

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) TEMA 3 BENDA  
DISEKITARKU MENGGUNAKAN MODEL *DISCOVERY LEARNING*  
BERBANTUAN VIDEOSCRIBE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS III SD NURHASANAH**

Ridho Setiawan D. Purba<sup>1</sup>, Ahmad Landong<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan

Alamat e-mail : <sup>1</sup>[ridhoseitiawadpurba@umnaw.ac.id](mailto:ridhoseitiawadpurba@umnaw.ac.id), <sup>2</sup>[ahmadlandong@umnaw.ac.id](mailto:ahmadlandong@umnaw.ac.id)

**ABSTRACT**

*research aims to: 1) To find out students' responses through learning media in the form of videos on the theme of 3 objects around me that have been developed. 2) To determine the validity of the application of learning to Discovery Learning-based LKPD. 3) To determine the effectiveness of implementing learning on Discovery Learning-based LKPD. And 4) To find out the practicality of implementing learning on Discovery Learning-based LKPD. This research is a type of development research (research and development) referring to the ADDIE model which has five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The instrument used to collect data is a questionnaire. The results of media expert validation, the overall assessment of media expert validation obtained a percentage of 85% from 11 statements. The results of the validation of the material expert's assessment obtained a percentage of 88% from 9 statements. The results of the validation of the teacher's response assessment obtained a percentage of 93% from 6 statements. The results of the validation of the assessment of student responses obtained a percentage of 92% from 10 statements. The practicality and effectiveness of Student Worksheets (LKPD) on the theme of objects around me with the Discovery Learning model in this research is reviewed from the implementation of learning which consists of 3 aspects, namely: the assessed aspects, namely 1) accuracy of content, 2) up-to-date content and 3) completeness of content.*

*Keywords: Student Worksheet (LKPD), Objects Around You*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Untuk mengetahui respon siswa melalui media pembelajaran berbentuk Video pada tema 3 benda disekitarku yang telah dikembangkan. 2) Untuk mengetahui kevalidan dalam penerapan pembelajaran terhadap LKPD berbasis Discovery Learning. 3) Untuk mengetahui keefektifan dalam penerapan pembelajaran terhadap LKPD berbasis Discovery Learning. Dan 4) Untuk mengetahui kepraktisan dalam penerapan pembelajaran terhadap LKPD berbasis Discovery Learning. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (research and development) dengan mengacu pada model ADDIE yang memiliki lima tahap yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Hasil validasi ahli media penilaian secara keseluruhan terhadap validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 85% dari 11 pernyataan. Hasil validasi penilaian ahli materi mendapatkan persentase 88% dari 9 pernyataan. Hasil validasi penilaian respon guru mendapatkan persentase 93% dari 6 pernyataan. Hasil validasi penilaian respon siswa mendapatkan persentase 92% dari 10 pernyataan. Kepraktisan dan keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada tema benda disekitarku dengan model discovery learning dalam penelitian ini ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran yang terdiri dari 3 aspek, yaitu: aspek yang dinilai yaitu 1) keakuratan isi/konten, 2) kekinian isi/konten dan 3) kelengkapan isi/konten.

Kata Kunci: Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Benda Disekitarku

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah suatu kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan manusia bahwa setiap manusia memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan. Di Indonesia, perkembangan pendidikan telah mulai memasuki babak baru melalui berbagai teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan (Khairani at all., 2019). Pendidikan di Indonesia dapat memberi jaminan atas kelangsungan hidup suatu Negara dan Bangsa. Peningkatan kualitas sumber daya manusia haruslah dimulai dari meningkatkan mutu pendidikan dasar. Pengertian pendidikan dalam artian khusus dan umum makna pendidikan adalah sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan serta mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki sejak lahir baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam kehidupan bermasyarakat dan kebudayaan. Pendidikan merupakan suatu usaha membantu para siswa agar mereka dapat dalam mengerjakan tugasnya dengan mandiri dan melaksanakan tanggung jawabnya (Pristiwanti Desi at all., 2022). Banyak hal yang bisa didapatkan melalui pendidikan seperti menambah wawasan (pengetahuan) dan menjadikan seseorang lebih terampil dalam mengasah keterampilan (hard dan soft skill). Maka, dapat dikatakan pula bahwa pendidikan sebagai latihan pembentukan karakter yang baik dimulai sejak usia dini (Hermanu Djadmiko, 2020).

Proses pendidikan di sekolah dapat dilihat dari segi pembelajarannya yang menginovasi. Inovasi pembelajaran merupakan suatu hal yang baru dalam keadaan sosial tertentu untuk memecahkan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran (Harahap, 2018).

Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa mampu menguasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Media pembelajaran menjadi faktor yang sangat penting dalam membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga lebih aktif dan interaktif (Audie, 2019). Hal itu menyebabkan media tidak luput dari proses pembelajaran di kelas. Akibat adanya sebuah media pada proses pembelajaran, maka penyampaian sebuah materi akan diterima dengan baik untuk menambah minat dan keinginan belajar siswa (Supriyono, 2018). Media pembelajaran adalah salah satu penyebab motivasi siswa untuk terdorong dalam mencapai hasil belajar yang maksimal (Pratiwi, 2018). Media pembelajaran dalam penggunaannya dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas dibandingkan jika guru masih menerapkan cara pembelajaran yang monoton dan hanya mengandalkan metode ceramah. Selain guru, siswa pun dapat merasakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran di dalam kelas yaitu membantu siswa dalam memahami materi dan mampu mencapai prestasi belajarnya. Adanya media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah mendapatkan ilmu, serta dapat memberikan kesan baru dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh dengan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan observasi peneliti dilakukan terdapat beberapa masalah di mana siswa masih kesulitan dalam memecahkan masalah terkait penggunaan LKPD. Sejalan dengan penelitian (Pulungan at all, 2020) menyatakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu bahan ajar yang sering digunakan oleh guru. LKPD menjadi bagian penting sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran. Namun pada kenyataannya terdapat permasalahan bagi guru dalam menggunakan LKPD. Permasalahan tersebut tentu saja bukan tanpa sebab. Secara umum ada beberapa permasalahan yang bisa ditemukan sehingga membuat guru sulit dalam menggunakan LKPD. Permasalahan yang dimaksud di antaranya kekurangan pemahaman guru terhadap menggunakan LKPD, ketersediaan bahan materi mengenai LKPD yang sulit ditemukan guru, dan rendahnya motivasi guru untuk membuat LKPD yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya LKPD siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan serta dapat lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan bantuan lembaran-lembaran tugas yang ada pada LKPD.

Selain LKPD guru juga kurang efektif dalam menggunakan model pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sejalan dengan penelitian (Fauhah, 2021) menyatakan guru memiliki peran yang sangat berpengaruh dalam pembelajaran, bukan sekedar memberikan pengetahuan saja, melainkan guru dituntut untuk membuat pembelajaran berlangsung lebih aktif. Metode atau model yang dipakai oleh guru tentu berpengaruh pada aktivitas siswa apabila guru menggunakan model yang melibatkan

siswa agar lebih rajin, sebaliknya jika guru hanya menjelaskan atau menggunakan metode ceramah saja maka siswa merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan model pembelajaran yang tepat, maka akan mempengaruhi minat belajar siswa sehingga pembelajaran lebih aktif dan hasil belajar dapat meningkat.

Seiring dengan pengembangan LKPD yang harus dilakukan guru adalah pemilihan metode pembelajaran di setiap kegiatan belajar haruslah tepat. Metode pembelajaran harus mampu menciptakan suatu interaksi secara aktif antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan objek belajar sehingga dapat membuat siswa secara mandiri menemukan konsep dari materi yang diajarkan. Berdasarkan fakta di lapangan banyak guru masih menggunakan metode konvensional (metode ceramah) ketika menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa tidak berkonsentrasi dalam melakukan hal pembelajaran. Sejalan dengan penelitian (Fauzia, 2018) menyatakan salah satu penyebabnya adalah cara guru mengajar yang masih menggunakan metode konvensional (metode ceramah) yang digunakan guru dalam menyampaikan materi dapat membuat pembelajaran menjadi membosankan. Siswa kurang diberi kesempatan untuk menyusun pengetahuannya sendiri dalam proses pembelajaran. Keadaan tersebut membuat siswa berpikir bahwa apa yang mereka pelajari di kelas tidak bermakna bagi kehidupan di kelas. Hal ini dikarenakan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa hanya diperoleh melalui penjelasan guru, dalam pembelajaran masih berpusat pada guru. Siswa hanya memperoleh pengetahuannya sendiri sehingga pengetahuan yang dimiliki oleh siswa

menjadi tidak bermakna karena lebih kepada pengetahuan dari buku paket yang digunakan oleh guru. Guru masih mendominasi pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional (metode ceramah) saja yaitu guru hanya menyampaikan materi dengan ceramah tanpa menerapkan model pembelajaran yang tepat. Akibatnya siswa tidak dapat konsentrasi pada saat proses pembelajaran karena kurang variatifnya metode yang digunakan dan kurangnya guru memberikan kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah.

Selain itu permasalahan lain yang ditemukan adalah proses pembelajaran masih mengaplikasikan model pembelajaran yang berpusat pada guru. Sejalan dengan penelitian (Pertiwi, at all., 2022) menyatakan penerapan metode pembelajaran sangatlah penting, selain agar suasana pembelajaran dalam kelas menjadi semakin menyenangkan, penggunaan metode pembelajaran juga memiliki banyak manfaat lainnya. Metode pembelajaran bisa membantu siswa agar dapat tetap fokus untuk mengikuti dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Metode pembelajaran juga dapat membantu perkembangan intelektual siswa secara konstruktif. Sejak kurikulum 2013 hadir metode pembelajaran yang berpusat pada siswa sudah ditekankan untuk dapat diterapkan. Dan hingga kini hadirnya kurikulum merdeka, metode pembelajaran berpusat pada siswa masih gencar untuk diterapkan. Pemerintah mulai memperhatikan penerapan kurikulum dengan menekankan partisipasi aktif dari siswa dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kualitas serta mutu dari pendidikan sekolah. Hasil observasi menyatakan guru pernah membuat siswa belajar dalam kelompok tetapi jarang dilakukan.

Ketika siswa dituntut untuk menunjukkan sikap bekerja sama dalam kelompok, kenyataannya siswa masih juga tidak terlihat sikap kerja samanya. Pemilihan model pembelajaran juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi siswa dapat berpikir kritis dan memiliki karakter yang baik. Oleh karena itu, diharapkan guru lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajarannya agar pembelajaran lebih mengenai proses aktif siswa dalam membangun pengetahuan yang bermakna dan pada nilai karakter yang ingin dicapai.

Berdasarkan pemaparan yang terjadi permasalahan yang ditemukan selanjutnya adalah guru belum mengembangkan LKPD pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik. Sejalan dengan penelitian (Mulyani, 2020) menyatakan bahwa dalam suatu model pembelajaran seorang guru tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik saja. Melihat usaha yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi permasalahan yang demikian, jelas bahwa motivasi dan kemampuan guru untuk mengembangkan bahan ajar seperti LKPD masih rendah. Kondisi seperti itu memang diakui oleh guru kelas III SD Nurhasanah bahwa beliau kesulitan mengembangkan LKPD tematik terutama dalam membuat LKPD kurikulum 2013. Guru kelas III SD Nurhasanah cenderung memilih yang lebih praktis yaitu dengan menggunakan LKPD yang berasal dari buku siswa dan buku pegangan guru. Padahal keberadaan LKPD dalam pembelajaran tematik adalah untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan penalaran dan penafsiran masalah. Oleh karena hal tersebut, maka perlu dikembangkan LKPD yang dapat meningkatkan keaktifan dan

kemandirian siswa sehingga siswa merasa tertantang untuk melakukan sesuatu yang berguna.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut (Fransisca, 2019) *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Subjek penelitian dari pengembangan LKPD adalah ahli Media, ahli materi, respon Guru dan Siswa kelas III Sekolah Dasar. Objek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Nurhasanah.

Menurut (Fitria, at all., 2018) prosedur pengembangan yang dilakukan menggunakan desain sistem pembelajaran 4D. Langkah-langkah pengembangan bahan ajar yang ditempuh dalam penelitian ini melalui empat tahap, antara lain *Define, Design, Development, Disseminate*.

Menurut (Siregar at all., 2020) untuk mendapatkan lembar kerja peserta didik dengan berkualitas baik yaitu mencakup penilaian LKPD yang valid dan dapat menguji kelayakan secara efektif dan dapat mengukur ketercapaian keberhasilan pengembangan LKPD, maka digunakan alat ukur berupa instrument pengumpulan data.

Adapun instrumen penelitian dalam penilaian ini yaitu dengan memiliki kisi-kisi yang akan di validasi.

Teknik pengumpulan data adalah aplikasi atau penerapan instrumen dalam rangka penjarangan atau pemerolehan data penelitian. Sumber-sumber perlengkapan untuk mendukung keakuratan informasi dalam pengembangan media

pembelajaran LKPD. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan tes.

Arikunto (2017: 67) menyatakan bahwa tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara-cara dan aturan yang sudah ditentukan. Tes yang diberikan berbentuk tes uraian dimana tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan awal (pretest) dan tes kemampuan (posttest). Tes kemampuan ini dilakukan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan sekaligus melihat kemampuan siswa setelah pembelajaran dilakukan. Indikator kemampuan akan dikembangkan menjadi tes kemampuan.

### **a. Uji Validitas Tes**

Uji validitas yang digunakan dalam penelitian menggunakan validitas isi dan uji validitas butir soal. Tujuan dilakukannya validasi isi apabila mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang digunakan. uji validitas butir soal dilakukan untuk mengukur butir soal manakah yang memenuhi syarat dilihat dari indeks validitasnya. Untuk menguji validitas butir soal digunakan rumus *Korelasi Product Moment*, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{\{(N\sum X_i^2) - (\sum X_i)^2\} \{(N\sum Y_i^2) - (\sum Y_i)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara skor butir soal dan skor total

$X$  : Skor butir soal

$Y$  : Skor total

$N$  : Banyak Siswa

Adapun kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

- a) Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pertanyaan berkorelasi

signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).

- b) Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  (uji 2 sisi dengan sig. 0,05) atau  $r_{hitung}$  negatif, maka instrumen atau item-item pertanyaan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).

**b. Uji Reliabilitas Tes**

Reliabilitas menunjukkan konsistensi dan stabilitas suatu skor atau skala pengukuran. Reliabilitas berbeda dengan validitas karena yang pertama memusatkan perhatian pada masalah konsistensi, sedangkan yang kedua lebih memperlihatkan masalah ketepatan. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Pada uji reliabilitas) rumus *Alpha cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  : Reliabilitas tes secara keseluruhan

$\sum \sigma_i^2$  : Jumlah varians skor tiap – tiap item

$\sigma_t^2$  : Varians Total

$n$  : Jumlah Soal

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa**

Lembar observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran digunakan sebagai pedoman mengamati aktivitas siswa untuk batas waktu yang telah ditetapkan selama pembelajaran berlangsung. Aktivitas siswa yang diobservasi adalah: (1) memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru atau teman (2) membaca dan memahami masalah pada media pembelajaran (3) menemukan penyelesaian dan menyelesaikan masalah yang diberikan (4) berdiskusi dan bertanya kepada guru atau teman (5) menarik kesimpulan dari materi yang dipelajari

(6) melakukan kegiatan yang tidak relevan dengan pembelajaran.

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data menggunakan metode skala dengan modifikasi skala Likert. Tanggapan responden yang berupa data kualitatif, dinyatakan dalam bentuk kelayakan validitas, efektif dan praktis.

Pada penelitian ini, persentase kelayakan validitas, efektif dan praktis media berupa LKPD akan dihitung untuk tiga validasi yaitu ahli materi, ahli media dan respon guru.

**a. Uji Validasi**

Validasi media berupa LKPD dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai LKPD yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatan dari media berupa LKPD . Uji ahli atau validasi dilakukan dengan responden para ahli perancangan model atau produk. Kegiatan ini dilakukan untuk mereview produk awal, memberikan masukan untuk perbaikan.

**Tabel Kriteria Lembar Validasi**

No	Persentase	Kriteria
1	0-20%	Tidak Valid
2	21 - 40 %	Kurang Valid
3	41 - 60 %	Cukup Valid
4	61-80%	Valid
5	81-100%	Sangat Valid

(Sumber : Riduwan, 2010: 89)

Tabel di atas dijadikan sebagai acuan penghitungan persentase validasi berdasarkan data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli Media . Setelah seluruh persentase validasi dihitung, untuk mengetahui seberapa valid LKPD digunakan.

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

**b. Uji Keefektifan**

Efektivitas media berupa LKPD dilakukan dalam uji coba terbatas. Indikator efektivitas LKPD dapat dilihat pada pengetahuan dan pemahaman siswa. Pengujian efektivitas dilakukan dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan LKPD .

Berdasarkan nilai yang diperoleh, maka ditetapkan kriteria efektivitas LKPD seperti tabel berikut :

Tabel di atas dijadikan sebagai acuan penghitungan persentase keefektifan berdasarkan data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli Media . Setelah seluruh persentase keefektifan dihitung, untuk mengetahui seberapa Efektif LKPD digunakan.

$$\text{Nilai Efektifitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

diperoleh dari lembar uji kepraktisan oleh pendidik. Penilaian produk berdasarkan lembar angket yang telah diisi oleh praktisi dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Penskoran untuk masing-masing indikator menggunakan skala likert.

**Tabel Kriteria Lembar Keefektifan**

No	Persentase	Kriteria
1	0-20%	Sangat tidak Praktis
2	21 - 40 %	Tidak Praktis
3	41 - 60 %	Kurang Praktis
4	61-80%	Praktis
5	81-100%	Sangat Praktis

(Sumber : Ridwan, 2010: 89)

Tabel di atas dijadikan sebagai acuan penghitungan persentase Kepraktisan berdasarkan data yang diperoleh dari ahli materi dan ahli Media . Setelah seluruh persentase kepraktisan dihitung, untuk

mengetahui seberapa praktis LKPD digunakan.

$$\text{Nilai Efektifitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

### C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Produk dari penelitian ini berupa LKPD pembelajaran tematik tema benda disekitarku. Desain penelitian ini dilakukan melalui 4 tahap utama, yaitu *define, design, development, dan dissemination* yang diuraikan dibawah ini :

#### 1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap pertama pada penelitian ini adalah *define* (pendefinisian). Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah sebagai berikut:

##### a) Hasil Analisis Awal Akhir

Alasan utama peneliti mengembangkan media LKPD (lembar kerja peserta didik) tema 3 benda disekitarku. Media pembelajaran tematik masih kurang dan sangat jarang dipergunakan selama proses pembelajaran sehingga siswa tidak konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang disampaikan oleh guru cenderung menggunakan buku paket saja, penyediaan buku paket juga tidak cukup sehingga membuat peserta didik tidak paham akan materi. Dari hasil analisis awal akhir peneliti menemukan sebuah solusi dengan cara mendesain suatu produk media LKPD (lembar kerja peserta didik) tema 3 benda disekitarku yang dapat memudahkan siswa di dalam proses pembelajaran.

##### b) Hasil Analisis Siswa

Mata pelajaran di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang cenderung dianggap terlalu banyak

materi nya sehingga membuat siswa bosan, penyediaan buku paket saja tidak cukup sehingga membuat siswa tidak paham akan materi, hal ini berdampak pada perilaku siswa yang terlihat cepat merasa bosan, tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan membuat siswa tidak semangat dalam belajar, siswa kurang optimal dalam belajar karena hanya tersedia buku paket saja, belum adanya pengembangan media pembelajaran lain yang digunakan guru. Proses pembelajaran akan lebih berhasil bila siswa turut aktif dalam pembelajaran tersebut. Maka diperlukan fasilitas media yang mendukung untuk dijadikan media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan pencapaian hasil belajar siswa.

## **2. Hasil Tahap Design (Perancangan)**

Tahap *design* (perancangan) ini yaitu: Rancangan awal, tahap merancang bentuk-bentuk LKPD (lembar kerja peserta didik), dan pembuatan isi media LKPD (lembar kerja peserta didik), sebagai berikut :

- 1) Rancangan Awal
- a) Pemilihan Media

Media dipilih menyesuaikan dengan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan materi yang diajarkan. Ide penciptaan media LKPD (lembar kerja peserta didik) didasarkan atas ketertarikan peneliti pada LKPD karena memiliki visualisasi menarik sebagai media pembelajaran. Media LKPD (lembar kerja peserta didik) tema 3 benda disekitarku yang dapat memudahkan siswa di dalam proses pembelajaran karena memiliki keunggulan yaitu menarik siswa dan melibatkan siswa secara langsung menggunakan media LKPD (lembar kerja peserta didik).

- b) Pemilihan Format berdasarkan Kriteria

LKPD (lembar kerja peserta didik) yang dikembangkan berisi

gambar dan penjelasan tema 3 benda disekitarku menentukan gambar yang akan digunakan.

- 1) Media yang dikembangkan adalah lembar kerja peserta didik (LKPD) pada muatan pembelajaran tematik tema 3 benda disekitarku.
- 2) Lembar kerja peserta didik (LKPD) berisi buku dengan cerita yang dibuat lewat urutan gambar dibuat secara khas dengan paduan kata-kata.
- 3) Lembar kerja peserta didik (LKPD) dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses pembelajaran khususnya dalam membaca.
- 4) Lembar kerja peserta didik (LKPD), Ukuran kertas : 21 cm x 29,7 cm. Halaman Cover menggunakan kertas *art paper*, sedangkan isi menggunakan kertas A4 70 gram.

- c) Desain awal pembelajaran

- (1) Menentukan Template

Mulai dengan halaman kosong atau pilih salah satu template siap pakai dari Canva. Telusuri template Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk setiap tema, gaya, dan *layout*. Setelah menemukan template terbaik, cukup klik untuk mulai membuat lembar kerja peserta didik (LKPD).

## **3 Tahap Pengembangan (Development)**

Setelah media selesai dibuat, langkah selanjutnya yakni melakukan Validasi oleh dosen ahli media, ahli materi, respon guru dan respon siswa.

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{47}{55} \times 100\%$$

Berdasarkan data dalam tabel validasi ahli media dapat diketahui bahwa kualitas media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada tema benda disekitarku berdasarkan

penilaian oleh ahli media mendapatkan skor **85%** dari 11 pernyataan. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada tema benda disekitarku yang dikembangkan sudah valid dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di sekolah.

**a) Hasil Validasi Ahli Materi**

Ahli materi berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi teknis dan penggunaan materi dalam pembelajaran. Ahli materi yakni Bapak Dr.H. Ulian Barus, M.Pd selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. Validasi dilakukan dengan cara menunjukkan media dan memberikan angket untuk dinilai apakah media layak untuk dijadikan media pembelajaran. Hasil Validasi dapat dilihat pada tabel berikut :

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{40}{45} \times 100\%$$

Berdasarkan data dalam tabel validasi ahli materi dapat diketahui bahwa kualitas media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada tema benda disekitarku berdasarkan penilaian oleh ahli materi mendapatkan skor **88%** dari 9 pernyataan. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada tema benda disekitarku yang dikembangkan sudah valid dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di sekolah.

**b) Hasil Validasi Respon Guru**

Ahli validasi respon guru adalah Ibu Ratna Dewi, S.Pd Beliau adalah guru kelas III SD Nurhasanah Garu I. Validasi oleh guru bertujuan untuk mengetahui pendapat dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas lembar kerja peserta didik (LKPD). Validasi oleh guru dilihat dari tiga aspek yaitu keakuratan isi/konten, kekinian isi/konten dan kelengkapan isi/konten.

Validasi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat dan menyerahkan lembar validasi berupa angket kepada guru. Lembar validasi terdiri dari 6 pernyataan yang terbagi ke dalam 3 aspek. Hasil validasi disajikan pada tabel di bawah ini.

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{28}{30} \times 100\%$$

Berdasarkan data dalam respon guru dapat diketahui bahwa kualitas media lembar kerja peserta didik (LKPD) pada tema benda disekitarku berdasarkan penilaian oleh respon guru kelas II media tidak terdapat revisi, dan mendapatkan persentase 93%. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada tema benda disekitarku yang dikembangkan sudah “sangat valid” dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di sekolah.

**c) Hasil Validasi Respon Siswa**

Hasil Validasi respon siswa dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan terhadap hasil belajar siswa menggunakan media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada tema benda disekitarku yang dikembangkan. Lembar validasi terdiri dari 8 pernyataan. Hasil validasi disajikan pada tabel di bawah ini :

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{46}{50} \times 100\%$$

Berdasarkan data dalam respon siswa dapat diketahui bahwa kualitas media lembar kerja peserta didik (LKPD) pada tema benda disekitarku berdasarkan penilaian siswa kelas II media mendapatkan persentase 92%. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada tema benda disekitarku yang dikembangkan sudah “sangat valid”

dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di sekolah.

#### **4. Disseminate (Penyebaran)**

Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna oleh individu, kelompok, atau sistem. Pengemasan materi harus selektif agar menghasilkan bentuk yang tepat. Pada penelitian ini produk yang akan di sebarakan adalah media LKPD tema benda disekitarku untuk siswa Kelas III SD dan akan disebarkan ke siswa dan guru kelas.

#### **Pembahasan**

Dalam mengembangkan media video *powtoon* pembelajaran dengan model pengembangan Model 4D merupakan model pengembangan yang memiliki empat tahap, yaitu *Define* (Definisi), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Dessemination* (Penyebarluasan) untuk merancang sistem pembelajaran yang dimodifikasi. Akhir dari pengembangan ini adalah produk berupa media LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) tematik tema benda disekitarku. Namun dalam mengembangkan media pembelajaran ini harus diuji kualitasnya seperti kevalidannya, kepraktisan serta keefektifannya.

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan pada bagian sebelumnya, maka data yang diperoleh dari hasil validasi, kepraktisan dan keefektifan akan diketahui jawaban dari rumusan masalah yang diajukan. Hasil analisis data yang diperoleh menunjukkan bahwa: (1) Untuk mengetahui respon siswa melalui media pembelajaran berbentuk LKPD pada tema 3 benda disekitarku yang telah dikembangkan. (2) Untuk mengetahui kevalidan dalam penerapan pembelajaran terhadap LKPD berbasis *Discovery*

*Learning*. (3) Untuk mengetahui keefektifan dalam penerapan pembelajaran terhadap LKPD berbasis *Discovery Learning*. Dan (4) Untuk mengetahui kepraktisan dalam penerapan pembelajaran terhadap LKPD berbasis *Discovery Learning*.

#### **Validitas Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tema 3 Benda Di Sekitarku menggunakan model *Discovery Learning***

Berdasarkan hasil validasi LKPD tematik tema benda disekitarku yang dikembangkan diperoleh bahwa bahan ajar yang dikembangkan dinyatakan sangat valid atau memiliki derajat validitas yang baik. Kemudian, hasil validasi dari ketiga aspek yang dinilai yaitu 1) tampilan media dan , 2) kualitas narasi. Hasil validasi ahli media ketiga sudah dilakukan perbaikan/revisi, penilaian secara keseluruhan terhadap validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar .....%. Persentase ini termasuk kriteria “sangat layak” untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas III SD tema 3 benda disekitarku.

Hasil validasi penilaian ahli materi mendapatkan skor **88%** dari 9 pernyataan. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada tema benda disekitarku yang dikembangkan sudah valid dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di sekolah.

Hasil validasi penilaian respon guru dapat diketahui bahwa penilaian oleh respon guru kelas III Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada tema benda disekitarku tidak terdapat revisi, dan mendapatkan persentase 93% Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada tema benda disekitarku yang dikembangkan sudah sangat valid dan dapat diterapkan sebagai media untuk proses belajar mengajar di sekolah.

Hasil validasi penilaian respon siswa dapat diketahui bahwa tanggapan siswa terhadap komponen dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada tema benda disekitarku dengan model *discovery learning* tema 3 benda disekitarku di kelas III SD Nurhasanah tidak terdapat revisi, dan mendapatkan persentase 92% dikembangkan sudah “sangat valid” dan dapat diterapkan sebagai media untuk proses belajar mengajar di sekolah.

#### **Kepraktisan dan Keefektifan Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tema 3 Benda Di Sekitarku menggunakan model *Discovery Learning***

Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli (validator), semua validator menyatakan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada tema benda disekitarku dengan model *discovery learning* yang dikembangkan sudah sangat layak digunakan dengan sedikit revisi. Kepraktisan dan keefektifan media Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada tema benda disekitarku dengan model *discovery learning* dalam penelitian ini ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran yang terdiri dari 3 aspek, yaitu: aspek yang dinilai yaitu 1) tampilan media, dan 2) kualitas narasi.

Menurut Annisa, et al (2020) kepraktisan media pembelajaran penting untuk diketahui dikarenakan hal tersebut menjadi salah satu syarat media pembelajaran adalah mudah untuk digunakan oleh pengguna. Keefektifan media pembelajaran dibuktikan dengan meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada tema benda disekitarku dengan model *discovery learning* mampu membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Hal ini dibuktikan dengan semakin

bersemangat siswa dalam belajar dan semakin meningkatnya hasil belajar siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dikemukakan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dari penelitian pengembangan ini berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada tema benda disekitarku dengan model *discovery learning*.
2. Dalam mengembangkan media model yang digunakan adalah model 4D yang memiliki empat tahap, yaitu *Define* (Definisi), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Dessemination* (Penyebarluasan).
3. Hasil validasi ahli media penilaian secara keseluruhan terhadap validasi ahli media mendapatkan persentase sebesar 85% dari 11 pernyataan. Hasil validasi penilaian ahli materi mendapatkan persentase 88% dari 9 pernyataan. Hasil validasi penilaian respon guru mendapatkan persentase 93% dari 6 pernyataan. Hasil validasi penilaian respon siswa mendapatkan persentase 92% dari 10 pernyataan.
4. Kepraktisan dan keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada tema benda disekitarku dengan model *discovery learning* dalam penelitian ini ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran yang terdiri dari 3 aspek, yaitu: aspek yang dinilai yaitu 1) keakuratan isi/konten, 2) kekinian isi/konten dan 3) kelengkapan isi/konten

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2019). Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis dan Praktis bagi Praktisi Pendidikan. *Bumi Aksara*.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1).
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol 9 No. 2 Agustus 2021, ISSN: 23389621 (Online) Doi: <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar matematika SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 7 No. 1, April 2018. ISSN: 2303-1514 (Printed)
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. (2018). Pengembangan media gambar berbasis potensi lokal pada pembelajaran materi keanekaragaman hayati di kelas x di sma 1 pitu riase kab. Sidrap. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 14-28.
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi Rfid Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi (JMApTeKsi)*, 1(1), 72-75.
- Harahap, S. S. (2018). *Analisis Kritis Atas Laporan Keuangan*. Rajawali Pers.
- Hermanu, Djadmiko. "Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar Sejak Dini Protret pendidikan usia dini kita (perspektif seni)." *Seminar Nasional Seni Dan Desain 2020*. State University of Surabaya, 2020.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1). <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442>
- Mulyani, S., & Farida, F. (2020). Pengembangan LKPD berorientasi eksperimen dalam pembelajaran tematik terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, vol 4 No. 1, Januari 2020. ISSN: 2580-3735 (Printed) ISSN: 2580-1147 (Online)
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., Hasna, S., Guru, P., & Dasar, S. (2022). Menerapkan metode pembelajaran berorientasi student centered menuju masa transisi kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 6 No. 2, Agustus 2022, ISSN: 2614-6754 (Printed) ISSN: 2614-3097(Online)
- Pratiwi, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Srimulyo Natar. *Digital Repository Unila*. <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/31567>
- Pristiwanti, Desi, et al. "Pengertian Pendidikan." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* (2022): Vol 4 No. 6 ISSN: 2685-936X (Online), ISSN: 2685-9351 (Printed). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>

Pulungan, M., Usman, N., Suratmi, S., & Harini, B. (2020). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pada Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013. Inovasi Sekolah Dasar: *Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, Vol 7 No.1 ISSN: 2355-7346 (Printed), ISSN: 2685-6433 (Online) Doi: <https://doi.org/10.36706/jisd.v7i1.11621>

Siregar, T. B., Putri, A. N., & Hindrasti, N. E. K. (2020). Validitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning pada Materi Sistem Ekskresi

Supriyono, R. A. (2018). *Akuntansi Keperilakuan*. Gajah Mada.