

**PENGEMBANGAN LEMBAR KEGIATAN PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS
DISCOVERY LEARNING PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III
TEMA BENDA DI SEKITARKU**

***DEVELOPMENT OF STUDENT ACTIVITY SHEET (LKPD) BASED ON DISCOVERY
LEARNING IN CLASS III THEMATIC LEARNING THEME OF
THINGS AROUND ME***

¹Reza Sistriani, ²Abrina Maulidnawati, ³Siti Nurjannah

¹²Universitas Islam Makassar, Makassar, Indonesia

¹abrinairwan@gmail.com

²sittinurjannah.dty@uim-makassar.ac.id

³rezasistriany@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to (1) find out how the results of the development of LKPD based on discovery learning in Class III Thematic Learning on the Theme of Things Around Me (2) find out how effective the use of LKPD based on discovery learning on Class III Thematic Learning on the Theme of Things Around Me. This study uses research and development (Research and Development) which refers to the ADDIE development model. The object of research is the third grade students of SD Inpres Antang 1. The data analysts in this study are observation, interviews, questionnaires and documentation. The data in this study were analyzed using quantitative and qualitative analysis. The results of the research carried out showed that (1) the questionnaire assessment from the LKPD teaching material validator had a value of 92.3% with very feasible criteria while the assessment from the thematic learning material validator was 85.42% with a feasible category to be implemented on students. (2) Responses from students regarding the use of LKPD using assessment questionnaires with student assessment results of 90% while the assessment of learning experts or grade 3 teachers was 90%. Thus it can be concluded that the LKPD based on Discovery Learning is very feasible and e

Keywords: *Thematic Learning, Development, LKPD, Discovery Learning, effective for use in learning activities.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui bagaimana hasil pengembangan LKPD berbasis discovery learning Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Tema Benda Di Sekitarku (2) mengetahui bagaimana eektivitas penggunaan LKPD berbasis discovery learning Pada Pembelajaran Tematik Kelas III Tema Benda Di Sekitarku. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (Research and Development) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Adapun objek penelitian adalah Siswa kelas III SD Inpres Antang 1. Analisis data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian yang dilaksanakan menunjukkan bahwa (1) penilaian angket dari validator bahan ajar LKPD memiliki nilai sebesar 92,3% dengan kriteria sangat layak sedangkan penilaian dari validator materi pembelajaran tematik sebesar 85,42% dengan kategori layak untuk di implementasikan pada peserta didik. (2) Respon dari peserta didik terkait penggunaan LKPD menggunakan lembar angket penilaian dengan hasil penilaian peserta didik sebesar 90% sedangkan penilaian ahli pembelajaran atau guru kelas 3 sebesar 90%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Discovery Learning* sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Pembelajaran Tematik, Pengembangan, LKPD, Discovery Learning.

Submitted	Accepted	Published
July 15th 2023	September 15th 2023	September 20th 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan segala daya upaya dan semua usaha untuk membuat masyarakat dapat mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, memiliki kecerdasan, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Dalam pendidikan terjadi kegiatan belajar mengajar antara peserta didik dan pendidik. Oleh karena itu, perlu dilakukan pembaharuan terhadap pendidikan supaya tidak mengalami kegagalan. Kegagalan pendidikan dapat mencerminkan kegagalan suatu negara, Demikian juga sebaliknya keberhasilan pendidikan dapat membawa keberhasilan suatu bangsa. Pendidikan sebagai suatu usaha dan sadar dan terencana yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, pendidikan akan terbentuk dengan adanya proses belajar.

Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia tertuang dalam Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Adapun Lembar Kegiatan Peserta didik (LKPD) yang akan dikembangkan yaitu menggunakan model berbasis *Discovery Learning*. *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik menemukan konsep melalui berbagai informasi atau data yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. Dalam pengembangan LKPD berbasis *Discovery Learning* ini peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dengan mencari tahu dan menemukan sendiri makna pembelajaran melalui tahapan yang terdapat pada model *Discovery Learning* yang terdiri dari : Stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi dan generalisasi. Solusi kebutuhan yang ditawarkan dalam LKPD berbasis *Discovery Learning* yaitu: a) dalam LKPD berbasis *Discovery Learning* memuat materi yang lengkap sesuai dengan Tema yang diambil. b) LKPD atau LKS terdapat petunjuk untuk mengerjakan LKPD dan peserta didik harus membaca sebelum mengerjakan. c) LKPD didesain menarik agar dapat menambah minat peserta didik dalam belajar. Alasan yang mendorong peneliti mengambil judul pengembangan LKPD berbasis *Discovery Learning* karena dalam penggunaannya LKPD lebih praktis dan efektif, selain itu juga LKPD berbasis *Discovery Learning* dapat melatih kognitif peserta didik yaitu dengan mengarahkan peserta didik menemukan suatu masalah melalui pengamatan dan percobaan.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 16 Januari 2023 di SD Inpres Antang 1, Peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas III menyatakan bahwa LKPD yang digunakan guru masih berupa lembaran kertas yang kurang berwarna dan penulisan dalam LKPD belum sesuai dengan tingkatan kelas rendah, sehingga membuat peserta didik kurang berminat, maka perlu dikembangkan bahan ajar LKS atau LKPD yang dapat menarik minat belajar peserta didik,

menyusun LKPD sesuai dengan struktur kepenulisan yang memperhatikan tingkatan kelas rendah serta dapat menunjang peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi pembelajaran tematik mendapatkan presentase sebesar 85,42% dengan kategori valid dan layak untuk di implementasikan. Sedangkan menurut ahli bahan ajar LKPD mendapatkan presentase sebesar 92,3% dengan kategori sangat layak untuk digunakan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Adapun hasil dari penilaian ahli pembelajaran yaitu guru kelas III SD Inpres Antang 1 dengan presentase nilai sebesar 90% dan hasil respon dari peserta didik kelas III SD Inpres Antang 1 sebesar 90% dengan kategori “sangat layak” dan sesuai dengan materi pembelajaran.

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) adalah suatu media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat membantu menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, serta membuat kegiatan pembelajaran di kelas lebih terarah dan efektif. Agar peserta didik tertarik untuk menggunakan LKPD guru harus lebih kreatif dalam menyusun LKPD tersebut.

Lembar Kerja Siswa (LKS) beralih menjadi LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik). Perubahan LKS menjadi LKPD disebabkan oleh perubahan paradigma atau pandangan pendidikan tentang guru dan peserta didik. Jika dulu guru adalah sebagai fasilitator peserta didik, akan tetapi pembelajaran sekarang lebih cenderung menekankan agar siswa aktif dalam pembelajaran.

Lembar kegiatan peserta didik (LKPD) atau yang biasa disebut dengan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) adalah lembaran-lembaran yang berisikan ringkasan materi, tugas, dan kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik. LKPD juga dapat mempermudah peserta didik dan guru dalam melaksanakan pembelajaran, selain itu efektif untuk dapat meningkatkan hasil belajar, pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik.

Pembelajaran dengan penemuan (*Discovery Learning*) merupakan suatu komponen penting dalam pendekatan konstruktivis yang telah memiliki sejarah panjang dalam dunia pendidikan. Ide pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) muncul dari keinginan untuk memberi rasa senang kepada anak/siswa dalam menemukan sesuatu oleh mereka sendiri dengan mengikuti jejak para ilmuwan. *Discovery Learning* adalah suatu proses pembelajaran yang penyampaian materinya disajikan secara tidak lengkap atau menuntut peserta didik terlibat secara aktif untuk menemukan sendiri suatu konsep ataupun prinsip yang belum di ketahuinya.

Discovery Learning merupakan belajar mencari dan menemukan sendiri, Dalam sistem belajar mengajar ini guru menyajikan bahan pelajaran yang tidak berbentuk final, tetapi anak didik diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan menggunakan Metode penelitian dan pengembangan merupakan model penelitian yang digunakan untuk dapat menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut sehingga dapat berguna. Untuk menguji efektivitas LKPD peneliti melakukan pretest dan protest dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dalam suatu materi pembelajaran, selain itu juga dapat mengetahui keberhasilan LKPD yang telah dikembangkan. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang mengembangkan suatu produk baru atau

menyempurnakan produk yang sudah ada sehingga layak untuk digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. akan teknik pendekatan pemecahan masalah.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, alasan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE karena model ini disusun dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dan sesuai dengan pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai digunakan peserta didik. Selain itu model ADDIE tersebut memiliki langkah-langkah atau tahapan yang sesuai dengan keinginan peneliti yang mengembangkan bahan ajar berupa LKPD berbasis *Discovery Learning* yang dapat berguna bagi sekolah, guru, dan peserta didik.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Penelitian pengembangan merupakan suatu desain penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan mengvalidasi produk pendidikan.

Metode penelitian dan pengembangan merupakan model penelitian yang digunakan untuk dapat menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut sehingga dapat berguna. Untuk menguji efektivitas LKPD peneliti melakukan pretest dan posttest dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dalam suatu materi pembelajaran, selain itu juga dapat mengetahui keberhasilan LKPD yang telah dikembangkan. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sehingga

Model pengembangan ini memiliki 5 tahap yaitu, 1) Analysis, yaitu analisis kinerja dan kebutuhan untuk menemukan masalah dan solusi yang tepat untuk menentukan kompetensi peserta didik; 2) Design, menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar, dan strategi pembelajaran yang akan digunakan; 3) Development, membuat bahan ajar berupa LKPD yang akan digunakan dalam penelitian; 4) Implementation, melaksanakan penelitian dan menerapkan LKPD; 5) Evaluation, melakukan evaluasi terkait bahan ajar yang digunakan dan evaluasi hasil belajar peserta didik menggunakan LKPD.



Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan ADDIE

Sumber : *Cavas.instructure.com*

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, observasi, wawancara serta dokumentasi. Tujuannya untuk mengetahui hasil penelitian, dan respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.

Dalam penelitian ini angket yang digunakan berupa pertanyaan yang ditulis untuk memperoleh informasi dari responden. Dalam penelitian tujuan penggunaan angket yaitu untuk menguji validasi dari ahli media dan LKPD yang dikembangkan serta angket respon dari peserta didik pada penggunaan LKPD berbasis *Discovery Learning* dikelas III SD Inpres Antang 1.

1. Penelitian ini melakukan observasi secara langsung ke lapangan yaitu di SD Inpres Antang 1. Peneliti melakukan observasi terhadap guru wali kelas III untuk mengetahui karakteristik peserta didik dalam penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas III SD Inpres Antang 1 untuk mengambil data. Dalam wawancara peneliti mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian, seperti karakteristik peserta didik dalam kelas, penggunaan media pembelajaran, kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran, dan peneliti melakukan wawancara juga setelah penggunaan media LKPD untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi yang dapat membantu peneliti melengkapi data-data, dokumentasi yang digunakan berupa gambar atau foto saat menerapkan media LKPD. Melalui teknik ini dapat diketahui data yang kurang lengkap dan tidak ditemukan dalam angket, observasi dan wawancara

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan ini peneliti melakukan perancangan bahan ajar LKPD berbasis *Discovery Learning*. Perancangannya yaitu sebagai berikut :

1. Menyusun materi pembelajaran dengan tema 3 “Benda di sekitarku” Subtema 1-4 kelas 3 SD.
2. Mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator.
3. Membuat Rancangan Pembuatan Media

Tabel 4.1 Rancangan Pembuatan Media (RPM)

No	Gambar	Keterangan
1.		Pada cover atau sampul terdapat identitas penulis, identitas LKPD (Tema, Subtema, judul LKPD, dan terdapat identitas peserta didik.

2.		Lembaran selanjutnya terdapat kata pengantar.
3.		Terdapat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
4.		Pada kegiatan 1 “Rangsangan Pembelajaran” siswa membaca teks bacaan.
5.		“Pemberian pertanyaan” siswa menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan teks bacaan.
6.		"Pemberian materi" siswa diberikan materi tentang benda-benda berdasarkan sifat fisiknya.
7.		“Berdiskusi kelompok” siswa melakukan diskusi bersama kelompok menyebutkan benda yang ada di lingkungan sekitar.

8.		“Pembuktian “ Siswa mengamati gambar alat ukur.
9.		“Kesimpulan” siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan menulis pada kolom
10.		Soal Evaluasi.
11.		Tampilan cover atau sampul belakang LKPD.

Tahapan pengembangan, peneliti menghasilkan produk LKPD berbasis *Discovery Learning* dan mengembangkan materi pembelajaran pada kurikulum 2013 tema 3 subtema 1-4 yang berisikan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan dengan benda disekitar peserta didik dan tahapan selanjutnya melakukan validasi menggunakan validator yaitu validator ahli bahan ajar LKPD dan validator dan validator ahli materi tematik. Validasi LKPD dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk LKPD untuk digunakan peserta didik. Validator memberikan penilaian terhadap LKPD dengan mengisi angket yang telah diberikan oleh peneliti.

Berdasarkan penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan hasil penilaian peserta didik dari pretest ke postest. Untuk mengetahui rata-rata hasil belajar peserta didik peneliti menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut :

$$N\ Gain = \frac{Skor\ postest - Skor\ pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Tabel 4.2 Nilai Rata-Rata Hasil Belajar peserta didik

Pretest	Protest	N-gain Score	N-Gain Persen	Kategori
40	95	0,813	81,369	Efektif

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata penilaian pretest peserta didik sebesar 40% dan Protest meningkat sebesar 95%. Sedangkan nilai N-Gain sebesar 0,813% dengan kategori efektif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery Learning* menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu, Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi). LKPD di desain dengan menarik, menggunakan ukuran kertas A4, font Arial 14pt, full color, terdapat gambar di setiap pembelajaran dan berbentuk lembaran yang mengacu pada kompetensi dasar dan kompetensi inti. Berdasarkan hasil penilaian angket dari validator bahan ajar LKPD memiliki nilai sebesar 92,3% dengan kriteria sangat layak sedangkan penilaian dari validator materi pembelajaran tematik sebesar 85,42% dengan kategori layak untuk di implementasikan pada peserta didik.

LKPD berbasis *Discovery Learning* di implementasikan pada peserta didik kelas 3 SD Inpres Antang 1, penelitian ini dilaksanakan pada semester genap dengan jumlah siswa 19 orang. Nilai rata-rata peserta didik mencapai 95 dan sudah di atas KKM. Respon dari peserta didik terkait penggunaan LKPD menggunakan lembar angket penilaian dengan hasil penilaian peserta didik sebesar 90% sedangkan penilaian ahli pembelajaran atau guru kelas 3 sebesar 90%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Discovery Learning* sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil implementasi bahan ajar LKPD berbasis *Discovery Learning* pada pembelajaran tematik di kelas 3 SD Inpres Antang 1, peneliti memberikan beberapa saran agar LKPD selanjutnya menjadi lebih baik, yaitu sebagai berikut :

1. Pengembangan LKPD selanjutnya, harus lebih kreatif, dan inovatif agar peserta didik berminat pada kegiatan pembelajaran
2. Pengembangan soal evaluasi dalam LKPD selain pilihan ganda hendaknya dilengkapi dengan beberapa soal uraian.
3. LKPD yang dikembangkan harus mendorong peserta didik berdiskusi aktif dalam pembelajaran.
4. Identitas dalam LKPD harus di perjelas, Tema, Subtema, Kelas, semester, dan identitas peserta didik.

Pengembangan materi pembelajaran dalam LKPD di perluas dan perhatikan keterkaitan antar satuan materi sehingga pembelajaran tematiknya menyatu

DAFTAR PUSTAKA

Ali Ibrahim Hasyim.(2016). *Analisis Pengaruh Investasi Asing Langsung (FDI) dan Investasi dalam Negeri*. Depok: Kencana Prenadamedia.

- Desi, A. (2020). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning pada Materi Kalor di SMP*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Jumil suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h.241.
- Febriana, P. E. (2019). *Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Pendekatan Keterampilan Proses Pada Pokok Bahasan, Jarak, Waktu, dan Kecepatan di Kelas V SD*. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). Universitas Muhammadiyah Malang.
- Rahmawati Siti, dkk. (2017). *Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Lembar Kegiatan Peserta Didik Di Smp Negeri 3 Terbanggi Besar Lampung Tengah*. Artikel.
- Sugiyono.2009.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif. Dan R&D*. Bandung:Alfabeta cv.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003).
- Umar, N. (2019). *Berbasis Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Guppi, Discovery Learning Pada Materi Sel Kelas Xi Mia Ma Barana, Buntu*. Uin Alauddin Makassar.
- Yuli Sectio Rini. (2012). *Pendidikan: Hakekat, Tujuan, dan proses*. Yogyakarta : Bumi Aksara.