

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS *INQUIRY* LEARNING PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR

Nahdiya Siti Syarah

Mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Serang

Surel: nendenadia190496@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop student worksheets based on inquiry learning in social studies subjects, especially the material for togetherness in diversity in grade IV. The research method used by the author is Research and Development (R&D) research with seven stages: problem analysis, data collection, product design, design validation, design revision, product testing and final results. After testing the product, the subject of this research is the fourth grade students of SDN Bama 2, totaling 20 people. Based on the results of the validation that the Inquiry Learning-based student worksheet learning media was declared "very feasible" by media experts.

Article History

Received: 2022-04-30

Reviewed: 2022-05-07

Accepted: 2022-06-07

Keywords:

Learning Media, LKPD, Social Studies

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media lembar kerja peserta didik berbasis inquiry learning pada mata pelajaran IPS, khususnya materi kebersamaan dalam keberagaman di kelas IV. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis, yaitu penelitian Research and Development (R&D) dengan tujuh tahapan: analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan hasil akhir. Setelah dilakukan uji coba produk dengan subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Bama 2 yang berjumlah 20 orang. Berdasarkan hasil validasi bahwa media pembelajaran lembar kerja peserta didik berbasis Inquiry Learning dinyatakan "sangat layak" oleh ahli media.

Sejarah Artikel:

Diterima: 2022-04-30

Direview: 2022-05-07

Disetujui: 2022-06-07

Keywords:

Media Pembelajaran, LKPD, IPS

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar bergerak di bidang pendidikan adalah lembaga yang dikelola dan yang diselenggarakan secara diatur oleh pemerintah yang formal yang berlangsung selama 6 tahun dari kelas 1 sampai dengan kelas 6 untuk peserta didik di seluruh Indonesia, dengan maksud dan tujuan

agar anak Indonesia menjadi seorang individu yang sudah di cita-citakan dalam Undang-Undang Dasar 1945. Di dalam pendidikan terdapat suatu proses belajar mengajar yang merupakan inti dari proses pendidikan di sekolah (Tarigan, 2018). Pada satuan tingkat sekolah dasar, peserta didik merupakan anak didik yang perlu untuk diarahkan, dikembangkan dan di jembatani

ke arah perkembangannya yang bersifat kompleks. Maka dari itu pendidikan di sekolah dasar merupakan pendidikan yang lebih mengarahkan dan lebih banyak memotivasi peserta didik untuk belajar. Dalam aktivitas kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun di dalam suatu kelompok tertentu. Dengan adanya Era revolusi pendidikan 4.0 yang bercirikan pemanfaatan teknologi maka diperlukan sebuah inovasi pembelajaran secara continue tanpa batas ruang dan waktu (Batubara & Firdiansyah, 2020).

Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diharapkan memiliki pengetahuan dan wawasan tentang konsep-konsep dalam ilmu sosial. Sampai saat ini pembelajaran IPS masih dianggap membingungkan, membosankan dan tidak menarik bagi peserta didik karena yang dikaji dalam pembelajaran IPS adalah manusia dan berbagai macam masalah di masyarakat. Selain itu juga, pada pembelajaran IPS lebih menekankan pada aspek pengetahuan, fakta, dan konsep-konsep yang bersifat hafalan. Hal inilah yang menjadikan pembelajaran IPS membosankan dan kurang di minati oleh peserta didik sehingga menjadikannya kelemahan dan menyebabkan kegagalan pembelajaran IPS di sekolah dasar. Permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran IPS yang hanya berfokus pada teori dan hafalan, akan memberikan dampak buruk pada hasil belajar peserta didik sehingga dibutuhkan LKPD.

LKPD merupakan lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. LKPD biasanya berupa petunjuk, langkah untuk menyelesaikan suatu tugas, suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan harus jelas kompetensi yang akan

dicapainya. Trianto (2008:148) mendefinisikan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan dan masalah. Sedangkan *Inquiry Learning* diartikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi ketika peserta didik tidak disajikan informasi secara langsung tetapi peserta didik dituntut untuk mengorganisasikan pemahaman mengenai informasi tersebut secara mandiri. Mereka tidak hanya sebagai konsumen, tetapi diharapkan pula bisa berperan aktif, bahkan sebagai pelaku dari pencipta ilmu pengetahuan.

Berdasarkan observasi pada kelas IV di SDN Bama 2 pada hari Kamis 3 Januari 2019 bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS hanya sebatas buku paket dan pembelajaranpun hanya terpaku pada buku, yang seharusnya untuk pembelajaran IPS terdapat beberapa buku pendukungnya karena terdapat banyak teori-teori sehingga peserta didik kurang memahami konsep materi dan jika hanya dari buku paket saja maka wawasan peserta didik akan kurang dalam menggali informasi.

Dari uraian di atas, diperlukanlah pengembangan LKPD yang dapat melangkapi kekurangan LKPD yang sudah banyak dipakai disekolah-sekolah. Bahan ajar yang dikembangkan masih bisa berbentuk bahan ajar cetak, bahan ajar yang dikembangkan juga memiliki inovasi baru yakni berbasis *Inquiry Learning* yang dapat mengembangkan wawasan peserta didik, bahan ajar yang di dalamnya memuat evaluasi. Serta bahan ajar juga menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat membangkitkan minat belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam Penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pada penelitian R&D ini akan menghasilkan produk berupa LKPD berbasis *Inquiry Learning* pada materi lingkungan alam dan buatan.

Desain penelitian pengembangan yang akan ditempuh mengarah pada desain pengembangan yang dihasilkan oleh Sugiyono (2004:294) dan dimodifikasi meliputi 7 langkah yaitu, analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk dan hasil akhir.

Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah 20 orang peserta didik kelas IV SDN Bama 2 untuk melakukan uji coba terbatas. Dalam mengambil sampel dilakukan dengan cara teknik sampling *purposive sampling*, teknik ini menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan kebutuhan penelitian (Margono, 2007:128).

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan: 1) Angket 2) Wawancara dan 3) Dokumentasi. Kegiatan angket Angket diberikan kepada ahli materi dan ahli desain untuk memperoleh penilaian dan saran atau masukan sebagai dasar untuk merevisi produk sehingga dari penilaian tersebut dapat digunakan untuk mengetahui kelayakan produk.

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan apabila ingin mengetahui hal-hal lebih dalam

mengenai responden. Wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pada penelitian ini wawancara digunakan untuk mengetahui hal-hal dalam pembelajaran yang lebih mendalam dan untuk mencari tahu permasalahan yang ada pada pengembangan LKPD IPS. Wawancara dilakukan kepada wali kelas IV yaitu Bapak Ili Suparli, S.Pd.

Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dari hasil angket dan wawancara. Dokumentasi dilakukan untuk melihat catatan-catatan atau arsiparsip yang dilakukan dalam penelitian. Selain itu dokumentasi digunakan untuk memberikan gambaran secara visual mengenai kegiatan peserta didik berupa fotofoto atau video yang diambil selama proses uji coba terbatas. Dokumentasi dilakukan untuk pembuktian bahwa penelitian yang dilakukan benar adanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap potensi masalah dilakukan beberapa analisis yaitu analisis materi dan analisis kebutuhan. Analisis materi yang digunakan adalah tema indahny kebersamaan yang terdapat pada Kurikulum 2013. Dari analisis kebutuhan diketahui bahwa guru kelas IV SDN Bama 2 menggunakan metode ceramah sehingga media pembelajaran berupa LKPD Berbasis *Inquiry Learning* tidak ditemukan pada pembelajaran IPS.

Pada tahap pengumpulan data dilakukan pengumpulan berbagai informasi dan data yang digunakan sebagai bahan

dalam pembuatan produk LKPD seperti perangkat pembelajaran, referensi materi, dan gambar yang akan digunakan dalam LKPD. Setelah informasi dan data terkumpul, peneliti melakukan penyesuaian dengan materi dan gambar yang akan dijadikan LKPD ini.

Selanjutnya dilakukan tahap desain produk. Diawali dengan pembuatan *storyboard* rancangan produk. Pembuatan *storyboard* bertujuan untuk mempermudah dalam pembuatan LKPD dengan membuat konsep dan rancangan awal agar bagian-bagian dari LKPD yang akan dibuat dapat tersusun dengan baik dan terstruktur. Tahap pembuatan desain produk meliputi cover / sampul depan, bagian isi/ materi, dan bagian penutup dari LKPD.

Tahap selanjutnya yaitu uji validasi ahli. Uji validasi ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan penilaian dari produk yang dikembangkan. Terdapat 2 uji validasi ahli yang dilakukan yaitu validasi ahli materi dan ahli media. Setiap uji validasi pada LKPD dinilai oleh 1 ahli/dosen setiap uji validasi. Didapatkan hasil dari uji ahli yaitu perolehan presentase nilai rata-rata uji ahli materi diperoleh jumlah skor rata-rata 29 dengan skor maksimum sebesar 35. Nilai rata-rata dengan presentase sebesar 88,57% masuk pada kategori “sangat layak”. Namun masih terdapat 11,43% menunjukkan belum sesuai dengan kompetensi dasar dan penguatan motivasi. Selanjutnya uji ahli media penilaian uji validasi ahli media diperoleh jumlah skor rata-rata 52 dengan skor maksimum sebesar 60. Nilai rata-rata dengan presentase sebesar 86,66% masuk pada kategori “sangat layak”. Masih terdapat presentase 13,34% kurang memenuhi kemenarikan media.

Setelah melakukan uji validasi ahli dan revisi maka produk dapat diujicoba terbatas pada SD kelas IV. Uji coba terbatas dilakukan di kelas IV SDN Bama 2 dengan peserta didik berjumlah 20 orang. Uji coba ini dilakukan dengan memberikan LKPD Berbasis *Inquiry Learning* kepada peserta didik. Peneliti terlebih dahulu memberitahukan cara mengerjakan LKPD Berbasis *Inquiry Learning* tersebut. Setelah peserta didik memahami cara mengerjakan LKPD yang diberikan lalu peneliti menjelaskan lagi mengenai cara pengisian angket kepada peserta didik. Selanjutnya, peserta didik diberi waktu untuk mengisi lembar angket mengenai respon terhadap LKPD Berbasis *Inquiry Learning* yang telah diberikan.

Terdapat 4 aspek pada angket respon peserta didik terhadap LKPD Berbasis *Inquiry Learning* yaitu; isi / materi, bahasa, ketertarikan, dan kegrafikan. Hasil uji coba terbatas terhadap LKPD Berbasis *Inquiry Learning* diperoleh presentase nilai akhir sebesar 90,32% masuk dalam kategori “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa semua aspek dapat terpenuhi dengan baik. Peserta didik menyatakan isi/ materi yang disajikan dalam media pembelajaran berupa LKPD Berbasis *Inquiry Learning* mudah dipahami. Hasil penilaian respon peserta didik pada aspek isi/ materi memperoleh presentase nilai sebesar 96,66% dengan kategori sangat baik. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sudjana dan Riva’i (2010:2) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memberikan bahan (materi) pengajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

Pada aspek bahasa memperoleh presentasi nilai sebesar 91% dengan kategori sangat baik. Peserta didik menyatakan bahwa LKPD Berbasis *Inquiry Learning* menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti karena menggunakan bahasa sesuai

PUEBI (Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia). Hal ini sesuai dengan pernyataan Partin (2009 : 171) menyatakan bahwa media *visual* dapat membawa peserta didik ke tempat-tempat yang tak pernah mereka kunjungi, membantu mereka melihat hal-hal yang mungkin tak pernah mereka alami, dan menjadikan hal-hal yang mereka baca menjadi hidup.

Sedangkan aspek ketertarikan memperoleh presentase nilai sebesar 97,5% dengan kategori sangat baik. Peserta didik menyatakan senang melihat LKPD Berbasis *Inquiry Learning* yang didalamnya banyak warna-warna dan hanya sedikit materi dan lebih ringkas sehingga menjadikan peserta didik ingin lebih tahu tentang materi yang terdapat dalam LKPD Berbasis *Inquiry Learning*. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sudjana dan Rivai (2010:2) yang menyatakan bahwa media pembelajaran akan membuat pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Dari segi grafik nilai persentase dengan kategori baik adalah 86,11%. Peserta didik mengatakan bahwa gambar yang digunakan sangat menarik sehingga mereka dapat dengan mudah memahami materi dari LKPD yang dikenalkan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Daryanto (2010: 88) yang menyatakan bahwa LKPD dapat membantu peserta didik dengan mudah memahami apa

yang ingin diurutkan oleh guru melalui simbol seperti kata, kalimat dan gambar, yaitu berupa bahan ajar.

Berdasarkan pembahasan tersebut menunjukkan bahwa LKPD untuk mata pelajaran IPS tema Indahnnya Kebersamaan termasuk dalam kategori sangat layak menurut ahli materi dan ahli media dan memperoleh kategori sangat baik saat dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik. Diharapkan LKPD Berbasis *Inquiry Learning* yang dikembangkan ini dapat memberikan sumbangsih nyata terhadap penyelenggaraan proses pembelajaran efektif pada mata pelajaran IPS. Selain itu pula LKPD Berbasis *Inquiry Learning* untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru kepada peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada pengembangan LKPD Berbasis *Inquiry Learning* dengan tema Indahnnya Kebersamaan pada mata pelajaran IPS kelas IV SD, maka dapat disimpulkan:

Pengembangan LKPD berbasis *Inquiry Learning* IPS kelas IV SD pada tema Indahnnya

Kebersamaan kelas IV, menggunakan 7 langkah metode Prosedural Reseach and Development atau R & D dinyatakan layak secara keseluruhan. Kelayakan LKPD Berbasis *Inquiry Learning* diperoleh dari uji validasi ahli materi dan ahli media,. Hasil uji validasi ahli materi memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 88,57% dengan kategori "sangat layak". Hasil uji validasi ahli media memperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 86,66% dengan kategori "sangat layak. Respon kelayakan peserta didik yang telah di ujicoba

terbatas pada peserta didik kelas IV SD Bama 2 diperoleh nilai rata-rata 90,32% dengan kategori “sangat baik”.

DAFTAR RUJUKAN

- Arianti, D. (2015). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik*, tersedia pada <http://repository.ump.ac.id/199/3/BAB%20II%20Dwi%20Arianti.pdf>. diakses pada tanggal 14 Maret 2019.
- Aris, S. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Asri T.P dan Budi, J. “Implementasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*guided inquiry*) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik pada Pembelajaran Fisika Materi Fluida Statis Kelas XI di SMA NEGERI 2 SIDOARJO”, Vol. 02, No. 03, 2013, Universitas Negeri Surabaya, H. 122-123
- Batubara, A. K., & Firduansyah, D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Pendidikan Seni Musik Di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Stkip PGRI Lubuklinggau. *Elementary School Journal (ESJ)*, 10(3), 156-164.
- Desmita. (2014). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Cetakan Ke-5, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Gunawan, R. (2013). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*, Cetakan Ke-2, Bandung: Alfabeta
- Heriawan, A (2012). *Metodologi Pembelajaran Kajian Teoritis Praktis*, Cetakan Pertama, Serang: LP3G
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*, Cetakan Ke-1, Bogor: Ghalia Indonesia
- Jamaludin Ujang. & Reza Rahmatullah. (2017). *Pembelajaran Pendidikan IPS (Teori Konsep dan Aplikasi bagi Guru dan Mahapeserta didik)*. Bekasi: CV. Nurani
- Majid, A. (2016). *Perencanaan Pembelajaran*, Cetakan Ke11, Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Nandaresta, R. (2016). *Pengembangan LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Matematika*, tersedia <http://repository.ump.ac.id/330/3/BAB%20II%20RENDRA%20NANDARES%20TA%20MATEMATIKA%2016.pdf>. Diakses pada tanggal 14 Maret 2018.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*,

- Cetakan Ke-16, Bandung:
Alfabeta
- _____.(2014).*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Cetakan Ke-16, Bandung: Alfabeta.
- Surya, M. (2015).*Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*, Cetakan Pertama, Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2014).*Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Sardjiyo,dkk. (2019). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, R. (2018). Pengaruh Model Pemecahan Masalah Dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia Siswa Di SDN 060856 Medan. *ELementary School Journal (ESJ)*, 8(2), 1-11.
- Trianto. (2012).*Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.