



IMPLEMENTASI LKPD IPAS BERBASIS *DISCOVERY* LEARNING PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Sulistiana^{*1}, Yoga Pangestu², Pramudiyanti³, Pramita Sylvia Dewi⁴

^{1,2,3}Universitas Lampung

⁴SD Negeri 1 Sepang Jaya

Article Info

Article history:

Submitted : 09/06/2024

Accepted : 20/06/2024

Published : 10/09/2024

Keywords:

LKPD

Discovery Learning

Phase Changing

ABSTRACT

This research aims to implement Discovery Learning-based LKPD on material changing the shape of objects to improve the learning outcomes of class IV students at SDN 1 Sepang Jaya. This is because in this research the model used is the Discovery learning model where this model applies inquiry-based instruction learning. The discovery learning model will encourage students to investigate for themselves, build on past experiences and knowledge, use intuition, imagination, creativity, search for new information to find facts, correlations and new truths. The method used in the data collection period carried out in this research was through tests and observations of student behavior during the learning process using the Discovery Learning Model and Conventional Model. The method used is as follows; tests, as data collection instruments, include pretests and posttests; observation, namely making direct observations of the research object; documentation, is a record of events. In order to obtain more objective and valid research results, researchers conducted validity and reliability tests on each test item.

Corresponding Author:

Sulistiana,

Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar,

Universitas Lampung,

Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro No.1, Kota Bandar Lampung, Lampung 35141

E-mail: sulistiana40@guru.sd.belajar.id

How to Cite:

Sulistiana., Pangestu, Y., Pramudiyanti, & Dewi, P.S.. (2024). Implementasi LKPD IPAS Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK)*, 18 (2), 335-339.



1. PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan pembel-ajaran yang menekankan pada aspek per-ubahan perilaku dan kompetensi yang ber-imbang antara sikap keterampilan, dan pengetahuan, disamping cara pembelajaran yang utuh dan menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Mulyasa (2015: 66) kompetensi dalam kurikulum 2013 mencakup tugas keterampilan, sikap dan dan apresiasi yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk dapat melaksanakan tugas pembelajaran.

Salah satu tuntutan dari Kurikulum 2013 yaitu semua siswa aktif melakukan aktivitas belajar untuk mengkontruksi pengetahuannya dan guru sebagai fasi-litator pembelajaran. Siswa didorong untuk mengonstruksi pengetahuannya agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, siswa perlu didorong untuk bekerja memecahkan masalah. Guru dapat menjadi fasilitator dalam proses ini dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri. Bagi siswa pembelajaran yang sebelumnya “diberi tahu” berubah menjadi “aktif mencari tahu”, sehingga guru harus menjadi fasilitator yang baik untuk menjadikan siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Kata kunci terjadinya pembelajaran adalah perubahan. Proses pembelajaran IPA di kelas dipandang sebagai suatu proses yang aktif, dan sangat dipengaruhi oleh apa yang sebenarnya ingin dipelajari oleh anak. Belajar bukan semata-mata bergantung pada apa yang disajikan guru, melainkan dipengaruhi oleh interaksi antara berbagai informasi yang diminati anak dan bagaimana anak mengolah infor-masi berdasarkan pemahaman yang telah dimiliki sebelumnya (Usman Samatoma, 2006: 4).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam Proses pembelajaran adalah Penggunaan LKPD berbasis *Discovery Learning* yang dapat memberika suasana dan proses pembelajaran yang menarik. LKPD berbasis *Discovery Learning* dirancang untuk menekankan interaksi langsung siswa dalam pembelajaran, sehingga memudahkan pemahaman materi dengan memperhatikan prinsip-prinsip *Discovery Learning* seperti stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan generalisasi (Hosnan 2024)

Dalam proses pembelajaran salah satu tugas dan hal yang harus di persiapkan oleh seorang pendidik adalah mempersiapkan dan menyediakan LKPD yang dapat memberikan suasa dan proses pembelajaran yang aktif dan menarik. Hal ini dikarenakan dengan sebuah LKPD peserta didik akan lebih muda memahami materi, konsep dan membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Dengan media Seperti LKPD, Peserta didik dapat memahami konsep tanpa harus bergantung sepenuhnya kepada pendidik (Sari & Lubis, 2021). Oleh karena itu dengan menggunakan LKPD berbasis *Discovery Learning* diharapkan proses pembelajaran tidak terpusat kepada guru namun proses pembelajaran juga memberikan kesan dan hal yang menarik kepada peserta Didik.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE, yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dan diartikan sebagai penelitian pengembangan oleh Sugiyono (2019: 752), dengan tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, serta bersifat sederhana dan sistematis untuk mewujudkan program komprehensif (Pribadi, 2014: 23). Penelitian ini di laksanakan di SDN 1 Sampang Jaya pada peserta didik kelas IV. Adapun metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Tes

Yakni berupa instrumen pengumpulan data adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur ketram-pilan pengetahuan, intelegensi, kemam-puan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok. Tes digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum dan setelah menggunakan Model *Konvensional* dan Model *Discovery Learning*, terutama hasil belajar kognitif yang berhubungan dengan

penguasaan materi sesuai tujuan pembelajaran.

Tes diberikan pada dua kelas dengan instrumen tes yang sama. Jenis tes yang digunakan adalah jenis tes objektif dalam bentuk pilihan ganda. Penelitian ini menggunakan dua macam tes yaitu :

a. *Pretest*

Pretest digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum pemberian perlakuan kegiatan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning*.

b. *Posttest*

Posttest digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah pemberian perlakuan kegiatan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning*.

2. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2004:104). Observasi dalam penelitian ini yaitu dengan mengamati perilaku guru saat mengajar dengan menggunakan Model *Discovery Learning*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2011 : 329 - 330). Dokumentasi dalam penelitian ini adalah dengan mengambil foto-foto pada saat penelitian dan laporan penelitian dengan data yang relevan.

A. Populasi dan sampel

Populasi adalah objek maupun subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu dengan masalah penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A SD Negeri 1 Sepang Jaya dengan 26 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, sedangkan jumlah siswa kelas IVB SD Negeri 1 adalah 28 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan pada tahun ajaran 2023/2024.

Sampel merupakan bagian dari populasi yang digunakan sebagai obyek penelitian. Sampel tersebut sudah bisa mewakili adanya 2 populasi. Teknik pemilihan sampel dilakukan berdasarkan pertimbangan peneliti yang didasarkan pada nilai Tes Akhir Semester 1 dari seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Sepang Jaya, Kecamatan Labuhan Ratu, Bandar Lampung.

Penelitian ini juga menggunakan analisis data yang diperoleh melalui Angket dan Dokumentasi serta dalam menentukan nilai rata-rata dari nilai validasi ahli, serta respons angket dari peserta didik dan pendidik, langkah selanjutnya adalah menginterpretasikan berdasarkan tabel interpretasi menurut (Riduwan) untuk menilai tingkat kevalidan dan kelayakan produk yang dikembangkan

Tabel 1
Kriteria Kelayakan LKPD

Kategori Layak	Skor Kelayakan
Sangat Layak	81-100%
Layak	61-80%
Cukup Layak	41-60%
Kurang Layak	21-40%
Sangat Kurang Layak	0-20%

Sumber : Ridwan :15

Validasi dalam penelitian ini dijalankan dan mendapatkan masukan serta saran dari beberapa ahli yang berkompeten.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk LKPD berbasis *Discovery Learning* Materi Perubahan Wujud Zat Benda dalam Kehidupan Sehari-hari yang dikembangkan menggunakan metode Research and Development (Penelitian dan Pengembangan).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE level 1 yang diusulkan oleh Dick dan Carey (Sugiyono, 2019), yang melibatkan pembuatan produk dalam lima tahap: Analisis (potensi dan masalah serta pengumpulan data), Desain, Pengembangan (validasi produk), Implementasi, dan Evaluasi, dengan konsep produk yang dirancang namun belum disebarluaskan secara luas.

Pada tahap Analisis, peneliti mengevaluasi kebutuhan dengan mengamati situasi di lapangan dan menelaah kurikulum SDN Sampang Jaya, serta menganalisis karakteristik siswa melalui observasi langsung. Setelah tahap analisis, langkah berikutnya adalah desain, di mana peneliti merencanakan dan mengembangkan tampilan, materi, serta aplikasi untuk LKPD, sambil mempertimbangkan kemampuan peserta didik berdasarkan hasil analisis untuk memastikan kesesuaian LKPD dengan kompetensi yang diharapkan.

Setelah validasi dan revisi, hasil kevalidan LKPD dari para ahli media 1, ahli media 2, ahli materi 1, ahli materi 2, ahli bahasa 1, dan ahli bahasa 2 masing-masing adalah 85%, 89%, 80%, 82%, 83%, dan 85%, yang mengklasifikasikan LKPD sebagai "Sangat Valid" dan siap untuk tahap implementasi.

Penerapan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada peserta didik dan pendidik dilakukan melalui tahap implementasi, yang melibatkan uji coba peserta didik kelas IV di UPTD SDN Sampang Jaya. Hasil uji coba menunjukkan skor sebesar 88% dari Peserta Didik, mengindikasikan bahwa LKPD tersebut masuk dalam kriteria "Sangat Layak". Setelah itu, pendidik mengisi angket dengan persentase skor sebesar 83%, juga termasuk dalam kriteria "Sangat Layak".

Tahap akhir dalam pengembangan LKPD adalah Evaluasi, di mana peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil uji sebelumnya untuk meningkatkan kualitas produk agar lebih efektif digunakan, memastikan LKPD memberikan manfaat sesuai tujuan dalam proses pembelajaran.

Menurut Anyafulude (2013) menambahkan bahwa pembelajaran menggunakan metode *Discovery Learning* dapat meningkatkan prestasi siswa pada kelas dikarenakan dengan keaktifan peserta didik. Hal ini konsisten dengan penemuan yang dilaporkan oleh Widiadnyana dan rekan-rekan pada tahun 2014. Mereka menemukan bahwa penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *discovery learning* berpengaruh terhadap penguasaan konsep dan pengembangan sikap ilmiah siswa setelah proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwasannya pembelajaran menggunakan metode *Discovery Learning* dapat meningkatkan prestasi siswa karena mendorong keaktifan peserta didik, sesuai dengan temuan yang dilaporkan oleh Widiadnyana dan rekan-rekan pada tahun 2014, yang menunjukkan bahwa penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *discovery learning* berpengaruh terhadap penguasaan konsep dan pengembangan sikap ilmiah siswa setelah proses pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan dari analisis Implementasi LKPD berbasis *Discovery Learning* pada materi Perubahan Wujud Zat Benda pada kelas 4 SDN Sampang Jaya dapat disimpulkan bahwa Proses pengembangan menggunakan model ADDIE level 1, mencakup Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Meskipun rancangan produk telah dibuat oleh peneliti, namun belum disebarluaskan secara luas. Setelah divalidasi oleh enam tim ahli, LKPD ini dinilai layak dengan nilai rata-rata sebesar 83%, menunjukkan tingkat validitas yang sangat

tinggi.

Dalam penulisan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada tim sehingga penulisan ini dapat terselesaikan dan kami merasa dalam penulisan ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan sehingga kedepan bisa di perbaiki kembali.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Bundu, P. (2006). *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah Dalam Pembelajaran Sains Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Choate, J. S. (2004). *Pengajaran Inklusif Yang Sukses*. Indonesia: Helen Keller Internasional Indonesia
- Darmodjo, H. & Kaligis, J.R.E. (1993). *Pendidikan IPAIL*. Jakarta: Depdikbud.
- Efendi, M. (2009). *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hosnan, M. 2014. Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013. Bogor: Gahalia Indonesia.
- Iskandar, S. M. (1997). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Depdikbud.
- Kartadinata, S. (1996). *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Depdikbud.
- Kusumah, W & Dwitagama, D. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Mulyasa. (2009). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nata, A. (2009). *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Riduwan. (2018). *Dasar-Dasar Statistik*. Alfabeta.
- Sudijono. (2008). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono, et al. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian*. Penerbit Alfabeta.
- Sulistiyorini, S. (2007). *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar dan Penerapannya dalam KTSP*. Yogyakarta: Tiawa Wacana.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.