

**PENGEMBANGAN LKS *INQUIRY ACTIVITY* BERBASIS MODEL
PEMBELAJARAN *CURIOS NOTE PROGRAM* (CNP) GUNA PENCAPAIAN
KETERAMPILAN PROSES DAN PENINGKATAN PENGUASAAN MATERI
POKOK SUHU DAN KALOR**

Fatimah Primadian Farumananda

12316244009

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan produk LKS *Inquiry Activity* berbasis model pembelajaran *Curious Note Program* (CNP) layak digunakan untuk pembelajaran materi pokok Suhu dan Kalor guna pencapaian keterampilan proses dan peningkatan penguasaan materi pada siswa SMA, (2) Mengetahui kriteria ketercapaian keterampilan proses siswa dalam menemukan masalah, merancang eksperimen, memperoleh pengetahuan sains dan melaksanakan eksperimen dalam mengerjakan LKS *Inquiry Activity* berbasis model pembelajaran *Curious Note Program* (CNP) pada materi pokok Suhu dan Kalor, dan (3) Mengetahui besar peningkatan penguasaan materi Suhu dan Kalor siswa SMA yang menggunakan LKS *Inquiry Activity*.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model 4-D menurut Thiagarajan dan Semmel (1974:5). Tahap *define* merupakan tahap awal untuk mendefinisikan permasalahan. Tahap *design* dilakukan dengan mengembangkan rancangan awal Silabus, RPP, dan LKS *Inquiry Activity* dan instrumen penelitian. Tahap *develop* dilakukan untuk menghasilkan Silabus, RPP, dan LKS *Inquiry Activity* yang layak serta untuk mengetahui kriteria pencapaian keterampilan proses dan pemahaman konsep siswa. Kelayakan LKS *Inquiry Activity* dilihat dari skor skala 5 dari hasil validasi validator, reliabilitas Alfa Cronbach hasil pekerjaan siswa terhadap LKS *Inquiry Activity*, dan hasil respon siswa menggunakan skor skala lima. Tingkat keterampilan proses dilihat dari pekerjaan siswa pada LKS *Inquiry Activity*, sedangkan pemahaman konsep siswa dilihat dari skor *posttest* siswa. Produk Silabus, RPP, dan LKS yang dikembangkan diujicoba di SMA Negeri 7 Yogyakarta dengan 1 kelas (16 siswa) untuk uji coba terbatas dan 1 kelas (32 siswa) untuk uji coba lapangan. Tahap *disseminate* dilakukan untuk penyebaran LKS *Inquiry Activity* dalam skala yang lebih luas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) LKS *Inquiry Activity* layak digunakan untuk pencapaian keterampilan proses pembelajaran fisika dan memperoleh kategori sangat baik dilihat dari hasil penilaian validator sebesar 4,34, Reliabilitas Alpha Cronbach dengan rata-rata 0,904 (sangat tinggi), dan hasil respon siswa 3,75 (baik), (2) Tingkat ketercapaian keterampilan proses siswa memiliki rata-rata 3,87 (baik) dengan rincian rata-rata nilai keterampilan proses dalam menemukan masalah 4,18 (baik), merancang eksperimen 3,91 (baik), memperoleh pengetahuan sains 3,62 (baik) dan melaksanakan eksperimen 4,41 (sangat baik), dan (3) Besar peningkatan penguasaan materi Suhu dan Kalor siswa SMA yang menggunakan LKS *Inquiry Activity* ditinjau dari hasil *pretest* dan *posttest* memiliki rata-rata *pretest* dalam penilaian skala 5 sebesar 3,96 (baik) dan rata-rata *posttest* sebesar 4,53 (sangat baik).

Kata Kunci: *Curious Note Program*, LKS, *Inquiry Activity*, Keterampilan Proses, Suhu dan Kalor.