

**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* PADA TEMA
PENGALAMANKU KELAS I SEKOLAH DASAR**

Oleh

Rani Ravika Dewi¹, Nurmairina²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

Email: ¹raniravika2905@gmail.com, ²nurmairina@umnaw.ac.id

Article History:

Received: 02-09-2024

Revised: 24-09-2024

Accepted: 17-10-2024

Keywords:

Development, LKPD,
Discovery Learning, My
Experience

Abstract: *This development research aims to develop a product worksheet based on Discovery Learning with the theme "My Experience" which is suitable for use in the learning process. This research is a type of development research (Research and Development) using the ADDIE development model. In this study, researchers carried out the ADDIE development model only up to the development stage. The instrument used to collect data was a questionnaire or questionnaire given to several expert validators, namely LKPD expert validators, material expert validators and learning expert validators. Based on the validation results from the LKPD expert validator, a score of 82 was obtained with the "Very Eligible" criteria. From the results of the material expert validation, a score of 90 was obtained with the criteria of "Very Eligible". From the results of the validation of learning experts, a score of 95 was obtained with the criteria of "Very Eligible". The average score from the results of the assessment of the three expert validators obtained a score of 89. According to the scoring criteria, it can be said that the LKPD based on Discovery Learning "My Experience" which was developed is "Very Eligible" for use in the learning process.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam proses kehidupan manusia. Menurut Rangkuti & Sukmawarti (2022) Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menompang kehidupan di masa yang akan datang.

Pendidikan tidak terlepas dari porses pembelajaran. Menurut Sukmawarti dkk, 2022 : 202 Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Proses belajar yang berlangsung adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang dirancang oleh guru untuk membelajarkan siswa agar kompetensi yang diharapkan dapat tercapai.

Saat ini kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah kurikulum 2013. Menurut Sukmawarti dan Hidayat, 2020 Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Salah satu pembelajaran di dalam kurikulum

2013 adalah pembelajaran tematik. Menurut Indrawini dkk (2014: 2) menyatakan bahwa, pembelajaran tematik, yaitu sebuah teknik pembelajaran terpadu yang menghubungkan konsep bilangan tema sebagai satu kesatuan.

Pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang penting dalam kurikulum 2013. Agar para peserta didik dapat menerima materi pembelajaran tematik dengan baik, diperlukan adanya alat dan bahan ajar yang mendukung proses pembelajaran. Menurut (Hidayat dan Khayroiyah: 2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Guru dituntut untuk dapat membuat inovasi-inovasi pada proses pembelajaran agar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawarti dkk., 2021).

Menurut Hidayat, dkk (2021) di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Perkembangan teknologi ini memudahkan para tenaga pendidik untuk membuat perangkat pembelajaran menggunakan kecanggihan teknologi agar dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam penyajian materi pelajaran dan dapat juga dimanfaatkan sebagai teknologi interaksi pembelajaran antara guru dan siswa (Sukmawarti, dkk:2017).

LKPD merupakan sarana untuk membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi antara peserta didik dengan pendidik, dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik. LKPD adalah lembaran-lembaran berisi materi, ringkasan dan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik (Anggraini dkk:2016). LKPD sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran peserta didik.

Dari observasi yang dilakukan diketahui bahwa guru tidak membuat LKPD yang sesuai dengan karakter siswanya. LKPD yang digunakan juga isinya masih belum dirancang untuk peserta didik menemukan idenya sendiri berdasarkan yang telah dipelajarinya. Sebagian LKPD yang digunakan juga hanya berisikan rangkuman materi dan kurang mengarahkan pada pertanyaan-pertanyaan investigatif yang dapat membuat peserta didik menemukan sendiri konsep materi yang sedang dipelajari, sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah di atas, diperlukan pengembangan LKPD yang menunjang pada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang sesuai dengan kriteria penyusunan LKPD.

Untuk mengembangkan LKPD yang sesuai dengan model pembelajaran yang dipilih, guru harus mengetahui karakteristik model pembelajaran tersebut serta kegiatan yang akan dilaksanakan peserta didik sesuai dengan sintaks model pembelajaran tersebut. Kesulitan inilah yang membuat guru belum mengembangkan LKPD pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran inovatif dan kreatif. Salah satu model pembelajaran yang dinilai dapat menerapkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif, yaitu model *discovery learning*.

Menurut Puspita dkk (2016: 115) bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* menekankan pentingnya pemahaman suatu konsep melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan model *discovery learning* dalam pembelajaran

diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar sehingga prestasi belajar siswa menjadi lebih meningkat, khususnya siswa SD.

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengembangan LKPD Berbasis *Discovery Learning* pada tema Pengalamanku yang layak digunakan untuk siswa kelas I SD?”

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah “untuk mengembangkan LKPD berbasis *discovery learning* pada tema Pengalamanku yang layak digunakan untuk siswa kelas I SD”.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan istilah *Research and development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah design model pengembangan yang dikembangkan oleh Dick and Carry yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*).

Dalam penelitian ini peneliti memodifikasi 5 tahap prosedur ADDIE menjadi 3 tahap. Hal ini dikarenakan fokus tujuan peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan. Selain itu, keterbatasan waktu juga menjadi salah satu faktor sehingga peneliti melakukan penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*Development*). Tahapan-tahapan prosedur yang dilakukan, diantaranya:

1. *Analysis*, yaitu melakukan beberapa tahapan analisis, seperti analisis kebutuhan siswa dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi siswa pada saat proses pembelajaran dan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan oleh siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran. Analisis kurikulum dilakukan untuk dapat mengetahui kurikulum pembelajaran siswa agar nantinya bisa disesuaikan dengan LKPD yang dikembangkan.
2. *Design*, tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini. Tahap ini dimulai dengan mengumpulkan materi yang akan dimuat pada LKPD berbasis *Discovery Learning* yang akan dikembangkan. Materi yang akan dimuat dalam LKPD berbasis *Discovery Learning* yang akan dikembangkan, yaitu materi tema 5 “Pengalamanku”. Materi tema 5 “Pengalamanku” terdiri dari 4 subtema, yaitu subtema 1 “Pengalaman Masa Kecil”; subtema 2 “Pengalaman Bersama Teman”; subtema 3 “Pengalaman di Sekolah”; dan subtema 4 “Pengalaman yang Berkesan”. Model *Discovery Learning* digunakan agar siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran sehingga mendorong siswa untuk dapat berpikir kritis dan logis, yaitu dengan cara membuat materi yang berhubungan dengan kehidupan keseharian peserta didik,
3. *Development*, tahap pengembangan adalah proses mewujudkan hasil desain menjadi kenyataan. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan LKPD berbasis *Discovery Learning* dikembangkan. Proses ini melibatkan beberapa penelaah ahli, seperti penelaah ahli LKPD, penelaah ahli materi dan penelaah ahli pembelajaran untuk menilai kelayakan LKPD berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian pengembangan LKPD berbasis *Discovery Learning*, yaitu angket. Angket adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara memberikan satu set pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden

untuk ditanggapi sesuai permintaan pengguna. Angket validasi diajukan kepada penelaah ahli LKPD, penelaah ahli materi dan penelaah ahli pembelajaran.

Analisis data angket dan penilaian dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kemenarikan dan keefektifan dari LKPD berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan. Instrumen penilaian validasi produk berbentuk angket yang berisikan butir pertanyaan dan skor pilihan. Penilaian validasi pada penelitian ini berpedoman pada skala likert yang berkisar antara 1 sampai 5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk LKPD berbasis *Discovery Learning* pada tema “Pengalamanku” yang layak digunakan di kelas I Sekolah Dasar. Pada penelitian ini peneliti hanya menjalankan prosedur ADDIE Sampai pada tahap ketiga, yaitu Pengembangan (*Development*). Adapun langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah, sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

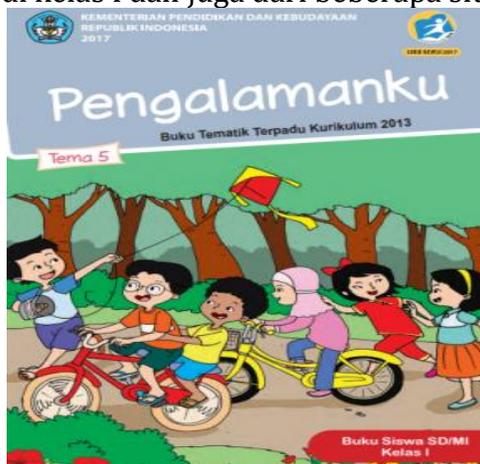
Tahap Peneliti melakukan observasi di MIS Asthoffaina Deli Tua pada bulan Maret 2022. Observasi dilakukan pada siswa kelas I. Dari hasil observasi peneliti menemukan bahwa pada saat pelajaran berlangsung, metode pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi. Selain itu, peserta didik hanya menyelesaikan tugas-tugas yang terdapat pada buku paket yang disediakan oleh sekolah. Penggunaan alat dan bahan ajar pada proses pembelajaran belum tampak maksimal.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, peneliti mulai merancang bentuk LKPD berbasis *Discovery Learning* pada tema “Pengalamanku” yang akan dikembangkan. Adapun langkah-langkah dalam perancangan, sebagai berikut:

a. Menyusun Materi

Pada tahap awal peneliti menyusun materi yang akan dibuat pada LKPD berbasis *Discovery Learning* pada tema “Pengalamanku”. Materi didapat dari berbagai sumber. Sumber utama, yaitu buku tematik siswa tema 5 “Pengalamanku” yang digunakan siswa pada proses Pembelajaran. Sumber pendukung, yaitu dari beberapa LKPD yang pernah digunakan pada proses pembelajaran siswa di kelas I dan juga dari beberapa situs internet.



Gambar 1. Buku Siswa Tema 5 Pengalamanku

b. Desain Gambar

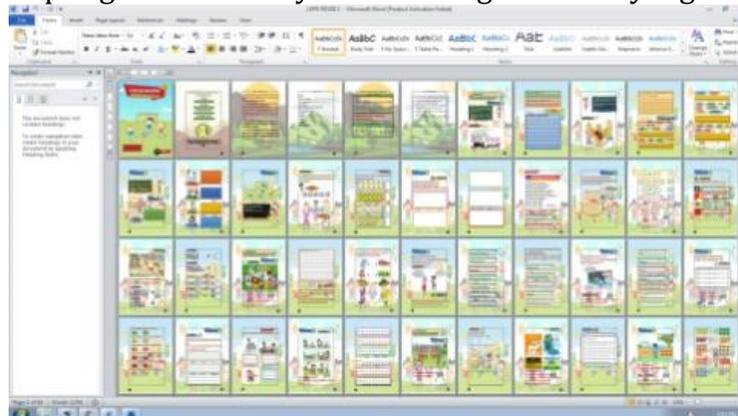
Pada Gambar yang pertama kali didesain peneliti, yaitu pembuatan sampul (*cover*) LKPD berbasis *Discovery Learning* pada tema “Pengalamanku”. Pada tahap ini peneliti menggunakan *Software Adobe Photoshop CS4*. *Software* ini dipilih karena memang sudah tersedia pada perangkat laptop yang dimiliki peneliti dan juga penggunaannya tidak sulit.



Gambar 2. Design Cover LKPD

c. Penggabungan gambar dan materi

Untuk menggabungkan gambar yang sudah didesain pada *Software Adobe Phtoshop CS4*, peneliti menggunakan *software Microsoft Office Word 2010*. Gambar disusun sedemikian rupa agar tata letaknya sesuai dengan materi yang dibahas pada LKPD.



Gambar 3. Penggabungan Gambar dan Materi

3. Pengembangan (*Development*)

Validasi pada pengembangan ini difokuskan ke dalam 3 tahap, yaitu validasi ahli LKPD, validasi ahli materi dan validasi ahli pembelajaran. Berikut hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli:

a. Validasi Ahli LKPD

Angket validasi ahli LKPD terdiri dari 4 aspek yang berisi 10 butir pernyataan. Pada aspek kesesuaian isi materi, ahli LKPD memberikan skor 4 pada butir “penyajian isi LKPD”, skor 4 pada butir “penekanan pada *discovery learning*”, skor 4 pada butir “kesesuaian pembelajaran dengan lingkungan peserta didik” dan skor 4 pada butir

“LKPD *discovery learning*” melatih kemampuan berpikir kritis dan logis siswa”. Pada aspek penyajian, ahli LKPD memberikan skor 4 pada butir “penyajian gambar secara sistematis” dan skor 5 pada butir “penyajian materi secara logis dan sistematis”. Pada aspek kegrafisan, ahli LKPD memberikan skor 4 pada butir “Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca”, skor 4 pada butir “Desain layout tiap gambar” dan skor 4 pada butir “Kualitas tampilan gambar”. Pada aspek kebahasaan, ahli LKPD memberikan skor 4 pada butir “Penggunaan kalimat yang tepat dan jelas”. Dari hasil tersebut didapatkan skor kevalidan sebesar 82. Dari skor tersebut dapat dikatakan LKPD berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b. Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi terdiri dari 4 aspek yang berisi 11 butir pernyataan. Pada aspek pertimbangan isi, ahli materi memberikan skor 5 pada butir “Kesesuaian dengan kurikulum”, skor 5 pada butir “Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran”, skor 5 pada butir “Kebenaran isi” dan skor 5 pada butir “Kesesuaian LKPD dengan peserta didik”. Pada aspek kelayakan bahasa, ahli materi memberikan skor 4 pada butir “Kejelasan tugas”, skor 4 pada butir “Kelengkapan struktur”, skor 4 pada butir “Teknik penyajian LKPD” dan skor 4 pada butir “Elemen sesuai dengan tujuan pembelajaran”. Pada aspek evaluasi, ahli materi memberikan skor 4 pada butir “Aspek evaluasi siswa”. Pada aspek syarat LKPD yang baik, ahli materi memberikan skor 5 pada butir “Syarat didaktif” dan skor 5 pada butir “Syarat konstruksi”. Dari hasil tersebut didapatkan skor kevalidan sebesar 90. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa LKPD berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Angket validasi ahli pembelajaran terdiri dari 2 aspek yang berisi 8 butir pernyataan. Pada aspek penyajian materi LKPD, ahli pembelajaran memberikan skor 5 pada butir “Kesesuaian materi dengan kompetensi inti”, skor 5 pada butir “Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar”, skor 5 pada butir “Soal pada LKPD dapat dipahami” dan skor 5 “Soal pada LKPD sesuai materi pelajaran siswa”. Pada aspek bahasa, ahli pembelajaran memberikan skor 5 pada butir “Bahasa yang digunakan lugas”, skor 5 pada butir “Bahasa yang digunakan dapat dipahami”, skor 4 pada butir “Kalimat yang digunakan beruntutan” dan skor 4 pada butir “Simbol-simbol pada LKPD jelas dan dapat dipahami”. Dari hasil tersebut didapatkan skor kevalidan sebesar 95. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa LKPD berbasis *Discovery Learning* tema “Pengalamanku” yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Dari hasil pengembangan yang telah dilakukan menggunakan prosedur ADDIE yang dilakukan sampai pada tahap pengembangan (*Development*), peneliti menyimpulkan beberapa hal, antar lain:

1. Produk yang dikembangkan berupa sebuah LKPD berbasis *Discovery Learning* tema “Pengalamanku”.

2. LKPD berbasis *Discovery Learning* tema “Pengalamanku” yang dikembangkan berisi materi yang terdiri dari 4 Subtema yang terdapat pada buku tematik tema 5 “Pengalamanku”.
3. Skor validasi akhir yang didapatkan dari validator ahli LKPD adalah sebesar 82, dari ahli materi sebesar 90 dan dari ahli pembelajaran sebesar 95. Maka rata-rata skor dari ketiga validator ahli adalah sebesar 89. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa LKPD berbasis *Discovery Learning* tema “Pengalamanku” yang dikembangkan sudah “Sangat Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anggraini, R., Sri, W. dan Djoko A.L., 2016. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Keterampilan Proses di SMAN 4 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. Vol. 4(4). <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/jpf/article/view/3089>
- [2] Hidayat dan S. Khayroiyah. 2018. *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri*. *Jurnal MathEducation Nusantara* Vol. 1 (1), 2018, 15-19. <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/viewFile/2/2>
- [3] Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. *The application of augmented reality in elementary school education*. *Research, Society and Development*, v. 10, n. 3, e14910312823. <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/12823>
<https://doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823>
- [4] Indrawini, T, Amirudin, A, dan Widiati, U. (2014). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Tematik untuk Mencapai Pembelajaran Bermakna bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, No. 11, 1489-1497. Malang: Universitas Negeri Malang.
- [5] Puspita. dkk. (2016:115) Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SD. *Universitas Nurul Jadid, Paiton, Probolinggo*. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/9361/6929>
- [6] Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. 2022. *Problematika Pemberian tugas Matematika Dalam Pembelajaran Daring*. *IRJE Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 565-572. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/irje/article/view/3848>
<https://doi.org/10.31004/irje.v2i2.3848>
- [7] Sukmawarti, Hidayat, Firmansyah, Abdul Mujib. 2017. *Ibm Guru Cerdas Geogebra*. *Jurnal Amaliyah Pengabdian Pada Masyarakat* Vol 1 No. 2 Hal. 52-59. <https://media.neliti.com/media/publications/279287-ibm-guru-cerdas-geogebra-54c18853.pdf>
- [8] Sukmawarti, Hidayat (2020). *Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 536. <https://www.atlantis-press.com/proceedings/icsteir-20/125954044>
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210312.046>
- [9] Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. (2021). *Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD*. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 4(1), 10–18.
- [10] <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/118>
<https://doi.org/10.32696/jmn.v4i1.118>

- [12] Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. (2022). *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), Hal : 202-207.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jrpipm/article/view/18961>
- [13] <https://doi.org/10.26740/jrpipm.v6n1.p78-92>