

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
DALAM MATA PELAJARAN IPAS MATERI INDONESIAKU
KAYA RAYA KELAS V SEKOLAH DASAR
NEGERI 34 PONTIANAK SELATAN

Magdalena¹, Kartono², Rio Pranata³

Universitas Tanjungpura Pontianak

ml4807640@student.untan.ac.id; kartono@fkip.untan.ac.id

Abstract

This study aims to produce a product of discovery learning-based student worksheets on the material of my rich Indonesia in grade V elementary school that is feasible. The research method used is research and development (R&D) by adapting the Thiagarajan 4D development model (define, design, development, and dissemination). The data source of this research is the validation result from one validator, and teacher response questionnaire. The data collection techniques were validation instruments and teacher response questionnaires. The results showed that during the research conducted using four stages of define, design, development and dissemination. The level of validity of the learner worksheet based on the results of didactic expert assessment with an average of 4.07 with the category "good", construction 4 "good" and technical 4.5 "good". Furthermore, the response from the teacher obtained an average of 4.91 in the "very good" category.

Keywords : *Development ; Learner Worksheet ; Discovery Learning Based ; IPAS*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasikan produk lembar kerja peserta didik berbasis discovery learning pada materi Indonesiaku kaya raya kelas V Sekolah Dasar yang layak. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan Thiagarajan 4D (define, design, development, dan dissemination). Sumber data penelitian ini adalah hasil validasi dari satu validator, dan kuesioner respon guru. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah instrumen validasi dan kuesioner respon guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa selama penelitian dilakukan menggunakan empat tahap define, design, development dan dissemination. Tingkat validitas lembar kerja peserta didik berdasarkan hasil penilain ahli didaktik

dengan rata-rata 4,07 dengan kategori “baik”, konstruksi 4 “baik” dan teknis 4,5 “baik”. Selanjutnya respon dari guru memperoleh rata-rata 4,91 dengan kategori “sangat baik”.

Kata Kunci : Pengembangan ; Lembar Kerja Peserta Didik ; Berbasis Discovery Learning ; IPAS

PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional berakar dari kebudayaan bangsa Indonesia, Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1954, Undang-Undang Dasar 1954 mengamatkan upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta agar pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem dalam pembelajaran nasional yang diatur dengan undang-undang.

Wujud dari cita-cita nasional diterbitkan dalam Undang-Undang Nasional Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 yang memuat tujuan pendidikan. Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk tercapainya tujuan kurikulum merdeka maka dikembangkan sebuah LKPD yang menarik untuk menunjang kemampuan peserta didik untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Menurut (Khoirurrijal et al., 2022) menyatakan bahwa kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik.

Esensi kurikulum merdeka adalah pendidikan berpatokan pada esensi belajar, dimana setiap siswa memiliki bakat dan minatnya masing-masing (Wiguna et al, 2022). Proses Pembelajaran yang diharapkan saat ini ialah proses pembelajaran yang mengutamakan minat dan bakat peserta didik yang dapat memupuk sikap kreatif dan menyenangkan peserta didik dan guru lebih merdeka lagi dalam berpikir sehingga diikuti oleh peserta didik. Walaupun kurikulum merdeka telah dilaksanakan namun masih terdapat banyak masalah yang terjadi di lapangan arah dan tujuan kurikulum merdeka yang belum optimal. Dilihat dari proses pembelajaran di kelas saat ini masih menggunakan LKPD yang sederhana, tidak menarik dan tidak dilengkapi dengan langkah-langkah pengerjaan tugas.

LKPD yang mendukung dalam proses pembelajaran seharusnya dapat mendorong peserta didik dalam mengembangkan potensi menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan mejadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan adanya LKPD membantu peserta didik berpikir dan bagaimana cara mengolah informasi sendiri, dan menyimpulkan hasil akhir sendiri. Maka dari itu, diperlukan sebuah LKPD yang menarik dan dilengkapi dengan langkah-langkah pengerjaan tugas sehingga mampu mengiring peserta didik untuk melakukan penemuan tersebut secara mandiri.

Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan menyebutkan masih banyak peserta didik kesulitan dalam mengerjakan tugas-tugas yang berkaitan dengan penemuan secara mandiri. Permasalahan yang diketahui LKPD yang digunakan oleh guru untuk mengerjakan tugas-tugas pada umumnya tidak dibuat sendiri oleh guru melainkan disediakan oleh sekolah berupa buku LKS yang kurang menarik dan masih sangat sederhana sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan secara mandiri. LKPD yang ada saat ini masih kurang lengkap tidak tercanum petunjuk pengerjaan yang mudah untuk dipahami, karena sesungguhnya LKPD dikerjakan mandiri oleh peserta didik. Dengan adanya petunjuk atau langkah pengerjaan dalam LKPD tentunya peserta didik lebih aktif dan efektif dalam mengerjakan tugas. Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran memahami suatu konsep, arti dan hubungan, melalui proses intuitif untuk hasil akhirnya berupa suatu kesimpulan. *Discovery learning* merupakan model pembelajaran dalam proses pembelajaran yang tidak disajikan dalam bentuk final, tetapi diharapkan mengorganisasi sendiri, menitik beratkan pada aktivitas peserta didik, sementara guru hanya sebagai pembimbing yang mengarahkan peserta didik menemukan konsep dalil dan prosedur.

Penggunaan bahan ajar seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery Learning* menjadi solusi alternatif sebagai penunjang proses pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis (Zulmi et al., 2020).

LKPD *discovery learning* merupakan LKPD yang dapat membantu menggiring peserta didik dalam melakukan penemuan. Sejalan dengan cita-cita pendidikan nasional tugas guru dalam menggunakan LKPD *discovery learning* hanya membimbing dan pembelajaran akan perpusat kepada peserta didik sehingga peserta didik mandiri dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang telah diketahui, terdapat inti penting yang perlu diperhatikan oleh guru diantaranya penggunaan bahan ajar penunjang seperti LKPD

yang sudah dilengkapi dengan langkah-langkah pengerjaan dan LKPD yang menarik sehingga peserta didik dapat mengerjakan tugas secara mandiri.

Menurut (Halifah & Adnan, 2021) karakteristik LKPD dalam pembelajaran diantaranya LKPD dijadikan sebagai sumber belajar sebab dalam LKPD terdapat lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, berisi petunjuk atau langkah-langkah dalam menyelesaikan tugas sesuai dengan Kompetensi Dasar dan indikator pencapaian hasil belajar yang harus dicapai. LKPD dijadikan sebagai learning actualy sebab dalam LKPD terdapat pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran yang diterapkan. LKPD dijadikan sebagai SCR sebab dalam LKPD terdapat materi ajar yang sudah dikemas sedemikian rupa, sehingga peserta didik diharapkan dapat mempelajari materi ajar tersebut secara mandiri. LKPD dijadikan sebagai multimedia sebab dalam LKPD terdapat teks dan gambar yang dibuat sedemikian menarik yang di sesuaikan dengan materi yang akan diajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Endrawati S.Pd.I guru kelas V di Sekolah Pengembangan LKPD discovery learning yang sudah dilengkapi dengan langkah-langkah pengerjaan dan menarik dapat membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga peserta didik dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku. Pengembangan LKPD berbasis discovery learning dapat membantu guru dalam penyampaian materi, menjadikan peserta didik terampil dan aktif menyelesaikan tugas yang diberikan secara mandiri. Menurut (Prastowo, 2015) terdapat empat poin tujuan penyusunan LKPD menyajikan bahan ajar yang memudahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan, menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan, melatih kemandirian belajar peserta didik dan memudahkan guru dalam memberikan tugas kepada peserta didik.

Bahan ajar berfungsi sebagai representasi pendidik, sarana pencapaian standar kompetensi dan tujuan pembelajaran yang dapat mengoptimalkan peserta didik (Salsabila et al, 2023). (Nurhayati et al., 2015) menyatakan LKPD yang dikembangkan harus memenuhi syarat-syarat tertentu agar menjadi LKPD yang berkualitas baik, syarat-syarat yang harus dipenuhi antara lain syarat didaktik, konstruksi, dan teknis. Menurut (Roehati dan Padmaningrum dalam (Pawestri et al, 2020) mengemukakan dalam penyusunan LKPD yang

layak dikatakan baik jika memenuhi syarat didaktik mengatur tentang penggunaan LKPD bersifat universal bisa digunakan oleh peserta didik yang lamban dan pandai. LKPD lebih menekankan pada proses menemukan konsep, dan yang paling penting dalam LKPD ada variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan peserta didik. LKPD lebih mengutamakan pengembangan kemampuan, komunikasi sosial, emosional, moral, dan estetika. Syarat yang berkaitan dengan penggunaan secara universal dan mengutamakan penemuan konsep. Syarat konstruksi berhubungan dengan penguasaan bahasa, susunan kalimat, kosakata, tingkat kesukaran, dan kejelasan dalam LKPD. Syarat yang berkaitan dengan tata aturan penulisan bahasa seperti susunan kalimat dan kosakata. Syarat teknis menekankan pada tulisan, gambar, penampilan LKPD. Syarat yang berkaitan dengan tampilan LKPD dan daya kreativitas seperti penempatan gambar, pemilihan jenis huruf.

Tujuan pengembangan ini yaitu menghasilkan produk LKPD berbasis *discovery learning* yang layak berdasarkan aspek didaktik aspek konstruksi aspek teknis, mengetahui respon guru terhadap pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* materi Indonesia kaya raya di kelas V SD Negeri 34 Pontianak Selatan.

METODE

Penelitian ini dilakukan selama 2 hari tanggal 22 sampai 23 Juli 2024, metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*research and development*) campuran kualitatif dan kuantitatif. Menurut (Solikin et al., 2019) *Research and development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. (Waruwu, 2024a) menyatakan penelitian dan pengembangan merupakan kegiatan ilmiah yang dilakukan secara terencana, sistematis, dan berdasarkan analisis masalah untuk mengembangkan suatu inovasi baru berupa produk atau model tepat guna bagi masyarakat yang dapat diuji dan efektif kelayakannya secara ilmiah. Menurut (Senjaya et al, 2022) penelitian dan pengembangan tidak hanya dipakai pada ilmu alam saja, tetapi juga berkaitan dengan teknologi.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 34 Pontianak Selatan yang berlokasi di jalan Professor A. Yamin kecamatan Pontianak Selatan. Dalam uji coba lapangan ini menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data untuk memperoleh respon guru terhadap LKPD berbasis *discovery learning* yang dikembangkan. Uji coba akan dilakukan pada uji coba perorangan kelompok besar dan lapangan yaitu guru SDN 34 Pontianak Selatan.

Penelitian ini menggunakan wawancara dan kuesioner untuk memvalidasi produk berupa LKPD berbasis discovery learning. Kuesioner dalam penelitian ini menggunakan lima skala dari 1-5 bertujuan untuk memperoleh jawaban yang pasti dengan kategori penilaian yaitu (1) sangat kurang baik (2) tidak baik (3) kurang baik (4) baik (5) sangat baik.

Tabel 1. Interval Skor

Interval Skor	Kategori
$4,21 \leq X \leq 5,00$	5
$3,41 \leq X \leq 4,20$	4
$2,61 \leq X \leq 3,40$	3
$1,81 \leq X \leq 2,62$	2
$1,00 \leq X \leq 1,80$	1

Menurut (Sugiyono, 2017) terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian, dan kualitas pengumpulan data. Kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reabilitas instrumen dan kualitas instrumen data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan dalam pengumpulan data. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara wawancara, kuesioner, observasi dan gabungan ketiganya. Teknik wawancara menurut (Marcela et al, 2022) Teknik wawancara dilakukan oleh responden dan peneliti untuk mencari informasi tentang apa yang akan diteliti.

(Sugiyono, 2017) mengemukakan bahwa teknik analisis data sebagai berikut
Proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengoreksikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Pada penelitian ini teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Menurut (Lase, 2023) Kualitatif yaitu data berupa masukan atau saran dari tim ahli dan siswa pada saat uji coba lapangan dan kuantitatif yaitu data hasil angket tim ahli dan siswa pada saat uji coba lapangan.

HASIL

Pengembangan LKPD berbasis discovery learning ini menggunakan model pengembangan Thiagarajan yang dikenal dengan model 4D yang meliputi define, design, development, dan disseminate. Hasil dari tahap-tahap tersebut dipaparkan sebagai berikut. (Sugiyono, 2019) mengemukakan bahwa langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4D, yang merupakan perpanjangan dari Define, Design, Development, and Disseminate.

1. Tahap Pendefinisian (Define)

Dari hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 17 Februari 2022 menghasilkan beberapa data terkait dengan lembar kerja peserta didik dan sumber-sumber penunjang dalam pembelajaran. Peneliti mendapat data dokumentasi berupa LKPD, dan wawancara guru kelas V.

Hasil dari pengumpulan dokumentasi berupa sebuah LKPD yang digunakan oleh guru kelas V belum memenuhi beberapa syarat sebagai LKPD. LKPD yang digunakan masih sangat sederhana dan tidak menarik serta tidak memuat delapan unsur yaitu judul, tujuan pembelajaran, waktu penyelesaian, langkah kerja, tugas dan yang terakhir laporan yang harus dikerjakan.

2. Tahap Perancangan (Design)

Merancang lembar kerja peserta didik berbasis discovery learning dibutuhkan pengumpulan bahan-bahan seperti pengumpulan materi, gambar serta pemilihan warna yang selaras dan sesuai dengan tampilan ikon gambar lainnya. Produk yang dikembangkan didesain dengan memenuhi kelayakan, keakuratan, kejelasan, dan penyajian serta rancangan yang menarik.

a. Menyempurnakan Komponen dalam LKPD

Komponen yang ada dalam LKPD terdiri atas enam unsur utama, meliputi judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, tugas atau langkah kerja, dan penilaian. Jika dilihat dari format LKPD memuat paling tidak ada delapan unsur, yaitu judul, kompetensi dasar yang akan dicapai, waktu penyelesaian, peralatan atau bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, informasi singkat, langkah kerja, tugas yang harus dilakukan, dan laporan yang harus dikerjakan (Prastowo, 2015). Komponen LKPD berbasis discovery learning terdiri atas judul, langkah-

langkah, petunjuk belajar, tujuan pembelajaran, informasi pendukung, tugas, kesimpulan dan penilaian.

- b. Mencari bahan-bahan penunjang dalam pengembangan LKPD berbasis discovery learning

Merancang LKPD berbasis discovery learning dibutuhkan bahan-bahan penunjang seperti kelayakan tampilan cover lembar kerja peserta didik, pengumpulan gambar yang sesuai, kesesuaian materi yang disajikan, penyusunan tugas, pemilihan warna yang selaras menggunakan bahasa yang sesuai, menggunakan susunan kalimat yang jelas, kebakuan kosakata, konsistensi tulisan yang digunakan, tingkat kesukaran terhadap pesan atau informasi dan kejelasan dalam lembar kerja peserta didik.

- c. Melakukan rancangan awal terhadap LKPD berbasis discovery learning

Rancangan awal LKPD berbasis discovery learning bertujuan untuk merancang LKPD berdasarkan hasil pendefinisian pada tahap sebelumnya kemudian dilakukan pengembangan produk LKPD. Mata pelajaran yang diambil yaitu IPAS kelas V semester dua. Komponen yang terdapat dalam pembukaan LKPD yaitu judul, langkah-langkah, petunjuk belajar, tujuan pembelajaran. Bagian inti terdapat informasi pendukung dan tugas. Sedangkan pada bagian penutup dalam LKPD yaitu kesimpulan dan penilaian.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Peneliti memvalidasi lembar kerja peserta didik kepada validator dosen Bapak Mahrani, M,Pd dengan menggunakan instrument angket validasi memuat aspek didaktik, aspek konstruksi, dan aspek teknis. Maka diperoleh hasil analisis data validasi oleh validator pada tahap pertama yang dijelaskan sebagai berikut.

- a. Validasi Produk oleh Validator Berdasarkan pada Aspek Didaktik, Konstruksi, dan Teknis Tahap Pertama.

Tabel 2. Hasil Validasi Tahap Pertama

No	Syarat	Kriteria	Nilai	Keterangan
1.	Didaktik	A. Menekankan pada proses	4	Baik
		B. Menemukan konsep	4	Baik
		C. Pemberian stimulus diawal kegiatan sehingga menimbulkan pertanyaan	4	Baik
		D. Peserta didik terdorong untuk Menyelidiki	4	Baik
		E. Peserta didik mengidentifikasi sebanyak mungkin informasi	4	Baik

	F. Peserta didik merumuskan informasi dalam bentuk hipotesis/ pernyataan sementara	4	Baik
	A. Lembar kerja peserta didik <i>discovery learning</i> memberikan kesempatan peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya untuk membuktikan hipotesis/ pernyataan sementara	4	Baik
	B. Mengolah data dari hasil bacaan	4	Baik
	C. Data yang di hasilkan diacak	4	Baik
	D. Peserta didik mengklasifikasikan data yang di hasilkan	4	Baik
	E. Data yang di hasilkan ditabulasi	4	Baik
	F. Peserta didik membentuk generalisasi/kesimpulan umum	4	Baik
	G. Pembuktian peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis dengan temuan alternatif data hasil <i>processing</i>	4	Baik
	H. Menarik kesimpulan dengan memperhatikan verifikasi/pembuktian.	4	Baik
	Jumlah	56	
	Rata-rata	4	Baik
2. Konstruksi	A. Menggunakan bahasa yang sesuai	4	Baik
	A. Menggunakan susunan kalimat yang jelas	4	Baik
	B. Kebakuan kosakata	3	Kurang Baik
	C. Tingkat kesukaran terhadap pesan atau Informasi	4	Baik
	D. Kejelasan dalam LKPD	4	Baik
	Jumlah	18	
	Rata-Rata	3,6	Kurang Baik
3. Teknis	A. Kelayakan tampilan cover LKPD	5	Sangat Baik
	B. Konsistensi tulisan yang digunakan	3	Kurang Baik
	C. Penggunaan gambar yang tepat	4	Baik
	D. Pemilihan jenis huruf	4	Baik
	Jumlah	16	
	Rata-Rata	4	Baik

Setelah dikonversikan hasil validasi tahap pertama pada validator dosen dengan syarat didaktik memiliki tingkat kelayakan produk dengan hasil skor rata-rata 4 dengan kategori “baik” namun terdapat beberapa kritikan dan saran dari validator untuk merevisi LKPD agar menjadi lebih baik. Hasil validasi pada syarat kontruksi memiliki tingkat kelayakan produk

dengan hasil skor rata-rata 3,6 dengan kategori “kurang baik” terdapat beberapa kritikan dan saran dari validator untuk merevisi agar menjadi lebih baik. Hasil validasi syarat teknis memiliki kelayakan dengan skor rata-rata 4 dengan kategori “baik” namun masih terdapat beberapa kritikan dan saran dari validator untuk merevisi.

- a. Validasi Produk oleh Validator Berdasarkan pada Aspek Didaktik, Konstruksi, dan Teknis Tahap Kedua

Tabel 3. Hasil Validasi Tahap Kedua

No	Syarat	Kriteria Keterangan	Nilai	
1.	Didaktik	A. Menekankan pada proses	4	Baik
		B. Menemukan konsep	4	Baik
		C. Pemberian stimulus diawal kegiatan Sehingga menimbultanda tanya	4	Baik
		A. Peserta didik terdorong untuk Menyelidiki	4	Baik
		B. Peserta didik mengidentifikasi sebanyak mungkin informasi	4	Baik
		C. Peserta didik merumuskan informasi dalam bentuk hipotesis/pernyataan sementara	4	Baik
		D. LKPD <i>discovery learning</i> memberikan kesempatan peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak- banyaknya untuk membuktikan hipotesis/pernyataan sementara	5	Sangat Baik
		E. Mengolah data dari hasil bacaan	4	Baik
		F. Data yang di hasilkan diacak	4	Baik
		G. Peserta didik mengklasifikasikan data yang di hasilkan	4	Baik
		H. Data yang di hasilkan ditabulasi	4	Baik
		I. Peserta didik membentuk generalisasi/kesimpulan umum	4	Baik
		J. Pembuktian peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis dengan temuan alternatif data hasil <i>processing</i>	4	Baik
K. Menarik kesimpulan dengan memperhatikan verifikasi/pembuktian.	4	Baik		
Jumlah		57		
Rata-rata		4.07	Baik	
2.	Konstruksi	A. Menggunakan bahasa yang sesuai	4	Baik
		B. Menggunakan susunan kalimat yang jelas	4	Baik
		C. Kebakuan kosakata	4	Baik
		D. Tingkat kesukaran terhadap pesan atau		

	Informasi	4	Baik
	E. Kejelasan dalam LKPD	4	Baik
	Jumlah	20	
	Rata-Rata	4	Valid
3.Teknis	A. Kelayakan tampilan cover LKPD	5	Sangat Baik
	B. Konsistensi tulisan yang digunakan	4	Baik
	C. Penggunaan gambar yang tepat	5	Sangat
Baik	A. Pemilihan jenis huruf	4	Baik
	Jumlah	18	
	Rata-Rata	4,5	Baik

Berdasarkan hasil validasi tahap pertama, peneliti melakukan revisi berdasarkan catatan yang telah diberikan oleh validator dosen. Setelah dikonversikan, hasil validasi tahap kedua pada validator ahli didaktik dengan rata-rata 4,07 dengan kategori “baik”, konstruksi rata-rata 4 “baik” dan teknis 4,5 kategori “baik” yang merupakan kriteria baik namun dengan revisi sesuai saran validator dan perbaikan.

b. Revisi Produk Berdasarkan Masukan Dari Validator Tahap Satu

Produk yang dihasilkan oleh penelitian ini merupakan LKPD berbasis discovery learning dalam mata pelajaran IPAS untuk materi Indonesiaku Kaya Raya untuk jenjang sekolah dasar kelas V. Hasil produk pengembangan lembar kerja peserta didik ini diuji cobakan secara perorangan kelompok besar. Selama proses uji coba mendapatkan tanggapan yang baik dari pihak sekolah dan peserta didik. Validasi pertama peneliti mendapat masukan tentang tujuan pembelajaran yang awalnya peserta didik dapat membaca dan mengambil informasi dari sebuah peta berubah menjadi peserta didik dapat menemukan informasi dan setelah kolom untuk soal ditambahkan kolom untuk jawaban sementara.

c. Revisi Produk Berdasarkan Masukan Dari Validator Tahap Dua

Revisi produk berdasarkan masukan dari validator tahap dua, revisi tahap dua dilakukan untuk menilai kelayakan dan divalidasi oleh validator pada tahap dua apakah LKPD berbasis discovery learning yang dikembangkan sudah layak digunakan. Pada validasi tahap kedua peneliti melakukan perbaikan akhir terhadap lembar kerja peserta didik berbasis discovery learning yang dikembangkan sehingga menghasilkan produk final yaitu lembar kerja peserta didik berbasis discovery learning dalam mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya raya kelas V sekolah dasar negeri 34 Pontianak Selatan.

4. Tahap Penyebaran (Disseminate)

Tahap uji coba penelitian ini melibatkan 35 peserta didik untuk mengetahui respon guru kelas terhadap lembar kerja peserta didik berbasis discovery learning dalam mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya raya.

Tabel 4. Hasil Respon Guru

No	Kriteria	Nilai	Keterangan
1.	Materi yang disajikan mendorong peserta didik untuk menemukan suatu konsep	5	Sangat Baik
2.	Berorientasi pada pengembangan belajar mandiri	5	Sangat Baik
3.	Terdapat kegiatan pemberian stimulus di awal kegiatan	5	Sangat Baik
4	Stimulus bersifat kontekstual	4	Baik
2.	Melalui stimulus yang diberikan dapat mendorong peserta didik merumuskan jawaban sementara/hipotesis	5	Sangat Baik
3.	Pembelajaran penemuan pada LKPD memanfaatkan berbagai sumber belajar dalam mengumpulkan fakta dan data	5	Sangat Baik
4.	Langkah yang disajikan dalam LKPD menumbuhkan keinginan peserta didik untuk mengumpulkan fakta dan data yang mendukung	5	Sangat Baik
5.	Pembelajaran penemuan pada LKPD dapat mendorong peserta didik untuk mengolah data dan fakta yang ditemukan	5	Sangat Baik
6.	Pembelajaran penemuan pada LKPD dapat mendorong peserta didik untuk aktif berfikir secara sistematis dan logis	5	Sangat Baik
7.	Kejelasan tuntunan atau petunjuk LKPD untuk menemukan solusi atau cara penyelesaian	5	Sangat Baik
8.	Memberikan kesempatan untuk menyimpulkan materi yang dipelajari	5	Sangat Baik
Jumlah		59	
Rata-rata		4,91	Sangat Baik

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar yang sudah dilakukan peneliti diperoleh data hasil respon guru kelas terhadap lembar kerja berbasis discovery learning dalam mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya raya kelas V sekolah dasar negeri 34 Pontianak Selatan mendapatkan rata-rata 4,91 dengan kategori “sangat baik”. Artinya lembar kerja peserta didik yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai bahan ajar penunjang dalam pelajaran.

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis discovery learning dalam mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya raya kelas V sekolah dasar negeri 34 Pontianak Selatan menggunakan metode pengembangan research and development (R&D). tujuan penelitian ini untuk menghasilkan produk dengan menggunakan model Thiagarajan 4D meliputi define, design, development, dan disseminate. (Waruwu, 2024) model 4D merupakan singkatan dari define, desing, develop, dan disseminate model ini mulai berkembang pada tahun 1970-an model ini merupakan pengembangan dari langkah-langkah pengembangan yang berkembang pada saat itu yaitu analisis, desain, dan evaluasi.

Define menurut (Mulyatiningsih, 2016.) kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Design (Kristanti & Julia, 2017) menyatakan tujuan tahap ini adalah menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran.

Menurut (Salsabila et al, 2023) pada tahap develop rencana dan rancangan yang telah disusun pada tahap design direalisasikan menjadi sebuah produk kemudian produk melewati proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. (Ahmad & Asmaidah, 2017) menyatakan draft perangkat pembelajaran yang dihasilkan divalidasi oleh validator. Disseminate merupakan tahap penyebaran uji coba lapangan.

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan produk yaitu lembar kerja peserta didik berbasis discovery learning dalam mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya raya kelas V sekolah dasar negeri 34 Pontianak selatan. Menurut (Fajri & Taufiqurrahman, 2017) Penelitian pengembangan adalah kegiatan yang menghasilkan produk ataupun menyempurnakan produk kemudian diteliti keefektifan dan kelayakan dari produk tersebut. (Gazali & Nahdatain, 2019) menyatakan untuk kepentingan penelitian ada beberapa penyesuaian yang perlu dilakukan sehingga proses pengembangan lebih sesuai dengan proses penelitian.

Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis discovery learning peneliti melakukan perancangan desain meliputi cover, bagian pembuka, bagian isi, dan bagian penutup. Lembar kerja peserta didik yang telah dikembangkan divaliasi oleh ahli, kemudian direvisi sesuai saran dari ahli sehingga lembar kerja peserta didik berbasis discovery learning yang dikembangkan layak untuk diujicobakan. Peneliti melakukan uji coba perorangan kelompok besar untuk mengetahui respon guru. Tahap akhir yaitu revisi produk operasional.

1. Tingkat Validasi Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar kerja peserta didik berbasis discovery learning divalidasi oleh ahli didaktik, konstruksi, dan teknis. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan lembar kerja peserta didik berbasis discovery learning. Penilaian menggunakan kuesioner dinilai oleh ahli. Penelitian bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan lembar kerja peserta didik. Lembar kerja peserta didik berbasis discovery learning divalidasi oleh 1 ahli. Hasil validasi oleh ahli didaktik dengan rata-rata 4,07, konstruksi 4, dan teknis 4,5. Maka dapat diketahui bahwa lembar kerja peserta didik yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji kelayakan produk yang divalidasi oleh ahli didaktik, konstruksi, dan teknis serta tanggapan guru. Secara keseluruhan produk lembar kerja peserta didik berbasis discovery learning berhasil dikembangkan dan mendapat kualifikasi sangat baik. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan lembar kerja peserta didik berbasis discovery learning dalam mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya raya kelas V memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan guru dan siswa sebagai bahan ajar.

a. Pembahasan Hasil Validasi Aspek Didaktik

Terdapat 14 indikator penilaian dalam tahap ini terhadap instrument. Indikator penilaian yang dimaksud adalah menekankan pada proses, menemukan konsep, pemberian stimulus diawal kegiatan sehingga menimbulkan tanda tanya, peserta didik terdorong untuk menyelidiki, peserta didik mengidentifikasi sebanyak mungkin informasi, peserta didik merumuskan informasi dalam bentuk hipotesis atau pernyataan sementara, LKPD discovery learning memberikan kesempatan peserta didik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya untuk membuktikan hipotesis atau pernyataan sementara, mengolah data dari hasil bacaan, data yang dihasilkan diacak, peserta didik mengklasifikasikan data yang di hasilkan, data yang dihasilkan ditabulasi, peserta didik membentuk generalisasi atau kesimpulan umum, pembuktian peserta didik melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis dengan temuan alternatif data hasil processing, dan menarik kesimpulan dengan memperhatikan verifikasi atau pembuktian.

b. Pembahasan Hasil Validasi Aspek Konstruksi

Terdapat 5 indikator penilaian dalam aspek konstruksi meliputi menggunakan Bahasa yang sesuai, menggunakan susunan kalimat yang jelas, kebakuan kosakata, tingkat kesukaran terhadap pesan atau informasi, dan yang terakhir kejelasan dalam LKPD.

c. Pembahasan Hasil Validasi Aspek Teknis

Terdapat 4 indikator penilaian dalam aspek teknis yakni kelayakan tampilan LKPD, konsistensi tulisan yang digunakan, penggunaan gambar yang tepat, dan pemilihan jenis huruf.

2. Respon Guru Terhadap Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning

Penelitian pengembangan ini menggunakan uji penggunaan untuk mengetahui respon guru terhadap pengembangan LKPD berbasis discovery learning pada mata pelajaran IPAS kelas V semester 2. Dalam tahap implementasi yakni peserta didik menggunakan LKPD dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk mengetahui respon guru terhadap LKPD yang di kembangkan, kemudian dilanjutkan dengan memberikan angket terhadap guru untuk mengetahui respon guru terhadap LKPD berbasis discovery learning. Pada penelitian ini dilakukan uji coba sebanyak satu kali dengan skala besar 35 peserta didik dan guru kelas V SD Negeri 34 Pontianak Selatan materi Indonesaiku kaya raya.

Hasil uji coba skala besar diperoleh rata-rata hasil aspek penggunaan strategi discovery learning yaitu 4,91 dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa guru memebrikan respon yang baik terhadap LKPD berbasis discovery learning dalam mata pelajaran IPAS.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat di simpulkan bahwa produk lembar kerja peserta didik Berbasis Discovery Learning dalam Mata Pelajaran Ipas Materi Indonesiaku Kaya Raya Kelas V sangat layak digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran. berdasarkan hasil validasi penelitian pengembangan dan pemaparan yang telag diuraikan, ,maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

2. Tingkat kelayakan lembar kerja peserta didik berbasis discovery learning oleh ahli didaktik memperoleh rata-rata 4,07 dengan kategori “baik”, serta uji validasi ahli

konstruksi dengan rata-rata 4 dengan kategori “baik” dan uji validasi teknis dengan rata-rata 4,5 dengan kategori “baik”.

3. Respon guru terhadap lembar kerja peserta didik berbasis discovery learning berdasarkan hasil uji respon guru memperoleh rata-rata 4,90 dengan kategori “sangat baik”

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M., & Asmaidah, D. S. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Membelajarkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP. *Mosharafa*, 6(3). <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i3.460>
- Fajri, K & Taufiqurrahman (2017). Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D Dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam . In *JPII* (Vol. 2, Issue 1). <https://ojs.pps-ibrahimiy.ac.id/index.php/jpii/article/download/56/22>
- Gazali, Z., & Nahdatain, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Materi Biologi Sel Untuk Siswa SMA/MA Kelas XI IPA. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JUPE/index>
- Halifah., & Adnan. (2021). Karakteristik Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada SMA Biologi di Kota Makassar. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/67773>
- Kristanti, D., & Julia, S. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4-d untuk Kelas Inklusi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal MAJU*, 4(1). <https://www.academia.edu/download/87996981/71-121-1-SM.pdf>.
- Lase, A, L. (2023). Pengembangan Modul Data Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *FAGURU: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan*. <https://doi.org/10.57094/faguru.v2i1.667>
- Marcela, R., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.5680>
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. <https://www.academia.edu/download/32798229/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>
- Nurhayati, F., Widodo, J., & Soesilowati, E. (2015). Pengembangan LKS Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pokok Bahasan tahap Pencatatan Akuntansi Perusahaan Jasa. *Journal of Economic Education* (Vol. 4, Issue 1). <https://journal.unnes.ac.id/sju/jeec/article/view/6834>
- Pawestri, E., Zulfiati, H. M., (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Untuk Mengakomodasi Keberagaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas II Di SD Muhammadiyah Danunegaran. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v6i3.8151>
- Prastowo, A. (2015). *Paduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA press
- Salsabila, A, H., Iriani, T., & Handoyo, S, S. (2023). Penerapan Model 4D Dalam Pengembangan Video Pembelajaran Pada Keterampilan Mengelola Kelas. In *Jurnal*

Pendidikan West Science (Vol. 01, Issue 08).
<https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.553>

- Senjaya, R. P. (2022). Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(2), 99–106. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.248>
- Solikin, I., & Amalia, R. (2019). Materi Digital Berbasis Web Mobile Menggunakan Model 4D. *Jurnal Sistem Informasi* (Vol. 8, Issue 3). <https://doi.org/10.32520/stmsi.v8i3.461>
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wiguna, I, K, W., Tristaningrat, M, A, N. (2022). Langkah Mempercepat Perkembangan Kurikulum Merdeka. *EdukasI: Jurnal Pendidikan Dasar Langkah Mempercepat Perkembangan Kurikulum Merdeka Belajar*. 3(1), 17–26. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi/article/view/2296>
- Zulmi, F, A., Akhlis, I. (2020). Pengembangan LKPD berekstensi EPUB berbasis Discovery Learning. *Unnes Physics Education Journal Terakreditasi SINTA*, 9(2). <https://doi.org/10.15294/upej.v9i2.41373>