

Pengembangan LKPS Berbasis *Discovery Learning* Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 066662 Medan Denai

**Suci Hayati¹, Elvi Mailani², Naeklan Simbolon³, Risma Sitohang⁴,
Yusra Nasution⁵**

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

Surel: sucihayati993@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to develop a *discovery learning*-based LKPD that is feasible and practical for use by teachers and students in Theme 4 "Various Jobs," Subtheme 1 "Types of Jobs." The research method employed was R&D with the ADDIE model. The study demonstrated that the *discovery learning*-based LKPD developed for Theme 4 "Various Jobs," Subtheme 1, in Grade IV of SD Negeri 066662 Medan Denai achieved a validation score of 95% (very valid), with an average student practicality score of 9.92 (very practical) and an average student effectiveness score of 72.85 (effective). These findings indicate that the designed LKPD enhances student engagement, fosters active learning motivation, and supports deeper understanding of the material compared to conventional LKPDs.

Keyword: LKPD, Discovery Learning, Development

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini menciptakan LKPD berbasis *discovery learning* yang layak dan praktik digunakan oleh guru dan siswa pada tema 4 berbagai pekerjaan subtema 1 jenis-jenis pekerjaan. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D dengan model ADDIE. Penelitian ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis *discovery learning* yang dikembangkan untuk Tema 4 "Aneka Pekerjaan" Subtema 1 di kelas IV SD Negeri 066662 Medan Denai memperoleh validasi sebesar 95% (sangat valid), dengan rata-rata skor kepraktisan siswa 9,92 (sangat praktis), serta rata-rata skor keefektifan siswa sebesar 72,85 (efektif). Hal ini mengindikasikan bahwa LKPD yang dirancang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi pembelajaran aktif, dan mendukung pemahaman materi secara lebih mendalam dibandingkan LKPD konvensional.

Kata Kunci: LKPD, Discovery Learning, Pengembangan

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik ialah metode belajar mengajar yang menghubungkan sejumlah bidang studi melalui penggunaan tema, yang menciptakan pengalaman belajar semakin bermakna bagi siswa (Mubarok, 2024). Faisal dan Lova (2018) menyampaikan bahwa pembelajaran tematik juga melibatkan pendekatan yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari beberapa bidang studi pada satu tema. Hal tersebut mempermudah siswa untuk menguasai konsep tertentu, karena mereka hanya perlu berfokus pada satu tema yang mencakup berbagai mata pelajaran yang diajarkan (Wulan Trisnawaty et al., 2025). Merujuk pada penjelasan tersebut, diartikan bahwa pada pembelajaran tematik, peserta didik perlu memahami konsep secara mendalam dan mengeksplorasinya dengan aktivitas yang akan dilaksanakan.

Dalam pembelajaran tematik, guru diharuskan lebih inovatif. Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013, yang merupakan perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 terkait Standar Nasional Pendidikan, khususnya Pasal 19. Peraturan ini menegaskan bahwa proses pembelajaran di setiap jenjang pendidikan harus dilaksanakan dengan interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang. Selain itu, pembelajaran harus mampu memotivasi siswa agar ikut aktif serta memberikan ruang yang memadai bagi inisiatif, kreativitas, juga kemandirian, dengan memperhatikan bakat, minat, serta perkembangan fisik serta psikologis siswa (Hapudin, 2021; Nasrullah et al., 2024).

Mailani (2015) mengatakan Pembelajaran yang menyenangkan adalah ketika siswa merasa nyaman

untuk berpartisipasi tanpa takut melakukan kesalahan, tidak khawatir ditertawakan, dan tidak dianggap remeh. Dalam suasana ini, siswa berani mencoba, bertindak, mengajukan pertanyaan, serta menyampaikan pendapat mereka dengan percaya diri. Yang lebih penting lagi, mereka merasa bebas untuk mempertanyakan gagasan orang lain. Maka, pendidik ditantang agar berpikir dan bertindak kreatif demi menciptakan lingkungan belajar yang mendukung serta menyenangkan untuk para siswa (Mbato, 2024; Siregar & Hatika, 2025).

Melalui penggunaan bahan ajar, pendidik dapat mengajar dengan lebih efisien, dan siswa lebih mudah untuk mengerti materi (Zahwa & Syafi'i, 2022). Bahan ajar ini bisa dirancang menjadi beragam bentuk, berdasarkan keperluan serta ciri materi yang disampaikan. Saat menyusun bahan ajar, pendidik harus dapat menentukan materi yang tepat serta menentukan cakupan yang sesuai agar selaras dengan tujuan pembelajaran (Kosasih, 2021; Purnawanto, 2022). Tentunya, pembuatan bahan ajar tidak bisa dilakukan sembarangan; pendidik juga perlu menguasai berbagai sumber bahan ajar, baik dari pengalaman pribadi, pengetahuan, informasi dari narasumber seperti ahli atau rekan sejawat, buku-buku, media massa, internet, dan sumber lainnya.

Solusi yang bisa dilaksanakan pendidik untuk mendorong siswa agar lebih partisipatif serta mandiri dalam mengembangkan pengetahuan mereka yaitu dengan memanfaatkan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). LKPD adalah sekumpulan lembaran yang memuat aktivitas siswa, mendorong mereka untuk beraktivitas nyata terkait objek serta masalah yang dipelajari

(Lely, 2025; Triana, 2021). Menurut Prastowo (2014), LKPD diartikan sebagai bahan ajar cetak yang memuat materi, ringkasan, serta panduan pelaksanaan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa, dengan mengacu pada kompetensi dasar yang ingin diperoleh. Penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran dapat dioptimalkan dengan penerapan model pembelajaran yang tepat, satu diantaranya yaitu model pembelajaran *discovery learning* (Irwansyah & Perkasa, 2022; Rosyidah, 2024).

Model pembelajaran *discovery learning* yaitu salah satu bentuk pembelajaran penemuan yang melibatkan siswa secara aktif saat pembelajaran (Martir et al., 2024; Rusli, 2021). Dalam model ini, siswa didorong untuk menyelesaikan permasalahan dengan mandiri serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dikarenakan wajib menganalisa informasi yang sudah diperoleh. Pembelajaran akan lebih efektif jika guru dapat memakai LKPD yang tepat untuk siswa. Menurut Hosnan (2014), *discovery learning* ialah model yang menjadikan pembelajaran aktif dengan penemuan dan penyelidikan mandiri, sehingga hasil pembelajaran lebih bermakna dan akan tersimpan dalam ingatan lebih lama. Melalui metode ini, siswa juga mencoba berpikir analitis serta menyelesaikan permasalahan secara mandiri.

Berdasarkan asumsi tersebut, dibutuhkan LKPD yang dapat membangun kompetensi siswa dengan pendekatan berbasis *discovery learning*. Hal ini sesuai dengan pengamatan dan wawancara di SDN 066662, Kecamatan Medan Denai, yang melaksanakan kurikulum 2013. Hasilnya menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa kelas IV kurang maksimal, dengan banyak peserta

didik yang belum memenuhi KKM, yang ditetapkan pada angka 70. Salah satu penyebabnya adalah proses pembelajaran yang belum memanfaatkan serta mengembangkan LKPD yang mengikut setakan siswa agar semakin partisipatif. Siswa tampak pasif, karena metode pengajaran yang bersifat satu arah serta penggunaan LKPD yang monoton. Akibatnya, tidak sedikit peserta didik yang nilainya dibawah KKM. Kondisi ini mencerminkan model pembelajaran yang masih konvensional dan belum menerapkan model pembelajaran inovatif.

Kurangnya respons serta tanggapan siswa atas pertanyaan serta pemaparan guru selama belajar di kelas menyebabkan kegiatan belajar menjadi pasif. Hingga kini, guru hanya memanfaatkan buku cetak sebagai acuan utama. Idealnya, saat belajar mengajar, guru sebaiknya memanfaatkan beragam media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa, sehingga mereka tidak hanya bergantung pada buku cetak semata.

Berdasarkan fakta-fakta yang telah dijelaskan, langkah perbaikan diambil dengan menerapkan solusi yang sesuai untuk mendorong hasil belajar siswa. Salah satu usaha yang dilaksanakan yaitu mengembangkan LKPD menerapkan model pembelajaran *discovery learning*, yang mendorong siswa berpikir mandiri dan mengembangkan pembelajaran aktif. Model ini memungkinkan siswa menemukan konsep atau teori melalui pengamatan terhadap permasalahan yang disajikan oleh guru, dengan tujuan siswa aktif ketika proses belajar mengajar di kelas.

Sesuai masalah yang ditemui, peneliti ingin mengkaji permas “Pengembangan LKPD Berbasis

Discovery learning Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Untuk Siswa Kelas IV”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*) bertujuan menciptakan produk tertentu serta menguji kelayakan dan kemenarikan produk tersebut. Sugiyono (2014) menyatakan bahwa untuk menghasilkan produk tertentu, diperlukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan guna menguji kelayakan produk tersebut agar dapat berfungsi dengan baik di masyarakat. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian untuk mengevaluasi keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 066662 Medan Denai. Terletak di Jalan Parkit Raya I Tegal Sari Mandala II Medan Denai. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester II tahun 2024. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 066662 Medan Denai. Uji coba kepraktisan diambil dari peserta didik kelas IV SDN 066662 Medan Denai. Selanjutnya sasaran pemakai dari produk ini adalah peserta didik SDN 066662 Medan Denai. Validator LKPD yaitu dosen dan guru kelas.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa LKPD berbasis *Discovery learning* pada Tema 4: Macam-macam Pekerjaan Subtema 1: Jenis Pekerjaan di Kelas IV SDN 066662 Medan Denai. Penelitian ini menggunakan lima langkah model pengembangan ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Untuk memperjelas

langkah-langkah pada gambar diatas maka akan diperjelas sebagai berikut :

1. Tahapan Analisis (Analysis)

Pada tahap ini, peneliti perlu mengkaji sejumlah faktor, seperti analisis kurikulum dan materi, analisis perangkat pembelajaran, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik siswa. Metode analisis data studi analisis kebutuhan ini meliputi wawancara dengan instruktur kelas IV dan penggunaan kuesioner untuk menentukan kebutuhan siswa. LKPD dikembangkan menggunakan hasil prosedur identifikasi ini.

a) Analisis Karakteristik Siswa

Tujuan dari analisis karakteristik siswa ini adalah untuk mengetahui bagaimana perasaan siswa terhadap pembelajaran topik 4 subtema 1 pembelajaran 2. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa pertumbuhan selaras dengan karakter siswa.

b) Analisis Kebutuhan

Menemukan permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 066662 Medan Denai merupakan tujuan dari analisis kebutuhan. Untuk mendapatkan gambaran tentang fakta, harapan, dan kemungkinan jawaban atas permasalahan mendasar yang muncul selama proses pembelajaran yang akan dikembangkan, maka dilakukan analisis kebutuhan.

c) Analisis Perangkat Pembelajaran

Analisis perangkat pembelajaran ini dilakukan untuk mengetahui perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas IV SD Negeri 066662 Medan Denai pada saat proses belajar mengajar.

d) Analisis Kurikulum dan Materi

Fitur-fitur kurikulum yang digunakan di sekolah menjadi bahan pertimbangan dalam melakukan analisis kurikulum dan materi. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa LKPD yang difokuskan pada pembelajaran penemuan dan dibuat sesuai dengan kurikulum tetap sesuai dengan kompetensi dasar dan indikasinya.

2. Tahapan Desain (Design)

Setelah kebutuhan siswa diketahui, langkah selanjutnya adalah merancang. Lembar Kerja Siswa (LKPD) dalam pembelajaran tematik dengan pokok bahasan yang dipilih oleh peneliti merupakan hasil akhir yang direncanakan dalam pengembangan ini. LKPD dengan topik "Berbagai Pekerjaan" dengan subtema "Jenis Pekerjaan" ini dibuat untuk bahan ajar kelas IV di SDN 066662 untuk pelajaran 1 dan 2. Pada tahap ini, peneliti membuat format LKPD yang akan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, peneliti akan membuat LKPD pada tahap perencanaan. Setiap LKPD yang disusun akan memenuhi persyaratan penulisan sebagai berikut untuk dijadikan acuan dalam penulisan:

- a) Mengacu pada kurikulum
- b) Mendorong peserta didik untuk belajar dan bekerja
- c) Bahasa yang digunakan mudah dipahami.

3. Tahapan Pengembangan (Development)

Pada tahap ini, produk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dirancang dan ditetapkan melalui pembelajaran penemuan. Setelah melalui proses validasi dan telaah oleh guru mata pelajaran atau wali

kelas, ahli media, dan ahli materi, LKPD ini disusun.

LKPD berbasis pembelajaran penemuan divalidasi dan didiskusikan dengan ahli materi. Setelah divalidasi oleh ahli instrumen, angket evaluasi LKPD dikirimkan kepada validator LKPD untuk divalidasi sebagai LKPD berbasis pembelajaran penemuan.

4. Tahapan Implementasi (Implementation)

LKPD yang dideskripsikan dan divalidasi digunakan bersama siswa dalam skenario dunia nyata pada tingkat penerapan ini. Hanya satu tahap uji coba uji coba kelompok kecil yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur seberapa baik LKPD bekerja dengan latihan pembelajaran penemuan. Empat belas anak kelas empat dari SDN 066662 Medan Denai berpartisipasi dalam eksperimen kelompok kecil ini. Mereka dipilih secara acak dan mencakup siswa dengan tingkat kemampuan rendah, sedang, dan tinggi.

Produk atau desain LKPD direvisi berdasarkan temuan uji coba untuk lebih memahami bagaimana siswa menanggapi. Pada tahap uji coba, kegiatan meliputi: 1) membantu siswa memenuhi tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah ditetapkan; 2) memastikan bahwa ada solusi atau teknik pemecahan masalah untuk mengatasi kesenjangan dalam hasil pembelajaran yang dialami siswa; dan 3) memastikan bahwa siswa berakhir dengan kompetensi dalam hal pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kemampuan pemecahan masalah yang konsisten dengan proses pembelajaran.

5. Tahapan Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap ini, dilakukan penilaian untuk mengevaluasi LKPD yang telah diujikan kepada siswa. Informasi yang terkumpul kemudian digunakan untuk menentukan apa yang perlu direvisi. Terdapat tiga tahap evaluasi dalam Model Pengembangan ADDIE, yaitu sebagai berikut:

a) Level 1 : Persepsi

Pada tahap pertama penilaian ini, peserta mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKPD) pada tema 4, "Aneka Pekerjaan," subtema 1, "Jenis Pekerjaan." Penilaian dari instruktur kelas, validasi dari ahli media, tanggapan dari angket siswa, dan validasi dari ahli materi digunakan untuk menilai kualitas produk.

b) Level 2 : Pengetahuan

Lembar Kerja Siswa (LKPD) pada tema 4, "Aneka Pekerjaan", subtema 1, "Jenis Pekerjaan", dapat dievaluasi keefektifannya dengan melihat seberapa besar keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

c) Level 3 : Pelaksanaan

Tahap terakhir adalah tahap implementasi, yaitu penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam pembelajaran tematik dengan subtema 1 tentang jenis-jenis pekerjaan dan tema 4 tentang macam-macam pekerjaan. Pada hakikatnya, evaluasi sudah dilakukan sejak awal pembuatan LKPD, yaitu dengan menilai keabsahannya. Pada tahap ini, tujuan evaluasi adalah untuk mendapatkan umpan balik dari peserta didik dan validator serta untuk mengetahui seberapa bermanfaat LKPD jika digunakan di kelas.

Selanjutnya peneliti melakukan desain uji coba produk, tujuan dari uji coba produk adalah untuk menentukan tingkat validitas, kegunaan, dan efikasi setelah penggunaan LKPD berbasis discovery learning. Uji coba kelompok kecil dan individu digunakan untuk menilai LKPD. Siswa kelas IV di SDN 066662 Medan Denai menjadi sasaran uji coba individu. Tiga siswa berperan sebagai peserta uji coba individu penelitian. Sebelas siswa dari kelas IV SDN 066662 Medan Denai berpartisipasi dalam uji coba kelompok kecil untuk penelitian ini; ada dua anak berkemampuan sangat tinggi, dua siswa berkemampuan tinggi, empat siswa berkemampuan sedang, dan tiga siswa berkemampuan rendah. Dalam percobaan kelompok kecil, siswa diminta untuk mengisi LKPD yang dihasilkan. Setelah menyelesaikan LKPD, kuesioner dibagikan kepada siswa. Tujuan dari kuesioner adalah untuk mengevaluasi seberapa baik siswa menanggapi kepraktisan LKPD. Berikut ini adalah beberapa teknik yang digunakan untuk menguji produk:

1. Uji validitas LKPD berbasis discovery learning

Uji validitas LKPD berbasis discovery learning dilakukan oleh pakar teknologi pendidikan dan materi ajar untuk menilai kesesuaian program dengan standar didaktik, konstruk, dan teknologi. Berdasarkan spesifikasi teknis, meliputi penggunaan huruf dan tulisan pada materi ajar, desain materi ajar, dan penggunaan visual pada LKPD, pakar teknologi pendidikan menilai validitas produk. Sementara itu, pakar materi ajar menggunakan metode ilmiah untuk menilai validitas LKPD dari sudut pandang kebutuhan didaktik, kebutuhan

konstruk, dan fitur materi ajar. Kuesioner yang telah diverifikasi oleh pakar instrumen digunakan untuk memperoleh hasil uji validitas oleh pakar teknologi dan materi.

2. Uji coba kepraktisan LKPD berbasis discovery learning

Uji coba kepraktisan LKPD dilakukan untuk mengukur seberapa bermanfaat LKPD berbasis pembelajaran penemuan. Berdasarkan variabel kepraktisan yang meliputi tampilan dan prosedur penggunaan LKPD derajat kepraktisan dievaluasi. Individu dan kelompok kecil juga digunakan dalam uji kepraktisan.

3. Uji coba efektifitas LKPD berbasis discovery learning

Untuk menilai kemandirian LKPD berdasarkan pembelajaran penemuan, dilakukan eksperimen kemandirian. Item uji dari instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data kemandirian. Kemampuan produk akhir untuk menghasilkan efek yang diinginkan dinilai menggunakan temuan studi kemandirian LKPD. Dengan memeriksa format efektivitas alat penelitian yang didistribusikan kepada instruktur, mahasiswa, dan dosen, kemandirian produk dipastikan.

cetak. Hal ini menunjukkan bahwa belum ada LKPD baru yang dikembangkan, terutama karena keterbatasan waktu guru dalam membuatnya. Peneliti juga memperhatikan berbagai faktor seperti cara guru menyampaikan materi, kondisi lingkungan kelas, motivasi siswa, serta media dan sumber belajar yang digunakan, termasuk LKPD. Selain itu, literatur dan referensi yang relevan dikumpulkan untuk mendukung pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* dalam pembelajaran tematik.

Hasil identifikasi digunakan sebagai fondasi pengembangan LKPD. Pemeriksaan atribut siswa dilakukan untuk menyesuaikan isi LKPD dengan kebutuhan siswa, termasuk tingkat kemampuan akademik, kebiasaan belajar, dan minat mereka. Berdasarkan hasil penelitian di kelas IV SD Negeri 066662 Medan Denai, kemampuan akademik siswa bervariasi dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Namun, tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran masih rendah karena metode yang berfokus pada guru. Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan topik-topik yang akan diajarkan melalui LKPD, sehingga memungkinkan siswa berpikir lebih mendalam dan terlibat dalam pembelajaran tema yang relevan.

Selanjutnya, analisis perangkat pembelajaran dilakukan dengan mengevaluasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang menggunakan bantuan LKPD berbasis *discovery learning*. Pada tahap ini, peneliti memastikan bahwa perangkat pembelajaran selaras dengan kebutuhan tema dan subtema yang diajarkan. Selain itu, analisis kurikulum dan materi dilakukan untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang relevan berdasarkan kompetensi dasar (KD) dari berbagai

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi di SD Negeri 066662 Medan Denai untuk mengidentifikasi penggunaan LKPD yang umumnya masih berbasis buku

mata pelajaran, termasuk IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia. Kompetensi dasar tersebut mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang mendukung pembelajaran tematik seperti menjelaskan pelestarian sumber daya alam, mengidentifikasi kegiatan ekonomi, dan mengomunikasikan pendapat tentang isi cerita sastra. Dengan pendekatan ini, diharapkan LKPD yang dikembangkan dapat meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Tahap Desain (Design)

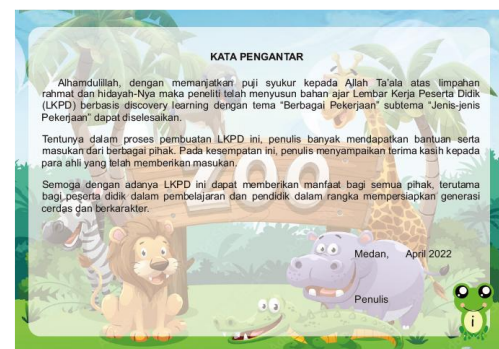
Pada tahap ini, pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* dilakukan dengan merujuk pada langkah-langkah utama dalam pendekatan tersebut. Elemen-elemen yang disertakan dalam LKPD meliputi kompetensi dasar, indikator pencapaian, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, informasi materi, stimulasi atau pemberian rangsangan, perumusan masalah, pengumpulan dan pengolahan data, verifikasi, serta generalisasi atau penarikan kesimpulan.

Proses penyusunan LKPD dirancang dalam dua sesi pembelajaran. Setiap sesi mencakup komponen seperti judul, keterampilan inti, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, panduan penggunaan, serta materi dan aktivitas pembelajaran yang berbasis tahapan *discovery learning*. Dalam perancangan, LKPD ini juga mengintegrasikan enam langkah utama *discovery learning*, yaitu: stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, dan generalisasi. Selain itu, LKPD dikaitkan dengan pembelajaran tematik pada Tema 4 "Aneka Pekerjaan" Subtema 1, dengan tujuan meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa agar

dapat memahami materi dengan lebih baik.



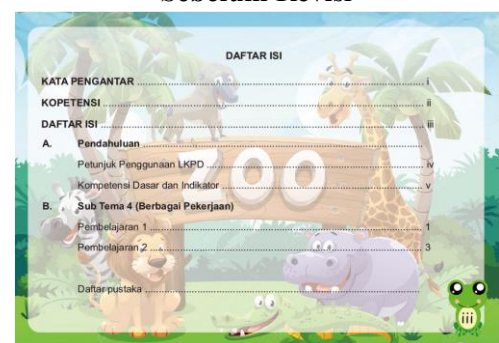
Gambar 1. Desain Cover Sebelum Revisi



Gambar 2. Desain Kata Pengantar Sebelum Revisi



Gambar 3. Desain Petunjuk LKPS Sebelum Revisi



Gambar 4. Desain Daftar Isi Sebelum Revisi

Untuk mendukung implementasi dan validasi LKPD, peneliti menyusun instrumen pengumpulan data. Alat-alat ini meliputi lembar validasi dan survei respons guru serta siswa yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan produk. Selain itu, desain cover LKPD juga diperbaiki berdasarkan masukan dari pembimbing dan validator. Desain awal berbentuk *landscape* diubah menjadi *portrait* agar lebih menyerupai buku dan memudahkan siswa dalam membaca.

Desain isi LKPD juga dirancang ulang dengan menggunakan font Comic Sans ukuran 12 pt, serta margin halaman 2 cm di bagian atas dan kiri, serta 1,5 cm di kanan dan bawah. Gambar-gambar menarik ditambahkan untuk meningkatkan motivasi siswa. Isi LKPD mencakup dua kegiatan pembelajaran yang terdiri atas identitas pengguna, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, materi, dan aktivitas yang disesuaikan dengan langkah-langkah *discovery learning*.

Revisi pada elemen-elemen LKPD, seperti kata pengantar, petunjuk penggunaan, dan daftar isi, juga dilakukan untuk memastikan kesesuaian dengan materi pembelajaran. Kata pengantar yang awalnya bertema kebun binatang dan tidak relevan diubah menjadi lebih sederhana dan tematik. Daftar isi yang sebelumnya kurang lengkap juga diperbaiki menjadi lebih rapi dan informatif, sehingga keseluruhan tampilan LKPD menjadi lebih menarik dan mudah digunakan.



Gambar 1. Desain Cover Setelah Revisi



Gambar 2. Desain Kata Pengantar Setelah Revisi



Gambar 3. Desain Petunjuk LKPS Setelah Revisi

DAFTAR ISI	
KATA PENGANTAR	i
KOMPETENSI INTI	ii
TUJUAN PEMBELAJARAN	iii
Langkah-langkah Discovery Learning	iv
DAFTAR ISI	v
A. Pendahuluan	
Petunjuk Penggunaan LKPD	1
Kompetensi Dasar dan Indikator	2
B. Sub Tema 4 (Berbagai Pekerjaan)	
Pembelajaran 1	4
A. Stimulasi	4
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pengumpulan Data	7
D. Pengolahan Data	8
E. Verifikasi	8
F. Generalisasi	8
Pembelajaran 2	8
A. Stimulasi	9
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pengumpulan Data	9
D. Pengolahan Data	11
E. Verifikasi	12
F. Generalisasi	12
DAFTAR PUSTAKA	17

Gambar 4. Desain Daftar Isi Setelah Revisi

Tahap Pengembangan (Development)

Berikut adalah hasil perbaikan LKPD yang dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari para ahli: Revisi terhadap LKPD dilaksanakan sesuai dengan rekomendasi dan umpan balik dari dosen yang melakukan penilaian. Pada rancangan awal, LKPD pembelajaran masih memiliki kelemahan dan kekurangan di beberapa aspek, seperti penyajian materi, penggunaan bahasa, tampilan, dan pemanfaatan ilustrasi.

Tujuan validasi ialah untuk memberikan kritik serta masukan oleh validator untuk perbaikan LKPD supaya layak dipakai. Validator ahli adalah Bapak Fahrur Rozi, S.Pd., M.Pd dan Ibu Nurhadiyah M,M.Pd. Berikut ini merupakan hasil validasi yang dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 1. Hasil Validasi LKPD

No	Aspek yang dinilai	Hasil	
Format		Validator 1	Validator 2
1	Ada rumusan tujuan pembelajaran	4	4
2	Ada petunjuk mengerjakan LKPD	5	5
3	Sistem penomoran jelas	5	4
4	Jenis dan ukuran huruf yang sesuai	5	5
5	Ada prosedur kegiatan	5	5
6	Kejelasan pembagian materi	4	5
Bahasa			
1	Kebenaran tata bahasa (ejaan yang digunakan)	5	5
2	Kesesuaian kalimat dengan tingkat perkembangan peserta didik	5	4
3	Kesederhanaan struktur kalimat	5	5
4	Kejelasan petunjuk atau arahan, sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda	5	5
5	Menggunakan bahasa yang komunikatif	5	5
Isi			
1	Isi LKPD mudah dipahami	4	5
2	Aktifitas peserta didik dirumuskan dengan jelas dan operasional	4	5

3	Mendorong peserta didik dalam menemukan dan menggunakan konsep secara mandiri	5	4
4	Kelayakan sebagai perangkat pembelajaran	5	4
Waktu			
1	Rasionalitas alokasi waktu untuk menyelesaikan soal dalam LKPD	5	5
Manfaat/Kegunaan			
1	Sebagai pedoman bagi maupun siswa dalam pembelajaran	5	5
2	Mengubah kebiasaan pembelajaran yang tidak terarah menjadi terarah dengan jelas	5	5
Komponen Discovery Learning			
1	Stimulasi	5	5
2	Identifikasi masalah	4	5
3	Pengolahan data	5	5
4	Pengumpulan data	5	5
5	Verifikasi	5	5
6	Generalisasi	4	5
Total		114	115
Rata-rata Skor		4,75	4,79
Persentase Kelayakan		95%	95%
Kriteria		Sangat Layak	

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus berikut :

$$V_a = \frac{T_{sa}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V_a = \frac{114}{120} \times 100\% = 95\%$$

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus berikut:

$$V_a = \frac{T_{sa}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V_a = \frac{114}{120} \times 100\% = 95\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas, diperoleh hasil validasi sebesar 95%, dengan kriteria yang disajikan dalam tabel 3.4 yaitu “Sangat Valid”, maka LKPD Sangat layak diujicobakan.

Tahap Implementasi (Implementation)

Sebelum pretest diberikan kepada siswa, dilakukan uji coba instrument dengan menguji validitas butir soal tersebut. Untuk memudahkan penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS 20. Berikut ini hasil uji validitas dalam penelitian ini.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Butir Soal

No. Item	R _{xy}	R _{abel}	Keterangan
1	0,600	0,3783	Valid
2	0,708	0,3783	Valid
3	0,639	0,3783	Valid
4	0,526	0,3783	Valid
5	0,491	0,3783	Valid
6	0,566	0,3783	Valid
7	0,600	0,3783	Valid
8	0,708	0,3783	Valid
9	0,639	0,3783	Valid
10	0,526	0,3783	Valid
11	0,491	0,3783	Valid
12	0,566	0,3783	Valid
13	0,526	0,3783	Valid
14	0,491	0,3783	Valid
15	0,566	0,3783	Valid
16	0,792	0,3783	Valid
17	0,683	0,3783	Valid
18	0,483	0,3783	Valid
19	0,831	0,3783	Valid
20	0,543	0,3783	Valid

Sesudah validasi, LKPD dikatakan layak diujicobakan. Uji ini dilakukan kepada 14 siswa. Uji coba ini berguna mengetahui tingkat kemenarikan dan keefektifan LKPD untuk digunakan referensi belajar siswa dengan angket dan soal yang sudah peneliti sediakan.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Lapangan

No	Kode	Jumlah Skor	Skor Kepraktisan	Kategori
1	JBZ	56	93%	Sangat Praktis
2	AS	54	90%	Sangat Praktis
3	A	50	83%	Sangat Praktis
4	RS	53	88%	Sangat Praktis
5	JR	57	95%	Sangat Praktis
6	ASS	54	90%	Sangat Praktis
7	HW	56	93%	Sangat Praktis
8	B	55	91%	Sangat Praktis
9	AR	53	88%	Sangat Praktis
10	TA	54	90%	Sangat Praktis
11	AJZ	55	91%	Sangat Praktis
12	PA	57	95%	Sangat Praktis
13	RP	54	90%	Sangat Praktis
14	G	55	91%	Sangat Praktis
Total		597	9,92	Sangat Praktis

Berdasarkan data hasil analisis uji coba lapangan, LKPD yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata 9,92 dengan penilaian "Sangat Praktis." Ini menunjukkan bahwa LKPD tersebut sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Selanjutnya untuk menguji keefektifan LKPD berbasis *discovery learning*, peneliti menyebarkan soal tes terhadap siswa, untuk mengetahui tingkat keefektifan LKPD. Berikut ini hasil uji efektifitas LKPD.

Tabel 4. Hasil Uji Efektifitas LKPD

No	Nama	Jumlah Skor	Kategori
1	JBZ	65	Efektif
2	AS	70	Efektif
3	A	80	Sangat Efektif
4	RS	65	Efektif
5	JR	80	Sangat Efektif
6	ASS	80	Sangat Efektif
7	HW	90	Sangat Efektif
8	B	70	Efektif
9	AR	65	Efektif
10	TA	65	Efektif
11	AJZ	70	Efektif
12	PA	70	Efektif
13	RP	80	Sangat Efektif
14	G	70	Efektif
Rata-rata Skor		72,85	Efektif

Berdasarkan uji efektifitas diketahui bahwa rata-rata skor siswa menggunakan LKPD berbasis *discovery learning* adalah sebesar 72,85 yang berarti LKPD ini "Efektif" digunakan di kelas IV SD Negeri 066662 Medan Denai.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Siswa SD Negeri 066662 Medan Denai membutuhkan sumber belajar baru, sesuai dengan hasil penilaian setiap jenjang. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti membuat sumber belajar berbasis LKPD berbasis *discovery learning* untuk Tema 4 Aneka Pekerjaan Subtema 1 yang sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku saat ini. Meskipun LKPD hanya difokuskan pada satu subbab, namun dinilai praktis dan berhasil digunakan dalam dunia pendidikan. Diharapkan juga agar ada perbaikan berkelanjutan dalam pembuatan bahan ajar untuk materi selanjutnya, karena LKPD saat ini hanya dapat membantu siswa mempelajari tema-tema utama Tema 4 Aneka Pekerjaan Subtema 1.

Pembahasan

LKPD berbasis *discovery learning* pada Tema 4 Aneka Pekerjaan Subtema 1 dirancang dengan

menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa kebutuhan terhadap LKPD berbasis *discovery learning* sangat tinggi karena LKPD sebelumnya dinilai kurang menarik dan tidak sepenuhnya sesuai dengan Kurikulum 2013. Selanjutnya, pada tahap desain, peneliti menentukan strategi pembelajaran yang sesuai, menyusun referensi pendukung seperti buku, jurnal, dan tesis, serta menyesuaikan isi LKPD dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Kurikulum 2013.

Tahap pengembangan dilakukan dengan menyusun LKPD yang mengintegrasikan tahapan *discovery learning*, seperti stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, dan generalisasi. LKPD ini dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa, memungkinkan mereka untuk memecahkan masalah secara mandiri dan metodis. Implementasi LKPD dilakukan di SD Negeri 066662 Medan Denai, di mana LKPD digunakan sebagai bahan ajar tematik yang melibatkan siswa dalam pembelajaran aktif dan bermakna. Setelah itu, evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana LKPD ini valid, praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa LKPD berbasis *discovery learning* ini mendapatkan persentase kelayakan sebesar 95%, yang tergolong "Sangat Valid". Penilaian kepraktisan oleh siswa menghasilkan skor rata-rata 9,92, yang dikategorikan "Sangat Praktis". Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan LKPD ini mendapatkan skor rata-rata 72,85, yang berarti bahwa

LKPD tersebut efektif untuk digunakan dalam pembelajaran tema Aneka Pekerjaan. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD ini mampu mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Keunggulan LKPD ini terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan struktur yang menarik dan berbasis pada tahapan *discovery learning*, LKPD ini membantu siswa menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran secara aktif dan mandiri. Desain yang menarik serta materi tematik yang relevan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, LKPD ini lebih interaktif dibandingkan LKPD konvensional yang biasa digunakan oleh pendidik.

Namun, pengembangan LKPD ini juga memiliki beberapa kekurangan, seperti minimnya pengetahuan guru tentang *discovery learning*, sulitnya mendapatkan bahan referensi, serta rendahnya motivasi guru untuk menyusun LKPD inovatif. Meskipun demikian, LKPD ini tetap dinilai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut, LKPD ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang efektif dan mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar secara lebih optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, LKPD berbasis pendekatan saintifik pada materi fluida statis yang dirancang menggunakan paradigma ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dinilai sangat layak untuk digunakan berdasarkan penilaian validator.

Penilaian ahli desain media juga menunjukkan bahwa kelayakan LKPD berbasis pembelajaran topik dan pembelajaran penemuan mendapatkan skor rata-rata 9,92, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, efektivitas LKPD berbasis pembelajaran eksplorasi juga terbukti dengan persentase keberhasilan sebesar 72,85%, yang menunjukkan bahwa LKPD tersebut dapat mendukung pembelajaran secara efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Faisal, S., & Lova, S. M. (2018). *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Medan: CV Harapan Cerdas.
- Hapudin, H. M. S. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran: menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif*. Prenada Media.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21: Kunci sukses implementasi kurikulum 2013*. Ghalia Indonesia.
- Irwansyah, M., & Perkasa, M. (2022). *Scientific Approach dalam Pembelajaran Abad 21*. Penerbit NEM.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Lely, F. N. (2025). Pengembangan LKPD perubahan cuaca dan pengaruhnya berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk meningkatkan literasi sains. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 4(2), 156–175.
- Mailani, E. (2015). PENERAPAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA YANG MENYENANGKAN. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 1(1), 8–11. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/view/1286>
- Martir, L., Sayangan, Y. V., & Beku, V. Y. (2024). Penerapan model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(3), 757–766.
- Mbato, C. L. (2024). *Paradigma Pendidikan Memerdekakan: Mentransformasi Arena Mengajar Menjadi Ruang Belajar*. Sanata Dharma University Press.
- MUBAROK, M. (2024). MODEL DAN STRATEGI PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 99–109. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i1.2763>
- Nasrullah, A., Judijanto, L., & Sepriano, S. (2024). *Guru Penggerak: Teori dan Implementasi Guru Penggerak pada Kurikulum Merdeka Belajar*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Pembuatan Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan pembelajaran bermakna dan

asesmen Kurikulum Merdeka.
Jurnal Pedagogy, 15(1), 75–94.

Rosyidah, A. (2024). Penerapan LKPD pada Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA. *Polynom: Journal in Mathematics Education*, 3(01), 19–25.

Rusli, M. (2021). Discovery Learning. *Model Pembelajaran Era Society 5.0*, 1, 267.

Siregar, P. S., & Hatika, R. G. (2025). *Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan Di Sekolah Dasar*. Deepublish.

Sugiyono, D. (2014). *Metode penelitian pendidikan*.

Triana, N. (2021). *LKPD Berbasis Eksperimen: Tingkatkan Hasil Belajar Siswa*. Guepedia.

Wulan Trisnawaty, Alful Laila Rahma, Putri Bela Mutiara, Bilal Ibnu Sidiq, Adella Ramadhani Saputri, Novi Ramadhani, Serlita Nanda Prihastiwi, Siti Rosyidah Aisyiyah, & Amalia Safitri. (2025). ANALISIS PEMAHAMAN KONSEP SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN SAINTIFIK DI SDN BANJARSARI. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 32–37.
<https://doi.org/10.36709/jipsd.v7i1.72>

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.
<https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>