

**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
PADA MATA PELAJARAN IPAS UNTUK PESERTA
DIDIK KELAS V SD NEGERI 25 LUBUKLINGGAU**

Azza Arkan Naupal¹, Akmal Rijal², Nur Fitriyana³,
^{1,2,3}PGSD, Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI Silampari
1azzaarkannaupal@gmail.com, 2akmalrijal@unpari.ac.id,
3nurfi3ana@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to produce a Discovery Learning-based Student Worksheet (LKPD) that is valid, practical, and effective for Natural and Social Sciences (IPAS) instruction for Grade V students at SD Negeri 25 Lubuklinggau. The study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, comprising the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of three expert validators (media, language, and subject matter experts), one Grade V teacher, and Grade V students from SD Negeri 25 Lubuklinggau who participated in one-to-one, small-group, and large-group trials. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, documentation, and pre-test and post-test assessments. Data analysis covered validity, practicality, and effectiveness, the latter utilizing N-Gain scores. The results indicate that the Discovery Learning-based LKPD met validity criteria, with expert assessment scores of 82% (media expert), 96% (language expert), and 96% (subject matter expert), all classified as "highly valid." Practicality tests yielded a score of 84% from the teacher and 83.33% during the one-to-one and small-group trials, falling into the "highly practical" category. Product effectiveness was demonstrated by an increase in the average learning outcome score from 54.23 to 81.15, with an N-Gain score of 0.59, classified as "medium." Thus, the Discovery Learning-based LKPD is deemed valid, practical, and effective for use as IPAS teaching material for Grade V students at SD Negeri 25 Lubuklinggau.

Keywords: *Discovery Learning, Learning Outcomes, Student Worksheets.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery Learning* yang valid, praktis, dan efektif pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas tiga validator ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, satu guru kelas V, serta peserta didik kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau yang mengikuti uji *one to one, small group*, dan kelompok besar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dokumentasi, serta tes *pretest* dan *posttest*. Analisis data meliputi analisis validitas, kepraktisan, dan keefektifan menggunakan skor *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis *Discovery Learning*

memenuhi kriteria valid dengan hasil penilaian ahli media sebesar 82% (sangat valid), ahli bahasa sebesar 96% (sangat valid), dan ahli materi sebesar 96% (sangat valid). Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase 84% dari guru serta 83,33% pada uji *one to one* dan *small group* dengan kategori sangat praktis. Keefektifan produk ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari 54,23 menjadi 81,15 dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,59 berkategori sedang. Dengan demikian, LKPD berbasis *Discovery Learning* dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai bahan ajar IPAS bagi peserta didik kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau.

Kata Kunci: Discovery Learning, Hasil Belajar, LKPD.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan karena bisa mengubah cara berpikir seseorang menjadi lebih positif dan membantu orang menyesuaikan diri dengan lingkungan mereka. Pendidikan lebih dari sekadar proses mengajarkan ilmu, tetapi juga tentang mewariskan budaya dan nilai-nilai dari satu generasi ke generasi lainnya. Proses berlangsungnya kegiatan belajar dalam pendidikan dapat dilakukan melalui jalur formal yang terstruktur di lembaga pendidikan, atau dapat juga melalui jalur nonformal yang didapat dari pengalaman kehidupan sehari-hari dan interaksi sosial. Secara mendasar, pendidikan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memahami dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Halimi et al, 2025).

Menurut Sujana (2019) Tujuan dari pendidikan biasanya dinyatakan melalui perilaku ideal yang sesuai dengan pandangan hidup. Melalui pendidikan derajat manusia dapat meningkat, manusia yang berpendidikan memiliki banyak ilmu untuk menjalani kehidupan. Hal ini memiliki tujuan agar kondisi belajar dapat tercipta dengan baik dan mencapai tujuan belajar yang diinginkan secara optimal. Menurut Adi La (2022) Pembelajaran merupakan proses yang mencakup merencanakan, melaksanakan, dan menilai saat mengajar siswa tahapan ini terhubung satu sama lain dan dilakukan dengan cara yang teratur. Hubungan ketiga tahap ini bertujuan untuk mencapai tujuan belajar yang efektif.

Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran peserta didik tidak hanya berhubungan dengan guru sebagai salah satu sumber

pengetahuan, tetapi juga bisa berinteraksi dengan semua sumber belajar lain yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Muchtar & Suryani, 2019). Keberhasilan proses pembelajaran tersebut dapat dievaluasi melalui tingkat pencapaian terhadap tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Apabila tujuan pembelajaran berhasil direalisasikan, maka dapat disimpulkan bahwa guru telah berhasil. Salah satu pembelajaran yang sistematis saling mempengaruhi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS).

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) memiliki karakteristik yakni karakteristik dinamis yang akan terus mengalami perubahan dari zaman ke zaman untuk itu dalam pembelajaran IPAS akan terus berkembang seiring dengan pergantian zaman. Oleh karena itu pembelajaran IPAS disesuaikan dengan perkembangan zaman agar peserta didik dapat menyelesaikan menjawab tantangan dan yang dihadapi di masa depan. IPAS diharapkan mampu mengembangkan sikap ilmiah pada peserta didik antara lain rasa ingin tahu yang tinggi,

analitis, berpikir kritis, objektivitas, sistematis, bertanggung jawab, pengambilan keputusan dan kemampuan merancang benar. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Mata pelajaran IPAS terdiri dari dua elemen, yaitu pemahaman IPAS (IPA dan IPS) dan keterampilan proses.

Dalam pembelajaran IPAS juga mempunyai tujuan yakni agar siswa dapat berkembang sesuai dengan profil siswa pancasila dan menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu agar siswa bersemangat mempelajari fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta dan hubungannya dengan kehidupan manusia. Keduanya juga berperan aktif dalam menjaga dan melindungi lingkungan alam serta memanfaatkan sumber daya dalam dan lingkungan secara bijaksana. Selain itu, untuk mengembangkan keterampilan dalam diri peserta didik. Dalam kurikulum Merdeka sendiri memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada Pembelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) tujuan dari

pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pada keterampilan inkuiri, mengerti diri sendiri dan lingkungannya yang mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada 21 Oktober 2025 di SD Negeri 25 Lubuklinggau, Pada pelajaran IPAS tampak bahwa guru masih kurang menggunakan variasi dalam metode mengajar di kelas. Hal ini jelas terlihat saat pembelajaran berlangsung. Ketika proses belajar sedang berlangsung, aspek afektif atau sikap dapat terlihat dari banyaknya peserta didik yang kurang memperhatikan guru saat materi dijelaskan. Selain itu, peserta didik juga tampak kurang berani untuk bertanya atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dalam aspek psikomotorik, hal ini juga terlihat ketika peserta didik merasa kurang percaya diri untuk menunjukkan hasil diskusi mereka.

Banyak dari mereka saling menunjuk temannya untuk maju dan mempresentasikan hasil diskusi. Ketidacukupan dalam aspek afektif dan psikomotorik ini mengakibatkan nilai belajar pada aspek kognitif menjadi rendah. Selain itu, diketahui pula hasil analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan di lingkungan sekolah, guru, dan peserta didik SD Negeri 25 Lubuklinggau, Sekolah mengalami kekurangan sumber belajar salah satunya yaitu LKPD yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, yang dimana peserta didik membutuhkan LKPD yang relevan dan selaras untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

Keadaan ini menyebabkan kesulitan bagi guru untuk merancang dan mengimplementasikan pengalaman belajar yang efektif, terutama dalam meningkatkan motivasi peserta didik dan mendorong keterlibatan aktif serta kemampuan berpikir kritis mereka. Di sisi lain, peserta didik cenderung memiliki tingkat partisipasi yang rendah selama pembelajaran, yang disebabkan oleh kurangnya sumber belajar yang menarik dan tidak memenuhi kebutuhan belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan LKPD

yang menarik secara visual, kontekstual dalam kehidupan peserta didik, serta membantu mereka mudah memahami materi.

Menurut Angrayeni et al. (2020) LKPD merupakan suatu sumber pembelajaran yang mencakup serangkaian kegiatan dan latihan yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. LKPD dikembangkan dan disusun berdasarkan konteks serta kondisi yang dihadapi oleh peserta didik. Fungsi LKPD memungkinkan guru untuk membimbing peserta didik dalam menguasai konsep-konsep melalui aktivitas yang telah terstruktur. Fortuna et al. (2021) menyatakan bahwa LKPD ini merupakan arsip yang mencakup tugas-tugas yang diberikan oleh guru kepada peserta didik.

Tugas ini dirancang berdasarkan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran. Sehingga, LKPD telah dikembangkan dengan cara yang sistematis dan sesuai konteks sebagai bahan ajar yang inovatif. Dengan demikian, LKPD ini tidak hanya membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik, tapi juga memberikan alat pembelajaran yang

siap digunakan bagi guru sekolah dasar untuk mendukung penerapan *Discovery Learning*. Menurut Pramono (2018:29) Metode penemuan atau *Discovery Learning* merupakan pendekatan pengajaran yang menekankan partisipasi aktif dari siswa. Dalam pendekatan ini, guru tidak memberikan materi ajar secara langsung. Siswa didorong untuk secara mandiri menemukan konsep dan pengetahuan melalui proses belajar.

Peserta didik berusaha untuk menemukan pengetahuan itu sendiri. Ini dilakukan dengan melibatkan mereka dalam kegiatan mencari dan menyelidiki dengan cara yang sistematis, kritis, dan logis, sehingga mereka mampu membangun sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka. Panjalu & Winanto (2025) menyatakan bahwa Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan pendekatan pengajaran di mana pengetahuan tidak diberikan secara langsung atau jelas kepada peserta didik. Peserta didik didorong untuk menemukan bagian-bagian penting yang perlu diperhatikan, lalu mereka menjelajah secara mandiri untuk mengumpulkan informasi.

Menurut Kusnaeni et al (2023:1018) Lembar kerja yang dikembangkan dalam konteks pembelajaran berbasis penemuan memiliki kemampuan besar untuk mendorong peserta didik berpikir secara analitis dan kritis, sehingga menjadikan pembelajaran lebih efisien, terarah, dan bermakna. Melalui kegiatan yang memerlukan eksplorasi, pengamatan, dan penarikan kesimpulan, peserta didik didorong untuk membangun pemahaman secara mandiri berdasarkan pengalaman yang mereka alami.

Lembar kerja peserta didik membantu peserta didik dalam menghadapi masalah yang kompleks, karena setiap tahap pembelajaran mengharuskan mereka untuk mengidentifikasi masalah, membuat dugaan, dan mencari solusi dengan cara yang sistematis. Untuk mendukung hal ini, diperlukan alat yang cukup supaya peserta didik bisa termotivasi dan bersemangat dalam belajar.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan judul "Pengembangan LKPD Berbasis *Discovery Learning* Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Peserta didik Kelas V Sd Negeri 25 Lubuklinggau".

B. Metode Penelitian

Menurut Gustiani (2019) Model ADDIE terdiri dari lima langkah (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), yang saling berhubungan, di mana setiap langkah memiliki tujuan dan hasil yang jelas. Proses ini dimulai dengan analisis kebutuhan, kemudian dilanjutkan dengan desain instruksional, pengembangan materi, implementasi pembelajaran, dan diakhiri dengan evaluasi hasil belajar. Dalam dunia pendidikan, setiap langkah ini sangat penting untuk memastikan bahwa proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan efisien. Penerapan model pengembangan bahan ajar yang konsisten dengan teori akan menjamin kualitas bahan ajar, sebagaimana yang ditunjukkan oleh model pengembangan ADDIE.

Model pengembangan ADDIE merupakan pendekatan yang berfokus pada pengembangan produk, khususnya bahan ajar pembelajaran. Menurut Hakim et al. (2021:44) model ADDIE merupakan

salah satu metode yang digunakan untuk merancang pengajaran. Ini berfungsi sebagai panduan dalam proses belajar yang terdiri dari lima langkah, di mana setiap langkah saling terhubung dengan langkah lainnya. Model ini disusun dengan cara yang teratur, mengikuti langkah-langkah yang jelas dan sesuai untuk menyelesaikan masalah dalam setiap pembelajaran yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik para pelajar.

Subjek penelitian ini meliputi ahli atau pakar, peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 25 Lubuklinggau, serta guru kelas V Sekolah Dasar Negeri 25 Lubuklinggau, yang dapat dijadikan pedoman dalam pengembangan LKPD berbasis *Discovery Learning*. Adapun subjek uji coba ahli terbagi 3, yaitu:

- a. Ahli bahasa, yaitu sebagai dosen di Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau.
- b. Ahli materi, yaitu sebagai guru kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau.
- c. Ahli media, yaitu sebagai dosen di Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau.

Subjek uji coba peserta didik dan uji coba guru:

- a. Uji kepraktisan yang terdiri dari guru kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau dengan menggunakan angket berskala likert.
- b. Uji coba *one-to-one* yang terdiri dari 3 peserta didik dengan menggunakan angket untuk mengukur kepraktisan LKPD yang dikembangkan.
- c. Uji coba *small group* yang terdiri dari 6 peserta didik dengan menggunakan angket.

Uji coba kelompok besar yang terdiri dari 26 peserta didik dengan menggunakan *pretest* dan *posttest*.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan LKPD, media pembelajaran, materi ajar, serta proses pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau. Wawancara dilakukan kepada guru dan peserta didik untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta memperoleh masukan dalam pengembangan LKPD. Angket digunakan untuk

menilai validitas dan kepraktisan produk, yang meliputi angket validasi ahli bahasa, ahli media, ahli materi, serta angket respons guru dan peserta didik menggunakan skala Likert lima tingkat. Selanjutnya, tes berupa *pre-test* dan *post-test* diberikan kepada peserta didik untuk mengukur efektivitas LKPD yang dikembangkan melalui peningkatan hasil belajar setelah proses pembelajaran. Data yang diperoleh dari seluruh instrumen digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi kualitas produk yang dikembangkan sehingga memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Analisis kevalidan dilakukan berdasarkan hasil penilaian dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi menggunakan angket validasi yang kemudian dihitung dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat validitas LKPD. Analisis kepraktisan diperoleh dari angket respons guru dan peserta didik menggunakan skala Likert lima tingkat untuk mengetahui kemudahan penggunaan dan keterlaksanaan LKPD dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, analisis keefektifan dilakukan berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik yang dianalisis menggunakan skor *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan LKPD berbasis *Discovery Learning*. Produk dinyatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sesuai dengan kategori penilaian yang telah ditetapkan.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan merupakan pengembangan LKPD (lembar Kerja Peserta Didik) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau. Dalam tahap pengembangan produk, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Adapun tahapan dalam model ADDIE dilaksanakan dengan cara sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Analisis ini bertujuan untuk menemukan kemungkinan penyebab perbedaan dalam hasil belajar. Dalam tahap ini, guru perlu dapat mengidentifikasi cara pengajaran yang bisa mengatasi kekurangan tersebut, menjelaskan standar yang

dibutuhkan untuk menutup celah, dan mengajukan strategi yang didasarkan pada bukti nyata untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini bertujuan untuk memastikan bahwa strategi pembelajaran dan metode evaluasi saling sesuai. Dalam menyelesaikan tahap ini, seorang guru perlu menyusun berbagai fungsi tertentu guna mengatasi kekurangan dalam pengetahuan serta keterampilan dalam pelaksanaan pembelajaran. Tahapan ini design dibagi menjadi empat, yaitu: penyusunan instrument penelitian, pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

- a. Penyusunan instrumen penelitian ini berfungsi sebagai alat ukur untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V SD 25 Lubuklinggau pada mata pelajaran IPAS. Instrumen yang digunakan berupa pretest-posttest, lembar validasi ketiga ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi.
- b. Memilih media yaitu LKPD berbasis discovery learning yang disajikan sesuai dengan

model pembelajaran yang dapat menuntut siswa untuk aktif selama proses kegiatan belajar berlangsung sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- c. Pada pemilihan format LKPD berbasis discovery learning, peneliti merancang LKPD menjadi tampilan yang menarik dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa dan guru.

Rancangan awal pada tahap ini, peneliti melakukan perancangan yang terdiri dari cover, kata pengantar, daftar isi, petunjuk modul, peta konsep, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan model pembelajaran discovery learning, evaluasi, glosarium, daftar pustaka, dan biografi penulis.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan dari tahap pengembangan adalah untuk menciptakan dan memastikan kevalidan sumber belajar yang telah dipilih. Dalam langkah ini, guru harus mengenali sumber daya yang diperlukan untuk melaksanakan rencana pembelajaran. Diharapkan, dari tahap ini, guru dapat menyusun set sumber belajar yang

komprehensif, yang mencakup materi, strategi pengajaran, serta modul pembelajaran. Selain itu, guru juga harus menyediakan media pengajaran dan panduan lengkap untuk setiap kegiatan belajar maupun kegiatan mandiri yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan mereka.

Pada tahap ini meminta kepada 3 ahli untuk memberikan penilaian terhadap LKPD berbasis discovery learning dengan tujuan untuk melihat kelayakan media yang dibuat, agar dapat diuji cobakan kepada siswa. Terdapat 3 validator yang menguji kelayakan LKPD berbasis discovery learning hasil pengembangan peneliti tersebut yaitu: validator media, bahasa dan materi. Setelah dilakukan validasi produk tersebut dilakukan tahap revisi sesuai dengan komentar serta saran yang diberikan oleh para validator. Setelah melalui tahap perbaikan dan LKPD tersebut dinyatakan layak maka LKPD hasil pengembangan peneliti tersebut dapat digunakan dengan baik.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi bertujuan untuk menjadikan suasana belajar

yang menarik dan melibatkan peserta didik dalam proses belajar. Fase ini meliputi prosedur dasar, untuk mempersiapkan para guru dan peserta didik. Para guru harus menyiapkan suasana belajar agar peserta didik dapat memulai perkembangan pengetahuan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan keterampilan baru yang diperlukan untuk mengatasi perbedaan dalam kinerja Mayoritas metode ADDIE memanfaatkan fase ini sebagai transisi menuju evaluasi akhir dan strategi lainnya dalam proses belajar.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan ini menghasilkan suatu rencana untuk evaluasi yang mencakup detail mengenai tujuan, metode pengumpulan data, jadwal, serta individu yang bertanggung jawab untuk setiap tingkat evaluasi. Unsur dalam rencana evaluasi termasuk kriteria untuk evaluasi sumatif dan instrumen evaluasi. Selama proses belajar dengan peserta didik, guru memberikan perhatian pada pengukuran yang sesuai dengan rencana evaluasi. Kesenjangan dalam kinerja belajar berfungsi sebagai pedoman untuk membuat keputusan mengenai penilaian dan evaluasi.

a. Penyajian data ahli media

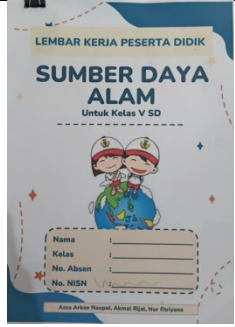
Setelah LKPD berbasis *discovery learning* berhasil dibuat, selanjutnya dilakukan validasi ahli media oleh Bapak Dr. Dodik Mulyono, M.Pd. Penilaian validasi dilakukan dengan menggunakan angket berskala likert 5, yang terdiri dari 3 indikator pertanyaan dan 10 pertanyaan. Hasil penilaian ahli media terhadap LKPD berbasis *discovery learning* dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1. Hasil Penilaian Ahli Media

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian
Pewarnaan	Kombinasi warna	4
	Warna pada materi	4
Penggunaan huruf	Kekonsistenan gaya huruf	5
	Keharmonisan gaya huruf	4
	Kesesuaian ukuran huruf	4
	Kejelasan huruf yang digunakan	4
	Tata letak setiap halaman seimbang	4
Tampilan pada LKPD	Tipe huruf yang digunakan terlihat jelas dan mudah dibaca	4
	Gambar dalam LKPD jelas	4
	Desain LKPD	4
Jumlah		41

Dari hasil penilaian ahli media terhadap LKPD yang dikembangkan tersebut tersebut, diperoleh nilai berjumlah 41 yang dapat dikatakan sangat baik. Beberapa kritik dan saran dari validator ahli media terdapat pada tabel 4.2. di bawah ini.

Tabel 4.2. Perbaikan Hasil Validasi Ahli Media

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
Saran : Tidak perlu menggunakan No. NISN	Telah diperbaiki sesuai dengan saran

Jadi, berdasarkan uji kelayakan ahli media yang telah dilakukan terhadap LKPD berbasis *discovery* dengan hasil sebesar 82% dengan interpretasi sangat valid.

b. Penyajian Data Ahli Bahasa

Setelah LKPD berbasis *discovery learning* berhasil dibuat, selanjutnya dilakukan validasi ahli media Ibu Dr. Inda Puspita Sari, M.Pd. Penilaian validasi dilakukan dengan menggunakan angket

berskala likert 5, yang terdiri dari 5 indikator pertanyaan dan 10 pertanyaan. Hasil penilaian ahli bahasa terhadap LKPD berbasis *discovery learning* dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3. Hasil Penilaian Ahli Bahasa

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian
Lugas	Ketepatan struktur kalimat	4
	Kebakuan istilah	5
Komunikatif Dialogis	Pemahaman terhadap informasi	5
Dialogis	Kemampuan memotivasi peserta didik	5
Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	Kualitas gambar dan ilustrasi	5
	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	5
Kesesuaian dengan kaidah bahasa	Ketetapan tata bahasa	4
	Konsistensi penggunaan istilah	5
	Bahasa dalam LKPD sesuai dengan EYD	5
	Bahasa yang ada dalam LKPD mudah dimengerti	5
Jumlah		48

Dari hasil penilaian ahli bahasa terhadap LKPD yang dikembangkan tersebut, diperoleh nilai berjumlah 48 yang dengan kategori sangat baik.

Jadi, berdasarkan hasil uji kelayakan ahli bahasa terhadap LKPD berbasis *discovery learning*, maka diperoleh hasil sebesar 96% dengan interpretasi sangat valid.

c. Penyajian Data Ahli Materi

Setelah LKPD berbasis *discovery learning* berhasil dibuat, selanjutnya dilakukan validasi ahli media Bapak Junnarto, S.Pd. Gr. Penilaian validasi dilakukan dengan menggunakan angket berskala likert 5, yang terdiri dari 5 indikator pertanyaan dan 10 pertanyaan. Hasil penilaian ahli bahasa terhadap LKPD berbasis *discovery learning* dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4. Tabel Penilaian Ahli Materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian
Kesesuaian dengan CP	Kelengkapan materi	5
	Keluasan materi	5
	Kedalaman materi	4
Kesesuaian dengan materi yang disajikan	Soal yang disajikan dalam LKPD terstruktur/sistematis	5
	Butir soal yang disajikan dalam LKPD sesuai dengan pemahaman peserta didik	5
Kejelasan materi yang disajikan	Keakuratan data dan fakta dalam LKPD	5
	Keakuratan contoh dalam LKPD	5
	Keakuratan gambar dalam LKPD	5

Mendorongkan keingintahuan	Mendorong rasa ingin tahu	5	Saran : gambar supaya diganti yang lebih jelas	Telah diperbaiki sesuai dengan saran
	Menciptakan kemampuan bertanya	4		
	Jumlah		48	

Membuat Persegi

Sumber Daya Alam

Selakukan nama sumber daya alam sesuai dengan gambar dan berilah tanda centang jika sumber daya tersebut atau tidak dapat diperbarui kembali.

Sumber daya alam	Nama sumber daya alam	Dapat diperbarui	Tidak dapat diperbarui
			

Membuat Persegi

Sumber Daya Alam

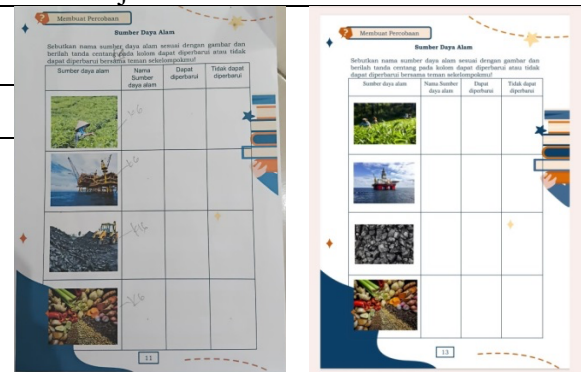
Selakukan nama sumber daya alam sesuai dengan gambar dan berilah tanda centang jika sumber daya tersebut atau tidak dapat diperbarui kembali.

Sumber daya alam	Nama sumber daya alam	Dapat diperbarui	Tidak dapat diperbarui
			

Dari hasil penilaian ahli materi terhadap LKPD yang dikembangkan tersebut tersebut, diperoleh nilai berjumlah 48 yang dapat dikatakan sangat baik. Beberapa kritik dan saran dari validator ahli media terdapat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5. Perbaikan Hasil Validasi Ahli Materi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Saran : tempat jawaban siswa supaya diperbesar	Telah diperbaiki sesuai dengan saran
Sebelum Revisi	Setelah Revisi



Saran : gambar supaya diganti yang lebih jelas
 Telah diperbaiki sesuai dengan saran

Berdasarkan uji kelayakan ahli materi terhadap LKPD berbasis *discovery learning* yang telah dilakukan sebelumnya. Maka diperoleh hasil sebesar 96% dengan interpretasi validitas sangat valid.

d. Uji Coba Kepraktisan LKPD

Uji coba kepraktisan LKPD yang dilakukan pada guru kelas V SDN 25 Lubuklinggau. Uji kepraktisan ini menggunakan instrumen berupa angket berskala likert yang berjumlah 10 pertanyaan. Adapun hasil angket kepraktisan guru terdapat pada angket 4.6.

Tabel 4.6. Tabel Kepraktisan Guru

No	Pernyataan	Skor
1	LKPD IPS berbasis <i>Discovery Learning</i> memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran	4
2	LKPD IPS berbasis <i>Discovery Learning</i> sukar digunakan dalam proses pembelajaran	4

3	Ilustrasi yang disajikan tidak sesuai dengan materi	5
4	Ilustrasi sudah jelas dan dapat dipahami	5
5	Materi sukar dipahami	4
6	Materi dalam LKPD berbasis <i>Discovery Learning</i> mudah dipahami	3
7	Keseluruhan tampilan pada media LKPD IPAS berbasis <i>Discovery Learning</i> sanga menarik	4
8	Tampilan pada LKPD IPAS berbasis <i>Discovery Learning</i> sangat membosankan	4
9	Penggunaan bahasa yang mudah dan sederhana dalam menerjemahkan materi	5
10	Soal-soal yang bersifat tidak logis dan sulit dipahami	4

Setelah dilakukannya pengisian angket yang dilakukan oleh guru, maka diperoleh hasil dari angket, hasil dari angket tersebut selanjutnya akan dikonversikan ke dalam kreteria penilaian kepraktisan.

Jumlah yang telah diperoleh dari angket yang di isi oleh tiga orang siswa, diperoleh hasil 42. Selanjutnya dilakukan perhitungan presentase dan diperoleh hasil sebesar 84% dengan kategori sangat praktis.

e. Uji Coba *One To One*

Uji coba one to one dilakukan pada kelas V SDN 25 Lubuklinggau dengan siswa yang berjumlah 3 Orang. Uji coba one to one dilakukan dengan memberikan angket

kepraktisan yang memuat indikator hasil belajar.

Setelah uji coba *one to one* dilakukan pada 3 orang siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Saat uji coba tersebut selesai dilakukan, maka diperoleh hasil dari angket kepraktisan tersebut, langkah selanjutnya adalah hasil tersebut dikonversikan ke dalam kreteria kepraktisan media.

Jumlah yang telah diperoleh dari angket yang di isi oleh tiga orang siswa, diperoleh hasil sebesar 25. Nilai interpretasi kepraktisan dan diperoleh sebesar 83,33% dengan kategori sangat praktis.

f. Uji Coba *Small Group*

Uji coba kelompok kecil (*small group*) dilakukan pada kelas V SDN 25 Lubuklinggau dengan siswa yang berjumlah 6 orang. 6 siswa tersebut merupakan 2 siswa berkemampuan tinggi, 2 orang siswa berkemampuan sedang, 2 orang siswa berkemampuan rendah. Uji coba dilakukan dengan memberikan angket kepraktisan.

Setelah angket kepraktisan yang dilakukan pada *small group*. Angket berskala likert tersebut berjumlah 10 soal, setelah diperoleh hasil dari angket kepraktisan hasil tersebut,

maka langkah selanjutnya adalah dikonversikan ke dalam kriteria kepraktisan media.

Jumlah yang telah diperoleh dari angket yang diisi oleh enam orang siswa, diperoleh hasil sebesar 50 dan nilai rata-rata 83,33% dengan kategori sangat praktis.

g. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan pada kelas V SDN 25 Lubuklinggau dengan siswa yang berjumlah 26 orang. Uji coba kelompok besar dilakukan dengan memberikan soal *pretest-posttest* yang memuat indikator hasil belajar. Hasil dari uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9. Hasil Uji Pretest

No	Kode Siswa	Nilai Pretest
1	A	80
2	AAN	40
3	AA	60
4	AW	35
5	AAY	65
6	ADR	25
7	CRL	60
8	CK	20
9	DKI	50
10	DHA	65
11	FHR	50
12	HNR	60
13	IF	55
14	JV	75
15	KSK	15
16	KD	65
17	MSA	70
18	MDA	50
19	MRA	45

20	PAH	65
21	RRA	45
22	RAP	80
23	SF	85
24	YR	55
25	ZA	65
26	MSA	30
Jumlah		1410
Rata-Rata		54,23

Uji coba kelompok besar dilakukan dengan memberikan soal *pretest-posttest* yang memuat indikator hasil belajar. Hasil uji coba kelompok besar dapat dilihat pada diagram 4.10.

Tabel 4.9. Hasil Uji PostTest

No	Kode Siswa	Nilai Posttest
1	A	100
2	AAN	80
3	AA	80
4	AW	85
5	AAY	80
6	ADR	80
7	CRL	75
8	CK	60
9	DKI	65
10	DHA	85
11	FHR	95
12	HNR	90
13	IF	70
14	JV	90
15	KSK	75
16	KD	85
17	MSA	80
18	MDA	90
19	MRA	70
20	PAH	85
21	RRA	75
22	RAP	90
23	SF	95
24	YR	70
25	ZA	100
26	MSA	60
Jumlah		2110
Rata-Rata		81,15

Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis *Discovery Learning* memperoleh tingkat validitas yang sangat tinggi, yaitu 82% dari ahli media serta 96% dari ahli bahasa dan ahli materi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa LKPD telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Tingginya validitas produk dipengaruhi oleh proses pengembangan yang dilakukan secara sistematis menggunakan model ADDIE, mulai dari tahap analisis hingga evaluasi, serta adanya revisi berdasarkan masukan para validator. Perbaikan pada ilustrasi, tampilan, dan ruang jawaban peserta didik menjadikan LKPD lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Temuan ini sesuai dengan pendapat Setiawan dan Giri (2022:148) yang menyatakan bahwa LKPD mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran, serta didukung oleh Rahmayani (2019:248) yang menjelaskan bahwa model *Discovery Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan konsep secara mandiri

sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Temuan penelitian ini juga memiliki kesamaan dengan penelitian Muna dan Mulyani (2023:498) yang menyatakan bahwa LKPD berbasis *Discovery Learning* sangat layak dan efektif digunakan pada siswa sekolah dasar. Persamaan kedua penelitian terletak pada penggunaan model *Discovery Learning* yang mampu menghasilkan LKPD dengan tingkat kelayakan yang tinggi. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan Pupalingga dkk. (2026:355) yang memperoleh LKPD dengan kategori valid, praktis, dan efektif setelah melalui proses pengembangan dan validasi oleh para ahli. Perbedaannya, penelitian Muna dan Mulyani berfokus pada pengembangan LKPD untuk siswa kelas V, sedangkan penelitian Pupalingga dkk. mengembangkan LKPD pada mata pelajaran Matematika. Adapun penelitian ini mengembangkan LKPD berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran yang diteliti dengan model ADDIE. Meskipun berbeda materi dan subjek penelitian, ketiga penelitian menunjukkan bahwa pengembangan LKPD yang dilakukan

secara sistematis serta melalui proses validasi oleh para ahli mampu menghasilkan produk yang berkualitas dan layak digunakan dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Discovery Learning* pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 25 Lubuklinggau memenuhi kriteria valid, praktis, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi menunjukkan kategori sangat baik. Hasil uji kepraktisan juga menunjukkan kategori sangat praktis, baik berdasarkan respons guru (84%), uji *one to one* (83,33%), maupun uji *small group* (83,33%). Temuan tersebut menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan mampu mendukung proses pembelajaran serta membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar LKPD berbasis *Discovery Learning* dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu alternatif bahan ajar pada

pembelajaran IPAS untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, sekolah diharapkan dapat mendukung pengembangan bahan ajar inovatif melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan bagi guru. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan LKPD pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda dengan penyempurnaan sesuai kebutuhan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi La. (2022). Guruan keluarga dalam perpekstif islam. *Jurnal Guruan Ar-Rashid*, 7(1), 1–9. <http://www2.trib.irib.ir/worldservice/melayu>
- Gustiani, S. (2019). Research and Development (R&D) Method as a Model Design in Educational Research and its Alternatives. *Holistics Journal*, 11(2).
- Halimi, M. A., Rahman, M. L., & Fajar, A. S. M. (2025). Implementasi Metode Yanbu'a dalam Pembelajaran Al-Qur'an di Pondok Pesantren Arriyadl Putri. *Populer: Jurnal Penelitian Mahapeserta didik*, 4(1), 230-246.
- Hanifansyah, N., & Hakim, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Model ADDIE Di MTsN 1 Bangil. *Jurnal Guruan Islam*, 11(1), 40-60.
- Kusnaeni, D., Affandi, L. H., & Oktaviyanti, I. (2023). Model

- Pembelajaran Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1017–1023.
- Muchtar, D., & Suryani, A. (2019). Guruan Karakter Menurut Kemendikbud. *Edumas pul: Jurnal Guruan*, 3(2), 50–57. <https://doi.org/10.33487/edumas pul.v3i2.142>.
- Muna, L. N., & Mulyani, P. K. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning Berbantuan Canva Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(4), 498-508.
- Panjalu, J. B., & Winanto, A. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Kemandirian Belajar IPAS Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Guruan Dasar*, 10(1).
- Pramono, Domi Setiawan (2018). Penggunaan Metode discovery Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kompetensi Peserta didik pada Mata Pelajaran Perawatan Kelistrikan Kendaraan Ringan Kelas XI TKR 3 Di SMK Negeri 2 Yogyakarta ta. (Skripsi S1, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta).
- Pupalingga, S. N. A., Rijal, A., & Mandasari, N. (2026). PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS PMRI UNTUK MATERI SUDUT PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SDN 37 LUBUKLINGGAU. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(03), 355-366.
- Rahmayani, dkk.(2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Media Video Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 246-253.
- Setiawan. H & Giri, R. 2022. Pengembangan LKPD Berbentuk Cerita Bergambar. *Journal of Classroom Action Research*, 4 (1), 148.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Guruan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Guruan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>