Tahap *develop* dilakukan validasi LKS oleh ahli dan uji pengembangan pada siswa di SMP Muhammadiyah Tempuran. Penelitian hanya sampai pada tahap *develop*, tahap *disseminate* tidak dilaksanakan.

Berdasarkan hasil validasi pengembangan produk oleh dosen dan guru, LKS yang dikembangkan dinyatakan layak diujicobakan dengan kategori sangat baik. Hasil uji coba LKS kepada 30 siswa kelas VIII B SMP Muhammadiyah Tempuran menunjukkan respon positif. Penggunaan LKS pada kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif sebesar 10,2%. Pembelajaran menggunakan LKS juga dapat mengembangkan karakter kreativitas siswa dengan persentase ketercapaian aspek *fluency* (kelancaran) sebesar 88%, aspek *flexibility* (keluwesan) sebesar 93%, aspek *originality* (keaslian) sebesar 88%, dan *elaboration* (keterperincian) sebesar 88%.

Kata-kata kunci: *LKS berbasis keterampilan proses, hasil belajar, karakter kreativitas*