PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* MATERI KEWAJIBAN DAN HAKKU UNTUK KELAS III SDN PAYA BUMBUNG

Skripsi

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

Oleh

Sarina
1911080021

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2023

PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS DISCOVERY LEARNING MATERI KEWAJIBAN DAN HAKKU UNTUK KELAS III SDN PAYA BUMBUNG

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 1 September 2023

Pembimbing I	: Helminsyah, M.Pd NIDN : 1320108501	( )
Pembimbing II	: Teuku Mahmud, M.Pd NIDN : 1322028701	( )
Penguji I	: Dr. Drs. Musdiani, M.Pd NIDN : 0031126364	( )
Penguji II	: Dr. Rita Novita, M.Pd NIDN : 0101118701	( )

Menyetujui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN : 1322028701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN : 0128068203

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS DISCOVERY LEARNING MATERI KEWAJIBAN DAN HAKKU UNTUK KELAS III SDN PAYA BUMBUNG

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 1 September 2023

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Helminsyah, M.Pd	**Teuku Mahmud, M.Pd**
NIDN. 1320108501	**NIDN. 1322028701**

Menyetujui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN : 1322028701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN : 0128068203

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning Materi Kewajiban dan Hakku Untuk Kelas III SDN Paya Bumbung" telah dipertahankan dalam ujian skripsi oleh Sarina, 1911080021, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh pada Jumat, 1 September 2023

Menyetujui

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Helminsyah, M.Pd	**Teuku Mahmud, M.Pd**
NIDN. 1320108501	**NIDN. 1322028701**

Menyetujui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Teuku Mahmud, M.Pd
NIDN : 1322028701

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN : 0128068203

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sarina

NIM : 1911080021

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik Sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademik dari program studi, Dekan FKIP atau Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 1 September 2023

Yang Membuat Pernyataan,

Sarina

NIM: 1911080021

MOTTO

"Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan"

(Q.S Al-Insyirah: 5)

"Mencari ilmu membutuhkan umurnya Nabi Nuh, sabarnya Nabi Ayub, dan hartanya Qarun. Intinya perlu waktu yang lama, sabar yang luar biasa, dan harta yang tidak sedikit"

(Syekh Fath Al-Hijazi)

PERSEMBAHAN

Sujud syukurku persembahkan kepada yang Maha Kuasa, Allah Swt atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dan skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua Orang tuaku tersayang, bapakku Alm. Ramli dan umakku Alum yang telah memberikan doa, kasih sayang yang tak terhingga, motivasi yang sangat membangun dan banyak pengorbanan untuk pendidikanku selama ini.
2. Abangku, Jamirin, S.P yang telah memberi banyak dukungan, motivasi, semangat dan doa.
3. Kakakku, Jamjiah, Alm. Sariaman, Jaminah, Sida Wati, Salma, S.TP, Sarah, S.Pd, dan Maimunah S.P yang telah memberi banyak dukungan, motivasi, semangat dan doa.
4. Keponakanku, Anita Natalia, Darmawan, Aisyah Aulia Sapitri, Naura Salsabila, Arhamia, Akmal Mu’tashim, Ahmad Firdaus, Hafidzah, dan Ahmad Fikri yang selalu memberi semangat.
5. Keluarga Besar yang selama ini selalu memberi dukungan penuh semangat.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta Shalawat dan salam senantiasa peneliti hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* Materi Kewajiban dan Hakku untuk Kelas III SDN Paya Bumbung"**. Penyususnan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan, partisipasi dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ucapan terimakasih yang tulus dan sedalam-dalamnya penulis persembahkan yang teristimewa kepada Ayahanda tercinta Alm. Ramli dan ibunda tercinta Alum yang telah membesarkan, mendidik, memberi kasih sayang, semangat, motivasi, dan dukungan doa yang tak pernah terputus. Kepada abangku Jamirin, dan kakakku Jamjiah, Sariaman, Jaminah, Sida Wati, Salma, Sarah, dan Maimunah serta seluruh keluarga besar lainya yang tidak mungkin disebutkan satu persatu, karena motivasi dan doa merekalah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

2. Ibu Dr. Lili Kasmini, S.Si, M.Si selaku Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena, yang telah memberi kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan studi S1 di UBBG.
3. Bapak Dr. Mardhatillah, M.Pd selaku dekan FKIP UBBG, wakil dekan FKIP UBBG berserta seluruh staf-stafnya, yang telah memberikan berbagai kemudahan dan fasilitas kepada penulis selama dalam proses perkuliahan.
4. Bapak Helminsyah, M.Pd selaku ketua prodi PGSD, ibu Fitriani, M.Pd selaku sekretaris prodi PGSD, serta bapak/ibu staf pengajar prodi PGSD FKIP UBBG yang telah mendidik selama ini.
5. Bapak Helminsyah, M.Pd selaku pembimbing I dan Bapak Dr. Mardhatillah, M.Pd selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu ditengah-tengah kesibukannya untuk membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan masukan serta motivasi mulai dari awal sampai akhir.
6. Bapak Satrio Danuasmo, S.Kom., M.T. dan bapak Dr. Akmaluddin, M.Pd. selaku validator yang telah membimbing dan mengarahkan penulis sehingga dihasilkan LKPD yang bagus dan berkualitas.
7. Bapak dan Ibu dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena, yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
8. Ibu Nahdiana S.Pd selaku kepala sekolah SDN Paya Bumbung yang telah telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian disekolah tersebut, serta adik-adik kelas III SDN Paya Bumbung yang telah bersedia menjadi subjek penelitian.

9. Teman-teman seperjuangan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Bina Bangsa Getsempena angkatan 2019 sebagai teman berbagai rasa dalam suka, duka, dan segala bantuan serta kerja samanya sejak mengikuti studi sampai penyelesaian penelitian dan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Hal itu dikarenakan terbatasnya kemampuan dan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini sehingga nantinya dapat bermanfaat bagi para pembacanya. Aamiin Ya Rabb

Banda Aceh, 17 Juli 2023
Penulis,

Sarina
1911080021

ABSTRAK

Sarina. 2023. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning Materi Kewajiban dan Hakku untuk Kelas III SDN Paya Bumbung*. Skripsi, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. Pembimbing: I. Helminsyah, M.Pd., Pembimbing II. Dr. Mardhatillah, M.Pd.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Paya Bumbung, bahwa LKPD yang digunakan selama ini belum mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran karena LKPD yang digunakan hanya berdasarkan pada teks materi dan soal-soal. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan LKPD berbasis *discovery learning*. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk menghasilkan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi Kewajiban dan Hakku untuk Kelas III SDN Paya Bumbung yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. (2) Untuk mengetahui kelayakan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi Kewajiban dan Hakku untuk Kelas III SDN Paya Bumbung. (3) Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi Kewajiban dan Hakku pada kelas III SDN Paya Bumbung. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4D (Four D) yang meliputi 4 tahap utama yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*) dan Penyebaran (*Disseminate*) yang kemudian dimodifikasi tanpa melakukan tahapan Penyebaran (*Disseminate*). Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli desain dan ahli materi, lembar respon peserta didik, dan butir-butir tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: kevalidan LKPD berbasis discovery learning berdasarkan dari penilaian ahli desain memperoleh nilai rata-rata 4 dengan kriteria “valid” dan penilaian ahli materi memperoleh nilai rata-rata 4,8 dengan kriteria “sangat valid”. Kelayakan LKPD berbasis *Discovery Learning* berdasarkan dari respon peserta didik secara keseluruhan memperoleh nilai sebesar 92,31 yang berada pada kriteria sangat menarik, Ketuntasan belajar siswa diperoleh dari hasil butir-butir tes secara keseluruhan yaitu 87,5% yang berada pada kriteria sangat baik.

Kata Kunci: Pengembangan, LKPD berbasis *Diccovery Learning*, Materi Kewajiban dan Hakku.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **i**
ABSTRAK ..... **iv**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR TABEL ..... **vi**
DAFTAR GAMBAR ..... **vii**

BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 7
1.3 Pembatasan Penelitian 7
1.4 Rumusan Masalah 7
1.5 Tujuan Penelitian 8
1.6 Manfaat Penelitian 8

BAB II LANDASAN TEORI **10**
2.1 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 10
2.2 *Discovery Learning* 15
2.3 Kewajiban dan Hakku 20
2.4 Kajian Penelitian yang Relevan 24
2.5 Kerangka Berpikir 25

BAB III METODE PENELITIAN **27**
3.1 Jenis Penelitian 27
3.2 Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian 27
3.3 Prosedur Pengembangan 27
3.4 Teknik Pengumpulan Data 33
3.5 Instrumen Penelitian 34
3.6 Teknik Analisis Data 35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **38**
4.1 Hasil Penelitian 38
4.2 Pembahasan 60

BAB V KESIMPULAN DAN DARAN **68**
5.1 Kesimpulan 68
5.2 Saran 69

DAFTAR PUSTAKA **70**
LAMPIRAN-LAMPIRAN **73**

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-Langkah *Discovey Learning* 16

Tabel 3.1 Kriteria Kevalidan 35

Tabel 3.2 Kriteria Respon Peserta Didik 36

Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa..... 37

Tabel 4.1 Indikator dan Tujuan Pembelajaran..... 42

Tabel 4.2 Saran dan Masukan Oleh Kedua Validator Terhadap LKPD 45

Tabel 4.3 Hasil Penilaian LKPD Oleh Ahli Desain 54

Tabel 4.4 Hasil Penilaian LKPD Oleh Ahli Materi 55

Tabel 4.5 Hasil Lembar Respon Peserta Didik 57

Tabel 4.6 Frekuensi dan Presentase Respon Peserta Didik 58

Tabel 4.7 Hasil Butir-Butir Tes 59

Tabel 4.8 Frekuensi dan Presentase Ketuntasan Belajar Siswa 59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 26

Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model 4-D yang dimodifikasi 28

Gambar 4.1 Peta Konsep Sebelum dan Sesudah Revisi 41

Gambar 4.2 Tampilan Sampul LKPD Sebelum dan Sesudah Revisi..... 46

Gambar 4.3 Tampilan Halaman Sampul..... 47

Gambar 4.4 Tampilan Kata Pengantar Sebelum dan Sesudah Revisi..... 47

Gambar 4.5 Tampilan Daftar Isi Sebelum dan Sesudah Revisi 48

Gambar 4.6 Tampilan Peta Konsep Sebelum dan Sesudah Revisi 48

Gambar 4.7 Tampilan Petunjuk Penggunaan Sebelum dan Sesudah Revisi 49

Gambar 4.8 Tampilan Isi LKPD Sebelum dan Sesudah Revisi 49

Gambar 4.9 Grafik Penilaian Oleh Ahli Desain..... 64

Gambar 4.10 Grafik Penilaian Oleh Ahli Materi 65

Gambar 4.11 Grafik Respon Peserta Didik 66

Gambar 4.12 Grafik Ketuntasan Belajar Siswa..... 67

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan direncanakan dengan matang untuk mengembangkan potensi manusia, yang dilaksanakan secara terus menerus. Seperti yang tertera dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Setiap pendidikan itu memiliki tingkatan dasar sesuai dalam peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 26 Ayat 1 pendidikan dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan untuk hidup mandiri, mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Pada Kurikulum 2013 siswa dituntut untuk menjadi produktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran guna untuk mempersiapkan manusia Indonesia yang lebih baik. Selain itu guru juga dituntut untuk inovatif dalam pempersiapkan kegiatan pembelajaran yang mana pada kurikulum 2013 proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian dan semangat belajar

dan menggunakan pendekatan saintifik meliputi mengamati, menanya, menyimpulkan informasi, menalar atau mengasosiasi dan mengkomunikasikan. Dengan demikian, guru dituntut kreatifitasnya untuk mampu menyusun perangkat pembelajaran yang inovatif, variatif, menarik, kontekstual dan sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik (Umar, 2019)

Salah satu permasalah yang dihadapi oleh para guru dalam pelaksanaan Kurikulum 2013 adalah keterbatasan perangkat pembelajaran untuk memfasilitasi peserta didik dalam memperkaya pengalaman, membangun pengetahuan dan keaktifan peserta didik, serta menunjang kemampuan pemecahan masalah. Keterbatasan perangkat pembelajaran tersebut sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Sehingga diperlukan suatu pengembangan untuk membenahi keterbatasan perangkat pembelajaran tersebut yaitu mengembangkan lembar kerja peserta didik (LKPD).

LKPD adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar Kerja Peserta Didik biasanya berupa petunjuk atau langkah-langkah kegiatan yang harus dikerjakan peserta didik. Tugas pada LKPD dapat juga berisi berbagai permasalahan atau uraian yang mendorong peserta didik untuk membangun pengetahuan sendiri melalui kegiatan kelompok (Sarni dkk, 2021) LKPD dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar pendukung yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran sehingga membantu kelancaran guru dalam membimbing dan menugasi peserta didik dalam belajar (Putri dkk., 2022). LKPD mempunyai empat fungsi, yaitu: pertama, LKPD sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran pendidik namun lebih mengaktifkan siswa. Kedua,

LKPD sebagai bahan ajar yang mempermudah siswa untuk memahami materi yang diberikan. Ketiga, LKPD sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih. Dan keempat, LKPD memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada siswa (Umar, 2019). Oleh karena itu, dengan adanya LKPD diharapkan siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih mudah dan lebih baik sehingga dapat tebentuk interaksi yang efektif antara siswa dengan guru, dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil Observasi yang dilakukan peneliti di kelas III SDN Paya Bumbung, ditemukan permasalahan bahwa LKPD yang digunakan selama ini belum mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran. LKPD yang digunakan dalam proses pembelajaran masih kurang menarik perhatian peserta didik karena LKPD yang digunakan hanya berdasarkan pada teks materi dan soal-soal tanpa ada kegiatan awal untuk mengidentifikasi masalah terlebih dahulu. Hal ini membuat peserta didik kurang bersemangat dalam mengerjakan LKPD dan merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, LKPD yang digunakan selama ini isinya masih belum dirancang untuk peserta didik menemukan dan menerapkan idenya sendiri.

Pendidikan Kewarganegaraan wajib menaruh perhatiannya pada pengembangan nilai, moral, perilaku dan karakter siswa. Misi berdasarkan Pendidikan Kewarganegaraan sendiri merupakan mencerdaskan kehidupan bangsa. Sejatinya, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan studi mengenai kehidupan sehari-hari, mengajarkan bagaimana sebagai masyarakat negara yang baik, masyarakat negara yang menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila yang adalah

dasar negara Indonesia dari konstitusi tertinggi Indonesia yaitu Undang-Undang Dasar 1945 (Helminsyah dkk, 2022). Pendidikan Kewarganegaraan yang merupakan studi mengenai kehidupan sehari-hari membuat sebagian siswa menganggap remeh pelajaran ini dan cenderung merasa bosan bila tidak ada alat bantu pengajaran yang mendukung.

Dengan demikian, salah satu upaya yang bisa dilakukan diantaranya adalah dengan mengembangkan LKPD melalui suatu pendekatan yang dapat menunjang kebutuhan peserta didik. Pendekatan yang diterapkan hendaknya mengacu pada penemuan yang terarah dan pemecahan masalah. Dengan adanya pendekatan, maka tujuan pembelajaran dapat direncanakan dengan jelas, sehingga kita dapat menetapkan arah dan sasaran dengan efektif.

Meskipun disekolah tersebut sudah ada guru yang mengembangkan LKPD, namun LKPD yang dikembangkan di SDN Paya Bumbung belum dirancang berbasis *discovery learning*. LKPD yang digunakan selama ini hanya berdasarkan pada teks materi dan soal-soal tanpa ada langkah-langkah *discovery learning* didalamnya. Maka dari itu peneliti berusaha untuk mengembangkan LKPD disekolah tersebut dengan memasukkan unsur *discovery learning*.

LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah LKPD berbasis *discovery learning* Pada Materi Kewajiban dan Hakku. Salah satu materi PPKn yang tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari dan mengandung pengalaman yang nyata. LKPD yang disusun mengacu kepada model *discovery learning*. LKPD berbasis *discovery learning* merupakan rangkaian kegiatan mendasar yang dilakukan oleh peserta didik untuk mengembangkan suatu konsep berdasarkan

pengalaman serta belajar mencari dan menemukan sendiri makna pembelajaran melalui enam tahapan pada model *discovery learning* yaitu: *Stimulation* (memberi rangsangan), *Problem Statement* (Identifikasi Masalah), *Data Collection* (pengumpuan data), *Processing* (pengolahan data), *Verification* (pembuktian), *Generaization* (kesimpulan). Model ini dipilih untuk digunakan karena sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu peserta didik dapat secara aktif menemukan konsep melalui pengamatan dan percobaan. Peserta didik tidak hanya langsung menerima begitu saja konsep yang disajikan oleh guru tetapi peserta didik sendirilah yang akan membangun sebuah konsep dari yang telah dilihat, dialami, dan diketahui oleh peserta didik. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah LKPD berbentuk media cetak yang berisi materi Kewajiban dan Hakku, LKPD terdiri dari Cover LKPD, Kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, dan kegiatan yang berisikan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan *discovery learning*.

Berdasarkan hal di atas maka peneliti akan membuat LKPD berbasis *discovery learning* tentang materi Kewajiban dan Hakku, diharapkan dengan mengembangkan LKPD berbasis *discovery learning*, peserta didik menjadi lebih inovatif dalam pembelajaran dan dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam mengerjakan LKPD serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Desi Indah Risma Putri dengan judul penelitian “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* pada Pembelajaran Tematik Kelas IV

Sekolah Dasar Tema 2 Selalu Berhemat Energi". Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan dari penilaian validator ahli materi mendapatkan kriteria layak, dari penilaian validator ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dan hasil uji coba berdasarkan penilaian respon guru mendapatkan kriteria sangat layak dan penilaian respon peserta didik medapatkan kriteria sangat layak.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Desi Ariani dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Kalor Di SMP". Hasil penelitian menunjukkan bahwa telah dikembangkan LKPD berbasis *discovery learning* dengan pengembangan pada aspek materi yang sudah mendorong rasa keingintahuan peserta didik dengan menggunakan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari, kelayakan pengembangan LKPD berbasis discovery learning yang dinilai oleh ahli media berada pada kategori layak dan ahli substansi materi juga berada dalam kategori layak dan respon peserta didik terhadap LKPD berbasis *discovery learning* berada dalam kategori sangat menarik.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* Materi Kewajiban dan Hakku untuk Kelas III SDN Paya Bumbung".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Belum ada penggunaan LKPD berbasis *Discovery Learning* (DL) di SDN Paya Bumbunng.
2. LKPD yang digunakan hanya berdasarkan pada teks materi dan soal-soal.
3. Belum ada LKPD yang dirancang untuk peserta didik menemukan dan menerapkan idenya sendiri.

1.3 Pembatasan Penelitian

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian dilakukan secara sistematik dan terperinci. Dalam pengembangan ini, penelitian hanya dibatasi pada Pengembangan LKPD Berbasis *Discovery Learning* (DL) pada pembelajaran PPKn materi Kewajiban dan Hakku pada Tema 4 Sub Tema 1 Kelas III SDN Paya Bumbung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi Kewajiban dan Hakku untuk Kelas III SDN Paya Bumbung yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru?
2. Bagaimana kelayakan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi Kewajiban dan Hakku untuk Kelas III SDN Paya Bumbung?

3. Bagaimana ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi Kewajiban dan Hakku pada kelas III SDN Paya Bumbung?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi Kewajiban dan Hakku untuk Kelas III SDN Paya Bumbung yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru.
2. Untuk mengetahui kelayakan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi Kewajiban dan Hakku untuk Kelas III SDN Paya Bumbung.
3. Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi Kewajiban dan Hakku pada kelas III SDN Paya Bumbung.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan terhadap pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi Kewajiban dan Hakku dan dapat dijadikan sebagai sumber kajian pustakan dalam kegiatan penelitian pengembangan.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi sekolah, diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu sekolah serta meningkatkan kualitas pendidikan.

   b. Bagi Guru, diharapkan pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* yang dikembangkan dapat membantu serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi khususnya pada materi Kewajiban dan Hakku serta dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.

   c. Bagi peserta didik, diharapkan dapat menambah semangat peserta didik dan membantu peserta didik dalam memahami materi dengan baik sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

   d. Bagi peneliti, berguna untuk mengaplikasikan ilmu yang didapat dari perguruan tinggi kedunia pendidikan. Peneliti juga memperoleh pengalaman dalam pengembangan LKPD berbasis *discovery learning*.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

2.1.1 Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan suatu sarana yang membantu dan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam LKPD memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dikerjakan oleh peserta didik supaya dapat memaksimalkan pemahaman sebagai upaya dalam pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian yang telah ditentukan. LKPD yaitu bahan ajar yang sudah dikemas sedemikian rupa, sehingga peserta didik diharapkan bisa mempelajari materi ajar tersebut secara mandiri (Umar, 2019)

Lembar kerja peserta didik (LPKD) adalah lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan biasanya berupa suatu tugas yang dilengkapi dengan petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikannya. Kompetensi dasar (KD) yang akan dicapai harus jelas dalam suatu tugas yang terdapat dalam lembarannya. Peserta didik tidak akan dapat mengerjakan secara baik tugas-tugas dalam sebuah lembar kegiatan apabila tidak dilengkapi dengan buku lain atau referensi lain yang terkait dengan materi tugasnya. Tugas-tugas yang diberikan kepada peserta didik dapat berupa teoritis dan atau tugas-tugas praktis (Ariani, 2020)

Menurut Adriantoni LKPD adalah sebagai panduan yang digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, karena lembaran berisikan

serangkaian tes baik berupa soal maupun kegiatan yang harus dilakukan peserta didik. LKPD bisa dimaksud sebagai lembaran- lembaran berisi tugas yang wajib dikerjakan oleh peserta didik (Depdiknas, 2004). Beladina, et al, (dalam Astawan & Agustiana, 2020: 104) juga mendefinisikan LKPD sebagai sesuatu media pendidikan yang bisa digunakan untuk menunjang proses belajar baik secara individual maupun kelompok bisa membangun sendiri pengetahuan mereka dengan bermacam sumber belajar. Sedangkan Andi Prastowo didefenisikan LKPD sebagai bahan ajar cetak berbentuk lembar-lembar kertas yang berisi modul, ringkasan, serta petunjukpetunjuk pelaksanaan tugas yang wajib dikerjakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang dicapai (Putri dkk., 2022)

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa LKPD adalah sebagai pedoman dalam pembelajaran berupa suatu lembaran yang dilengkapi dengan petunjuk, langkah-langkah untuk peserta didik dalam mengerjakan sesuatu terkait dengan apa yang sedang dipelajarinya, seperti melakukan suatu percobaan, mengidentifikansi masalah, melakukan pengamatan, dan menuliskan atau menggambar hasil pengamatannya, mengumpulkan bukti, dan menarik kesimpulan untuk mencapai indicator yang ingin dicapai dalam sebuah Kompetensi Dasar.

2.1.2 Unsur-unsur LKPD

Lembar kegiatan peserta didik memuat delapan unsur yaitu: judul, kompetensi dasar yang akan dicapai, waktu penyelesaian, peralatan/bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, informasi singkat, dan laporan

yang harus dikerjakan (Diknas, 2004). Sedangkan menurut Prastowo Struktur lembar kegiatan peserta didik (LKPD) tersusun atas enam unsur utama, yaitu meliputi: judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, tugas atau langkah kerja dan penilaian (Nurilasari, 2021)

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam membuat suatu LKPD maka harus mencermati dan memahami struktur penyusunannya terlebih dahulu agar dapat diterapkan. Untuk memperoleh hasil yang maksimal dalam penggunaan LKPD, maka dalam penyusunan LKPD harus dilakukan sesuai dengan urutan yang telah ditentukan.

2.1.3 Langkah Penyusun LKPD

Langkah Penyusun LKPD menurut Andi Prastowo dalam (Malik, 2020) adalah sebagai berikut :

1. Analisis Kurikulum

   Analisis kurikulum ini adalah langkah awal dalam penyusunan LKPD. Langkah untuk menentukan materi yang akan digunakan dalam bahan ajar LKPD. Biasanya dilakukan analisis terlebih dahulu dengan cara materi pokok kemudian kompetensi yang dimiliki peserta didik.

2. Menyusun Peta Kebutuhan LKPD

   Peta Kebutuhan LKPD sangat diperlukan untuk mengetahui jumlah LKPD yang ditulis dan urutan LKPDnya juga dapat dilihat. Urutan LKPD ini diperlukan untuk menentukan prioritas penulisan. Diawali dengan analisis kurikulum serta analisis sumber belajar.

3. Menentukan Judul LKPD

Judul LKPD ditentukan atas dasar kompetensi dasar, materi pokok yang terdapat dalam kurikulum. Kompetensi itu dapat dijadikan sebagai satu judul LKPD.

4. Penulisan LKPD

Untuk menulis LKPD, langkah-langkah yang perlu dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

a. Merumuskan Kompetensi Dasar yang dikuasai.
b. Menentukan alat penilaian, Penilaian proses kerja dan hasil kerja peserta didik.
c. Menyusun materi, Materi LKPD tergantung Kompetensi Dasar yang akan dicapai. Informasi pendukung pada materi LKPD yaitu gambaran umum yang hendak dipelajari. Materi dapat diambil dari beberapa sumber seperti buku, majalah, internal dan jurnal hasil penelitian lainnya. Agar pemahaman dan pengetahuan peserta didik terhadap materi lebih kuat, dan diinformasi referensi lainnya dalam LKPD.
d. Struktur LKPD, Ini merupakan langkah terakhir dalam penyusunan LKPD yaitu menyusun materi berdasarkan struktur LKPD. Secara umum struktur LKPD terdiri dari enam komponen, yaitu: judul, petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, tugas-tugas, dan langkah-langkah kerja.

2.1.4 Fungsi LKPD

Menurut Andi Prastowo dalam (Malik, 2020) dalam kegiatan pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik atau LKPD memiliki empat fungsi yaitu:

1. LKPD sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran pendidik namun lebih mengaktifkan peserta didik.
2. LKPD sebagai bahan ajar yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan.
3. LKPD sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih.
4. LKPD memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik.

Melalui LKPD ini dapat memancing peserta didik secara aktif terlibat dengan materi yang dibahas. Maka dari itu, perlu diperhatikan tujuan yang ingin dicapai dalam suatu pembelajaran sebelum menciptakan suatu LKPD.

2.1.5 Tujuan LKPD

Menurut Andi Prastowo dalam (Ariani, 2020) Lembar Kerja Peserta Didik atau LKPD memiliki empat Tujuan yaitu:

1. Menyajikan bahan ajar yang memudahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan.
2. Menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan peserta dapat didik terhadap materi yang diberikan.
3. Melatih kemandirian belajar peserta didik.
4. Memudahkan pendidik dalam tugas kepada peserta didik.

2.2 *Discovery Learning*

2.2.1 Pengertian *Discovery Learning*

Discovery learning merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku. Dalam pembelajaran ini, Pesesta didik diberi kesempatan agar mempunyai pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan konsep atau pengetahuan secara mandiri (Umar, 2019).

Menurut Jerome Bruner *discovery learning* menuntut peserta didik belajar melalui penemuan sehingga berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah untuk menghasilkan pengetahuan yang bermakna. Sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan yang akan bertahan lama, konsep-konsep jadi lebih mudah diterapkan pada situasi baru dan meningkatkan penalaran peserta didik. Menurut Takdir *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang memungkinkan para peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, sehingga mampu menggunakan ide atau gagasanya untuk menemukan suatu konsep atau teori yang sedang dipelajari. Sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik untuk terlibat langsung dengan kondisi lingkungan sekitar. Sedangkan menurut Ikhsanuddin *discovery learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik

memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tanpa diberitahu langsung, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. sehingga dapat mengajarkan kemampuan berfikir logis, analitis dan sistematis pada peserta didik karena model pembelajaran ini dapat membantu siswa menyelesaikan permasalahan, membangun dan menemukan suatu konsep dengan mandiri (Lubis dan Sukmawati, 2022).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran discovery learning adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dimana siswa dituntut untuk menemukan atau memecahkan masalah sendiri melalui pengamatan atau percobaan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan tersimpan lama dalam ingatan.

2.2.2 Langkah-Langkah *Discovery Learning*

Langkah-langkah *discovery learning* dalam pembelajaran ada enam (Payosi, 2020). Langkah-langkah LKPD beserta penjelasannya dapat dilihat pada table 2.1 dibawah ini:

Tabel 2.1 Langkah-Langkah *Discovery Learning*

Langkah-Langkah Discovery Learning	**Penjelasan**
1. Stimulasi (*stimulation*).	Pada kegiatan ini guru memberikan stimulan, dapat berupa bacaan, gambar, dan cerita sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dibahas, sehingga peserta didik mendapat pengalaman belajar melalui kegiatan membaca, mengamati situasi atau melihat gambar.

2. Identifikasi masalah (*problem statement*).	Pada tahap ini peserta didik diharuskan menemukan permasalahan apa saja yang dihadapi dalam pembelajaran, mereka diberi pengalaman untuk menanya, mengamati, mencari informasi, dan mencoba merumuskan masalah.
3. Pengumpulan data (*data collecting*).	Pada tahap ini peserta didik diberikan pengalaman mencari dan mengumpulkan informasi yang dapat digunakan untuk menemukan alternatif pemecahan masalah yang dihadapi.
4. Pengolahan data (*data processing*).	Pada kegiatan ini peserta didik akan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh. mengolah data akan melatih peserta didik untuk mencoba dan mengeksplorasi kemampuan yang telah dimilikinya untuk diaplikasikan pada kehidupan nyata, sehingga kegiatan ini juga akan melatih keterampilan berpikir logis dan aplikatif.
5. Verifikasi (*verification*).	Tahap ini mengarahkan peserta didik untuk mengecek kebenaran dan keabsahan hasil pengolahan data, melalui berbagai kegiatan, antara lain bertanya kepada teman, berdiskusi, dan mencari berbagai sumber yang relevan, serta mengasosiasikannya, sehingga menjadi suatu kesimpulan.
6. Generalisasi (generalization).	Pada kegiatan ini peserta didik diarahkan untuk merumuskan hasil kesimpulanya pada suatu kejadian atau permasalahan yang serupa, sehingga kegiatan ini juga dapat melatih pengetahuan metakognisi peserta didik.

2.2.3 Karakteristik *Discovery Learning*

Model Pembelajaran *discovery learning* memiliki karakteristik khusus atau ciri utama yang membedakannya dengan model pembelajaran lain. Karakteristik tersebut sebagaimana menurut pendapat Cintia dkk dalam (Fathonah, 2021) yaitu sebagai berikut:

1. Fokus pada peserta didik.
2. Menyelidiki dan mengatasi masalah untuk memiliki opsi membuat, menghubungkan, dan meringkas informasi.
3. Latihan untuk menggabungkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahui.

Dengan demikian karakteristik model pembelajaran *discovery learning* yaitu pembelajarannya bukan lagi berpusat pada guru tetapi berpusat pada peserta didik, setiap peserta didik diberi kesempatan melakukan sebuah percobaan atau mengeksplorasi untuk dapat memecahkan masalah sehingga dapat menggabungkan pengetahuan sebelumnya yang sudah mereka miliki dengan pengetahuan barunya. Sehingga sering diasumsikan bahwa model pembelajaran *discovery learning* memiliki karakteristik lebih spesifiknya:

1. Pembelajaran fokus pada peserta didik
2. Guru bertindak sebagai fasilitator
3. Mempunyai hubungan kuat antara pendidik dengan peserta didik
4. Pembelajaran mengarahkan peserta didik untuk memecahkan dan menemukan sendiri pengetahuannya

5. Kegiatan yang dapat menggabungkan pengetahuan baru peserta didik dengan pengetahuan yang telah dimiliki
6. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik
7. Mempunyai kegiatan saintifik seperti kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan.

2.2.4 Kelebihan dan Kelemahan *Discovery Learning*

Penerapan *discovery learning* dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari model pembelajaran *discovery learning*, menurut Widiasworo dalam (Astuti, 2020) adalah sebagai berikut :

1. Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
2. Menimbulkan rasa senang pada peserta didik karena tumbuhnya rasa untuk menyelidiki dan berhasil
3. Membantu peserta didik dalam menghilangkan skeptisme (keraguraguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti
4. Peserta didik akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
5. Meningkatkan tingkat penghargaan pada peserta didik
6. Mengembangkan bakat dan kecakapan individu

Adapun beberapa kekurangan dari model pembelajaran *discovery learning*, menurut Setiani dan Donni Juni Priansa dalam (Astuti, 2020) adalah sebagai berikut:

1. Guru merasa gagal mendeteksi masalah dan adanya kesalah fahaman antara guru dengan peserta didik .
2. Menyita waktu banyak. Guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing peserta didik dalam belajar.
3. Menyita pekerjaan guru
4. Tidak semua peserta didik mampu melakukan penemuan
5. Tidak berlaku untuk semua topik

2.3 Kewajiban dan Hakku

Pengembangan yang akan dilakukan adalah LKPD berbasis *discovery learning*. LKPD yang dikembangkan memuat unsur dari discovery learning. Jadi, Pada LKPD yang dikembangkan ini peserta didik akan melakukan kegiatan sesuai dengan langkaah-langkah *discovery learning*.

Untuk LKPD berbasis *discovery learning* yang akan dikembangkan adalah materi Kewajiban dan Hakku yang terdapat pada Tema 4 Subtema 1 yaitu Kewajiban dan Hakku di Rumah. Materi yang akan dipelajari peserta didik adalah berdasarkan pada Kompetensi Dasar yang terdapat pada Mata Pelajaran PPKn yang memuat: KD 1.2 Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa; 2.2 Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah; 3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah; 4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota

keluarga dan warga sekolah. Yang dianalisis berdasarkan buku tematik kurikulum 2013 kemendikbud (2018). Materi Kewajiban dan Hakku yang akan dipelajari adalah sebagai berikut:

Hak dan kewajiban adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan dan sering digunakan dalam berbagai aspek kehidupan. Hak dan kewajiban sudah dimiliki semua orang baik anak-anak hingga orang dewasa. Setiap manusia tentu akan memiliki hak dan kewajiban yang akan berbeda sesuai dengan tempatnya berada. Misalnya di lingkungan rumah, tentu juga memiliki hak dan kewajiban tertentu saat berada di rumah.

Kewajiban adalah sesuatu yang diwajibkan atau sesuatu yang harus dilaksanakan. Kewajiban juga diartikan sebagai sesuatu yang harus dilakukan seseorang dengan penuh rasa tanggung jawab. Sedangkan Hak adalah segala sesuatu yang akan didapatkan setelah melakukan sebuah kewajiban. Hak juga merupakan sesuatu yang mutlak menjadi milik seseorang dan penggunaannya tergantung pada diri sendiri (Khairunnisa, 2019).

Sebagai manusia kita wajib berpakaian. Tujuan manusia berpakaian yaitu untuk melindungi tubuhnya. Di dalam berpakaian harus yang bersih dan rapi. Melindungi tubuh adalah suatu kewajiban, sedangkan mempunyai pakaian merupakan hak setiap manusia.

Pakaian ada banyak jenisnya seperti pakaian untuk sekolah (seragam), untuk bermain, dan untuk tidur, dan lain sebagainya. Manfaat pakaian antara lain: untuk melindungi tubuh kita dari suhu panas dan dingin, menutup bagian penting dari

tubuh kita, melindungi tubuh dari gangguan serangga, serta memberikan kenyamanan.

Kewajiban anggota keluarga yang berkaitan dengan pakaian, antara lain:

a. Mengenakan pakaian sesuai kebutuhan.

b. Menjaga pakaian agar tetap awet.

c. Segera mencuci pakaian jika telah kotor.

Hak setiap anggota keluarga yang berkaitan dengan pakaian, antara lain:

a. Mempunyai berbagai jenis pakaian.

b. Tubuh memperoleh perlindungan dari pakaian.

c. Mengenakan pakaian yang bersih dan rapi.

Kewajiban yang berkaitan dengan makanan, antara lain:

4.1.1 Pastikan mencuci tangan sebelum kita makan.

4.1.2 Biasakan membaca doa sebelum dan sesudah kita makan.

4.1.3 mensyukuri atas makanan dan minuman yang kita nikmati.

4.1.4 Mengambil makanan atau minuman secukupnya saja.

4.1.5 Pastikan selalu memilih makanan yang sehat.

4.1.6 Menghabiskan makanan dan minuman yang telah diambil, usahakan tidak ada yang tersisa di piring atau pun gelas yang kita pakai.

Hak yang berkaitan dengan makanan, antara lain:

a. memperolah sarapan yang cukup sebelum berangkat ke sekolah.

b. memperoleh makanan yang sehat dan bergizi.

c. Mendapat air minum yang bersih

Pada LKPD yang akan dikembangkan ini, peserta didik tidak langsung diberikan materi dari awal tetapi peserta didik akan di berikan stimulus terlebih dahulu yang dapat berupa bacaan atau gambar berkaitan dengan materi yang akan dibahas, sehingga peserta didik mendapat pengalaman belajar melalui kegiatan stimulus tersebut. Kemudian pada tahap selanjutnya, peserta didik akan menemukan permasalahkan apa saja yang dihadapi dalam pembelajaran, pada tahap ini peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, mengamati dan mencari informasi dan mencoba merumuskan masalah. Selanjutnya, peserta didik diberikan pengalaman mencari dan mengumpulkan informasi yang dapat digunakan untuk menemukan alternatif pemecahan masalah yang dihadapi. Lalu, peserta didik akan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh. Setelah itu, peserta didik diarahkan untuk mengecek kebenaran dan keabsahan hasil pengolahan data, melalui berbagai kegiatan, antara lain bertanya kepada teman, berdiskusi, dan mencari berbagai sumber sehingga menjadi suatu kesimpulan. Kemudian yang terakhir, peserta didik diarahkan untuk merumuskan hasil kesimpulannya.

2.4 Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dianggap relevan dengan kajian penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Nur Fitriyana tahun 2020 dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis *Discovery Learning*". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa LKS yang dikembangkan dalam penelitian ini dikategorikan valid, parktis, dan efektif digunakan oleh siswa pada materi bangun ruang sisi datar, kubus dan balok.
2. Shella Marcelina tahun 2021 dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendekatan *Discovery Learning* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa produk LKPD berbasis pendekatan *discovery learning* pada tema 9 subtema 1 mendapatkan hasil produk yang vali/layak dan parktis untuk digunakan. Dari hasil penilaian skor rata-rata keseluruhan pada validasi LKPD adalah 84,3 termasuk dalam kategori sangat valid dapat digunakan tanpa revisi. Tingkat kepraktisan produk dilihat dari hasil tanggapan 1 guru kelas, 5 siswa dan orang tua siswa dengan skor rata-rata 95% (Sangat Tertarik) yang berarti produk LKPD yang dikembangkan praktis untuk digunakan
3. Afiqoh Meynishfi pada tahun 2021 dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Model Discovery Learning Pada Tema 7 Kelas V SD Negeri 79 Lubuklinggau" Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Kualitas LKS dilihat dari aspek kevalidan

termasuk dalam kategori valid dengan persentase skor 83%; 2) Kualitas LKS dilihat dari aspek kepraktisan dikategorikan praktis baik respon siswa secara perorangan dengan persentase skor 82% sedangkan untuk persentase skor respon siswa kelompok kecil dengan nilai persentase skor 89%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa LKS berbasis model *Discovery Learning* pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

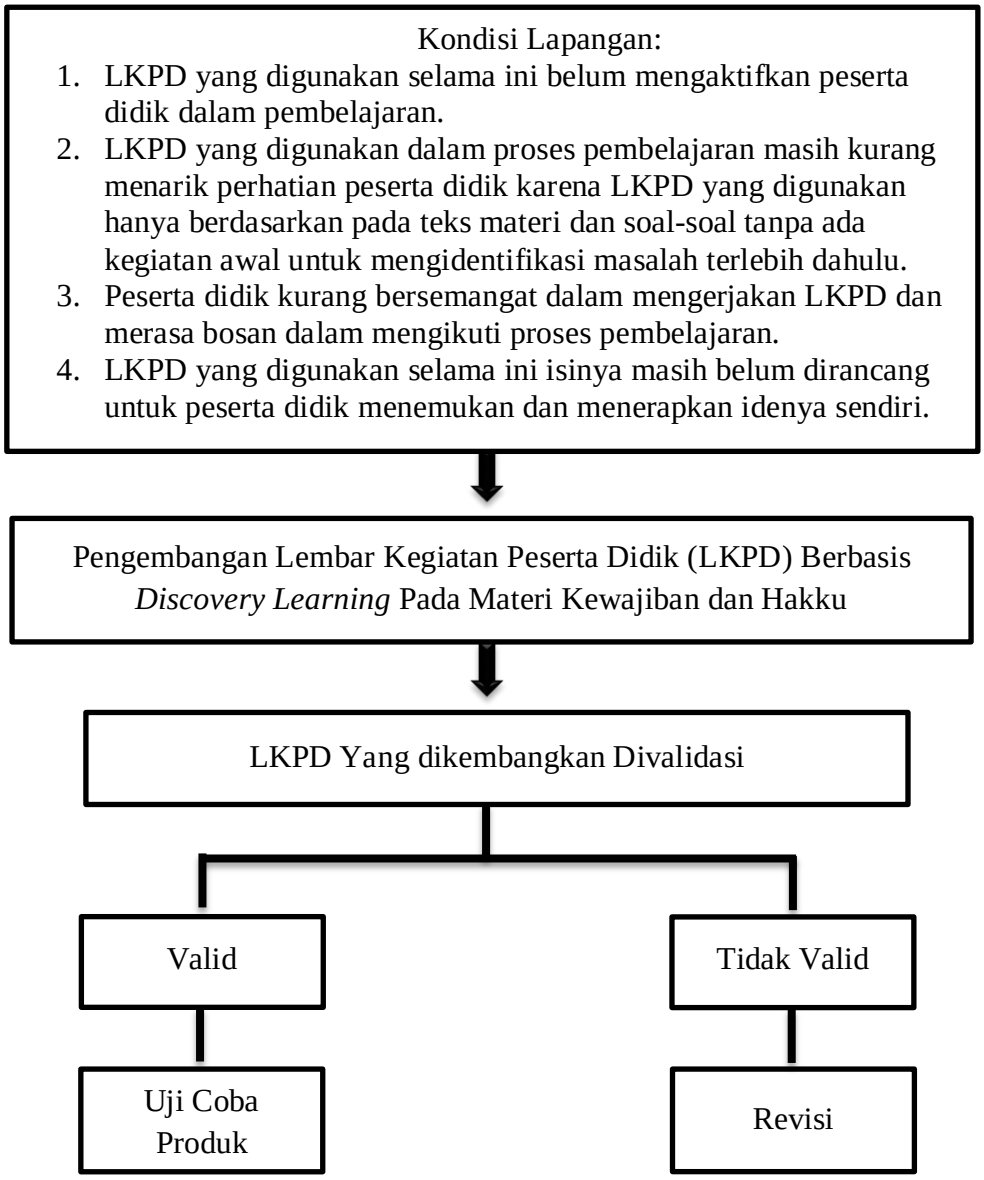
4. Ayu Diana pada tahun 2022 dengan judul "Pengambangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery Learning* pada Pembelajaran IPA Materi Sumber Daya Alam untuk Kelas IV SDN 23 Ampenan" Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa Kelayakan LKPD berbasis *discovery learning* berdasarkan penilaian dari validator ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata skor 4, penilaian ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata skor 3.5. Hasil uji coba lapangan kelompok kecil berdasarkan penilaian respon guru mendapatkan kriteria sangat baik dengan rerata skor 3.8, penillaian respon peserta didik mendapatkan kriteria sangat baik dengan rerata skor 3.6. Sedangkan hasil uji coba lapangan kelompok besar berdasarkan penilaian respon peserta didik mendapatkan kriteria sangat baik dengan rerata skor 3.

2.5 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir memiliki tujuan untuk memberikan kemudahan bagi peneliti agar dapat memahami apa saja yang harus dilakukan dalam proses penelitian. Kerangka pikir Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik

(LKPD) Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Kewajiban dan Hakku Untuk Siswa Kelas III SDN Paya Bumbung, yaitu seperti yang dijelaskan pada gambar 2.1 Berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Adapun yang dimaksud dengan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2014). Dalam pengembangan ini produk yang akan dihasilkan berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery Learning* pada materi Kewajiban dan Hakku yang akan di uji kevalidan dan kelayakannya serta ketuntasan belajar siswa.

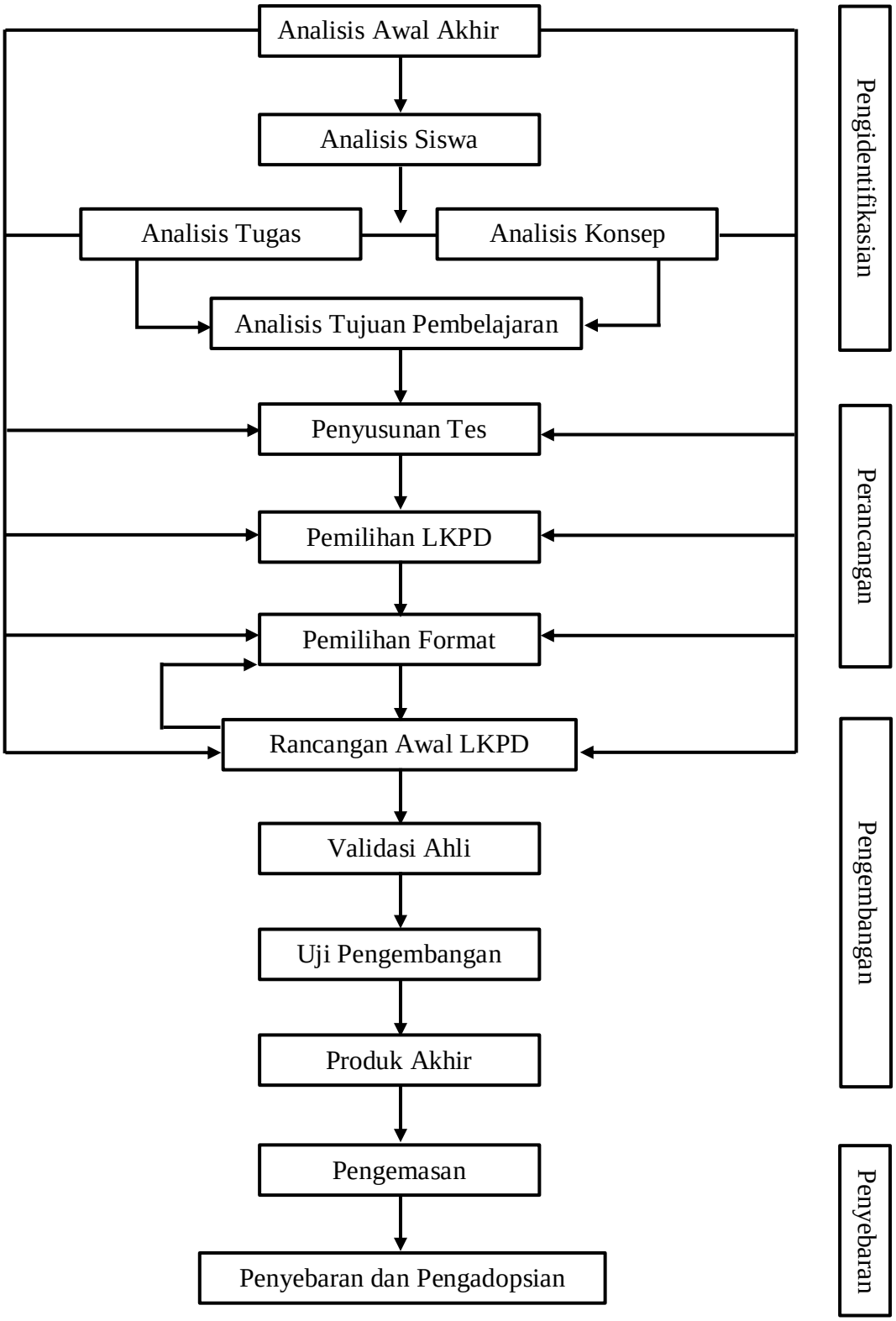
3.2 Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN Pay Bumbung dan Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN Paya Bumbung.

3.3 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini merujuk pada model pengembangan 4D (*Four D*) yang merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran menurut Thiagarajan (dalam Mardhatillah, 2022). Model pengembangan 4D meliputi 4 tahap utama yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*) dan Penyebaran (*Disseminate*). Model pengembangan ini dapat dijelaskan secara skematis sebagai berikut:

Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model 4-D yang dimodifikasi



(Sumber: Thiagarajan dalam Nasution, 2018)

1. Tahap Pendefinisian (*Define)*

Tahap pendefenisian ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dari batasan materi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan (Nasution, 2018). Tahap ini meliputi 5 langkah yaitu:

a. Analisis Awal-Akhir

Analisis awal akhir bertujuan untuk mengetahui permasalahan dasar yang dihadapi dalam pembelajaran materi kewajiban dan hakku sehingga dibutuhkan pengembangan LKPD terkait materi kewajiban dan hakku. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam mengembangkan LKPD berbasis *discovery learning*.

b. Analisis Siswa

Analisis siswa bertujuan untuk mengamati karakteristik siswa SDN Paya Bumbung yang sesuai dengan produk yang akan dikembangkan pada materi yang telah ditetapkan pada analisis awal-akhir. Karakteristik ini meliputi latar belakang pengetahuan dan pengembangan kognitif siswa.

c. Analisis Tugas

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang dilakukan oleh siswa. Analisis tugas meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) terkait materi yang akan dipelajari pada LKPD yang dikembangkan.

d. Analisis Konsep

Analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi, merinci dan menyusun konsep-konsep yang akan dipelajari siswa pada materi kewajiban dan hakku. Analisis konsep dibuat dalam peta konsep pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai sarana untuk pencapaian kompetensi yang ingin dicapai.

e. Analisis Tujuan Pembelajaran

Anailisi tujuan pembelajaran merupakan langkah akhir dalam tahap *Define*. Analisis tujuan pembelajaran ini dilakukan untuk menentukan menentukan tujuan pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan pada kompetensi dasar dan indikator.

2. Tahap Perangcangan (*Design*)

Tahap perancangan ini adalah menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran (Munandar dan Junita, 2020). Tahap ini meliputi 4 langkah pokok, yaitu:

a. Penyususnan Tes

Penyusunan tes berdasarkan hasil dari perumusan tujuan pembelajaran yang telah dianalisis dalah tahap *define*. Tes ini menjadi alat ukur terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik.

b. Pemilihan LKPD

Tahapan pemilihan LKPD ini disesuaikaan dengan hasil dari analisis tugas, analisis konsep dan analisis karakteristik siswa. LKPD yang dipilih disesuaikan dengan materi yang telah dipersiapkan

sebelumnya. Hal ini berguna untuk kesesuaian dan ketepatan dalam memilih LKPD agar dapat membantu siswa dalam pencapaian kompetensi dasar yang diharapkan.

c. Pemilihan Format

Pemilihan format dalam pengembangan LKPD ini dilakukan supaya format yang dipilih sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu dengan memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu dalam proses pemahaman pembelajan pada materi Kewajiban dan Hakku. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesain isi pembelajaran, pemilihan pendekatan, metode pembelajaran, dan sumber belajar. Hal ini meliputi desain layout, gambar dan tulisan.

d. Perancangan Awal

Pada tahap ini dilakukan sebuah rancangan awal LKPD berbasis *discovery learning* yang kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing, masukan dari dosen pembimbing ini nantinya akan digunakan untuk memperbaiki LKPD sebelum melakukan produksi. Kemudian pada tahap ini Peneliti akan melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan LKPD dari dosen pembimbing dan nantinya rancangan ini akan dilakukan tahap validasi. Rancangan ini berupa Draft I dari LKPD yang akan dikembangkan.

3. Tahap Pengembangan *(Develop)*

Tahap pengembangan adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli (Munandar dan Junita, 2020). Tahap ini meliputi 2 langkah yaitu:

a. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari produk yang akan dikembangkan. LKPD yang telah disusun akan dinilai oleh validator yang terdiri dari dosen ahli materi dan ahli desain. Selanjutnya masukan dan saran dari validator akan gunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan LKPD yang dikembangkan. Setelah dilakukan validasi dan revisi pada draf I maka menghasilkan draf II yang sudah memenuhi syarat. Selanjutnya hasil dari draf II sebagai produk akhir siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk uji coba pengembangan.

b. Uji Coba Pengembangan

Uji coba pengembangan dilakukan untuk mengetahui hasil penerapan LKPD yang telah dikembangkan. Pada tahap ini akan diperoleh masukan langsung berupa respon dari peserta didik terhadap LKPD yang telah dikembangkan. Hasil yang di peroleh pada tahap ini berupa produk yang telah di revisi dan mempunyai kualitas baik. Uji coba pengembangan dilakukan secara terbatas pada siswa kelas III SDN Paya Bumbung yang berjumlah sebanyak 16 orang.

4. Tahap Diseminasi *(Diseminate)*

Tahap diseminasi bertujuan untuk menyebarluaskan LKPD yang telah dikembangkan. Namun pada penelitian ini peneliti membatasi hanya melakukan sampai tahap pengembangan, sehingga diseminasi tidak dilakukan karena ruang lingkupnya terlalu luas dan keterbatasan kemampuan peneliti.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Data Uji Kevalidan

Pengumpulan data yang digunakan berupa lembar validasi. Lembar validasi tersebut diberikan kepada validator untuk memperoleh masukan berupa kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan.

2. Data Uji Kelayakan

Pengumpulan data yang digunakan berupa lembar respon peserta didik. Hasil dari respon peserta didik digunakan untuk memperoleh informasi tentang LKPD yang telah dikembangkan apakah layak dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

3. Data Uji Ketuntasan Belajar Siswa

Pengumpulan data yang digunakan berupa instrument butir-butir tes. Butir-butir tes digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan LKPD berbasis *discovery learning* yang telah dikembangkan.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. **Lembar Validasi**

   Lembar validasi LKPD digunakan untuk memperoleh masukan berupa kritik dan saran terhadap LKPD berdasarkan penilai dari validator. Aspek yang dinilai dalam lembar validasi adalah aspek desain, materi dan bahasa dari LKPD yang dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan skala likert. Penilaian validator terhadap LKPD terdiri dari 5 kategori yaitu: sangat kurang (1), kurang (2), cukup (3), baik (4) dan sangat baik (5).

2. **Lembar Respon Peserta Didik**

   Lembar respon peserta didik digunakan untuk memperoleh respon peserta didik terhadap LKPD yang telah dikembangkan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan skala likert. Peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan dengan pilihan jawaban yang terdiri dari 5 alternatif yaitu: sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), kurang setuju (3), setuju (4) dan sangat setuju (5).

3. **Butir-butir Tes**

   Butir-butir Tes dilakukan untuk memperoleh data pengetahuan atau penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Butir-butir tes yang disusun terdiri 10 soal berbentuk pilihan ganda.

3.6 Teknik Analisis Data

Setelah mendapatkan data dengan menggunakan instrument-instrumen penelitian selanjutnya data akan dianalisis. Data yang dianalisis meliputi kevalidan, kelayakan dan keefektifan LKPD berbasis *discovery learning* yang telah dikembangkan.

1. Analisis Data Kevalidan

Untuk menganalisi data kevalidan dilakukan sebagai berikut:

a. Menghitung skor rata-rata dari setiap aspek dengang menggunakan persamaan:

$$\bar{X} = \frac{\sum \mathrm{x}}{\mathrm{N}}$$

(Ariani, 2020)

Keterangan:

$\bar{X}$ = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah data

b. Mengubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai dengan kriteria.

Tabel 3.1 Kriteria Kevalidan

No.	Nilai	Kriteria
1	1,0 x 1,8	Sangat Tidak Valid
2	> 1,8 x 2,6	Tidak Valid
3	> 2,6 x 3,4	Kurang Valid
4	> 3,4 x 4,2	Valid
5	> 4,2 x 5,0	Sangat Valid

(Sumber: Fernando dkk., 2022)

LKPD dikategorikan valid apabila nilai yang diperoleh dari skor-rata berada pada kriteria valid.

2. Analisis Data Kelayakan

Data respon peserta didik diperoleh dari hasil lembar angket yang telah diberikan kepada peserta didik setelah selesai menggunakan LKPD. hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan LKPD setelah digunakan dalam proses pembelajaran. Analisis kelayakan LKPD dilakukan sebagai berikut:

a. Menghitung persentase menggunakan rumus:

$$\%R_n = \frac{jumlah\ skor\ tiap\ butir}{total\ skor\ maksimal} \times 100\%$$

Keterangan: $\%R_n$ = Persentase respon peserta didik

b. Menghitung total persentase dengan menggunakan rumus:

$$\%R_{nt} = \frac{\sum \%Rn}{banyak\ peserta\ didik} \times 100\%$$

(Wiyanti, 2022)

Keterangan:

$\sum \%Rn$ = Total persentase respon peserta didik

$\%R_{nt}$ = Rata-rata persentase peserta didik

c. Mengubah skor rata-rata yang diperoleh menjadi nilai kualitatif dengan mengacu pada kriteria penilaian pada tabel 3.2 berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Respon Peserta Didik

No.	Persentase (%)	Kriteria
1	0 – 20	Sangat Tidak Menarik
2	21 – 40	Tidak Menarik
3	41 – 60	Cukup Menarik
4	61 – 80	Menarik
5	81 – 100	Sangat Menarik

(Sumber: Lindayani dkk., 2021)

LKPD dikategorikan layak apabila rata-rata hasil presentase respon peserta didik memperoleh nilai berada pada kriteria menarik.

3. Analisis Data Ketuntasan Belajar Siswa

Data ketuntasan belajar siswa diperoleh dari pengukuran yaitu butir-butir tes. Peserta didik dikatakan tuntas apabila memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan nilai KKM. Pembelajaran dikatakan berhasil secara klasifikal jika minimal 80% peserta didik memperoleh nilai tuntas. Ketuntasan belajar siswa dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$K = \frac{\sum ni}{N} \times 100\%$$

(Rohmani, 2014)

Keterangan:

K = Persentase skor yang diperoleh

$\sum ni$ = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

Selanjutnya dari hasil perhitungan diperoleh kriteria ketuntasan belajar secara klasikal dengan mengacu pada tabel 3.3 berikut

Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa

Persentase Ketuntasan	Kriteria
$P > 80$	Sangat baik
$60 < p \leq 80$	Baik
$40 < p \leq 60$	Cukup
$20 < p \leq 40$	Kurang
$p \leq 20$	Sangat Kurang

(Sumber: Umar, 2019)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *discovery learning* diadaptasi dengan menggunakan model pengembangan 4D (*Four D*) yang terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap pendefinisian *(define),* tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan *(develop)* dan tahap penyebaran *(deseminate)*. Hasil produk berupa LKPD berbasis *discovery learning* yang dikembangkan telah divalidasi dan diujicobakan. Adapun hasil analisis data dan deskripsi pengembangan yang dilakukan diuraikan sebagai berikut.

4.1.1 Tahapan Pengembangan LKPD Berbasis *Discovery Learning*

Pengembangan LKPD yang dilakukan mengacu pada model pengembangan 4D (*Four D*). Akan tetapi, penelitian ini hanya dilaksanakan hingga tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop).* Adapun hasil yang diperoleh dari masing-masing tahapan pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* yang dilakukan diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define)*

Pada Tahap pendefenisian, telah dilakukan tahap awal yaitu menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dari batasan materi yang berkaitan dengan produk LKPD yang dikembangkan. Tahap ini meliputi 5 langkah yaitu analisis awal-akhir,

analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran.

a. Analisis Awal-Akhir

Analisis awal akhir bertujuan untuk mengetahui permasalahan dasar yang dihadapi dalam pembelajaran materi kewajiban dan hakku di sekolah uji coba produk. Pada pelaksanaan tahap analisis awal, peneliti melakukan kegiatan observasi pada pembelajaran PPKn materi Kewajiban dan Hakku yang dilakukan di SDN Paya Bumbung. Berdasarkan observasi yang dilakukan ditemuan beberapa masalah sebagai berikut:

1) Proses pembelajaran yang dilakukan di SDN Paya Bumbung belum mengaktifkan peserta didik karena sebagian besar proses pembelajaran masih berpusat pada guru.
2) LKPD yang digunakan di SDN Paya Bumbung khususnya dikelas III, masih sangat sederhana yaitu hanya berdasarkan pada teks materi dan soal-soal tanpa ada kegiatan awal untuk mengidentifikasi masalah terlebih dahulu. Tampilan LKPD juga kurang berwarna sehingga kurang menarik perhatian peserta didik, hal ini membuat peserta didik menjadi kurang bersemangat dalam mengerjakan LKPD dan cenderung merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.
3) LKPD yang digunakan selama ini isinya masih belum dirancang untuk peserta didik menemukan dan menerapkan idenya sendiri.

b. Analisis Siswa

Analisis siswa bertujuan untuk mengamati karakteristik siswa SDN Paya Bumbung. Karakteristik ini meliputi latar belakang pengetahuan dan pengembangan kognitif siswa. Pada tahap ini, peneliti melakukan kegiatan observasi terhadap perilaku siswa selama proses pembelajaran PPKn dikelas. berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas III SDN Paya Bumbung ditemukan hasil sebagai berikut:

1) Peserta didik memiliki tingkat keaktifan yang masih sangat kurang dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan pembelajaran masih berpusat pada guru.
2) Peserta didik memiliki kemampuan akademik yang berbeda-beda, yang terdiri dari tiga kategori yaitu tingkat tinggi, tingkat sedang dan tingkat rendah.
3) Dalam pengerjaan LKPD, peserta didik cenderung menunda pengumpulan jika pengerjaannya tidak diawasi oleh guru.

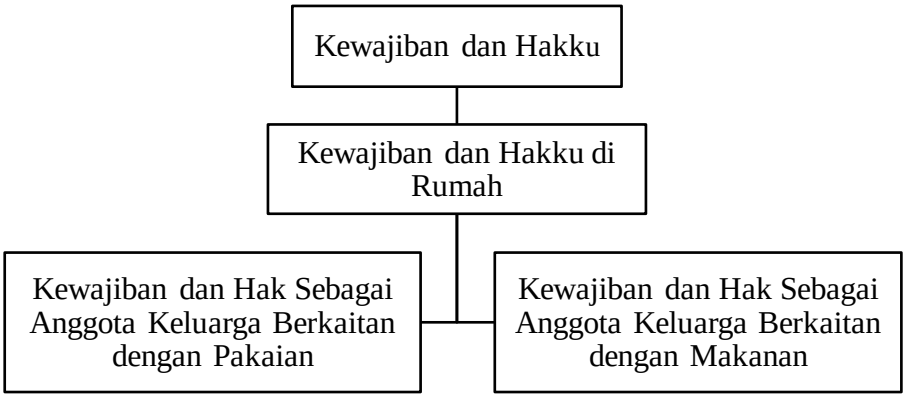
c. Analisis Tugas

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang dilakukan oleh peserta didik. Analisis tugas meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) terkait materi yang akan dipelajari pada LKPD yang dikembangkan. KI dan KD dianalisis berdasarkan buku tematik kurikulum 2013 kemendikbud (2018) yang digunakan dalam pembelajaran. KD yang diambil yaitu KD 1.2 Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga

sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa; 2.2 Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah; 3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah; 4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah. Akan tetapi, dalam LKPD yang dibuat hanya untuk materi kewajiban dan hakku terkait pakaian dan makanan. Peneliti memilih materi tersebut karena sesuai dengan produk LKPD yang dikembangkan.

d. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan dengan menganalisis konsep-konsep penting yang akan dipelajari peserta didik pada materi kewajiban dan hakku. Dari analisis konsep kemudian hasil yang diperoleh dibuat menjadi peta konsep pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai sarana untuk pencapaian kompetensi yang ingin dicapai. Berikut ini adalah peta konsep hasil dari analisi konsep yang dilakukan:



Gambar 4.1 Peta Konsep Materi

e. Analisis Tujuan Pembelajaran

Tahap ini bertujuan untuk menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran menggunakan LKPD yang dikembangkan. Perumusan tujuan pembelajaran berdasarkan pada kompetensi dasar dan indikator. Adapun rincian tujuan pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Indikator dan Tujuan Pembelajaran

Indikator	Tujuan Pembelajaran
1. Memahami kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan pakaian 2. Membandingkan tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan pakaian 3. Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan pakaian 4. Menceritakan pengalamannya tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan pakaian	1. Siswa dapat memahami kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan pakaian 2. Siswa dapat membandingkan tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan pakaian 3. Siswa dapat mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan pakaian 4. Siswa dapat menceritakan pengalamannya tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan pakaian
Indikator	Tujuan Pembelajaran
1. Memahami kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan 2. Membandingkan tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan 3. Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan 4. Menceritakan pengalamannya tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan	1. Siswa dapat memahami kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan 2. Siswa dapat membandingkan tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan 3. Siswa dapat mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan 4. Siswa dapat menceritakan pengalamannya tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan

2. Tahap Perangcangan (*Design*)

Tahap perancangan ini berisi tentang kegiatan perancangan untuk menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran yang akan dibuat. Tahap ini meliputi 4 langkah yaitu:

a. Penyususnan Tes

Dalam penelitian ini, dilakukan penyusunan tes yang mengacu kepada hasil dari perumusan tujuan pembelajaran yang telah dianalisis dalah tahap *define*. Tes yang disusun dalam penelitian ini berupa butir-butir tes yang terdiri dari 10 soal berbentuk pilihan ganda. Tes yang telah dibuat kemudian digunakan untuk mengetahui perubahan tingkah laku pada diri peserta didik. Sehingga dapat dijadikan sebagaii alat untuk mengukur pemahan peseerta didik terhadap materi yang dipelajari.

b. Pemilihan LKPD

Pemilihan LKPD yang akan dikembangkan dalam penelitian ini disesuaikaan dengan hasil dari analisis tugas, analisis konsep dan analisis karakteristik peserta didik yang telah dilakukan sebelumnya. Dari hasil analisis yang telah dilakukan tersebut, pada penelitian ini akan dikembangkan produk LKPD Berbasis *Discovery learning*.

c. Pemilihan Format

Pemilihan format ini dilakukan untuk mentukan format yang akan digunakan dalam penyusunan LKPD. Format LKPD yang dikembangkan pada penelitian ini mengacu pada format penyusunan LKPD yang dikemukakan oleh Prastowo (dalam Nurilasari, 2021) yang terdiri dari

enam komponen, yaitu: 1) judul; 2) petunjuk belajar; 3) kompetensi yang akan dicapai; 4) informasi pendukung; 5) tugas dan langkah kerja; 6) dan penilian.pada pemilihan format ini juga meliputi pemilihan desain layout yang akan digunakan, gambar yang akan dimuat dalam LKPD dan pemilihan *font* tulisan yang akan digunakan dalam pengembangan LKPD.

d. Perancangan Awal

Pada tahap ini dilakukan sebuah rancangan awal LKPD berbasis *discovery learning* yang dikembangkan. LKPD dibuat untuk dua kali pertemuan. LKPD dirancang dengan berbagai kegiatan untuk dapat dikerjakan oleh peserta didik secara berkelompok. Kegiatan dalam produk LKPD berbasis *discovery learning* yang dirancang oleh peneliti memuat kegiatan berbasis *discovery learning* yang terdiri dari 6 tahap yaitu: 1) stimulasi; 2) identifikasi masalah; 3) pengumpulan data; 4) pengolahan data; 5) verifikasi; 6) dan generalisasi. Melalui penggunaan LKPD yang telah dikembangkan peserta didik diharapkan dapat bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Dengan demikian, peserta didik dapat memahami dan menguasai materi yang dipelajari dengan baik.

3. Tahap Pengembangan *(Develop)*

Pada tahap ini dilakukan pengembangan terhadap LKPD berbasis *discovery learning* untuk menghasilkan perangkat pembelajaran. Pengembangan yang dilakukan berpatokan pada rancangan awal hingga menghasilkan rancangan akhir yang valid.

a. Validasi Ahli

Validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari produk LKPD yang akan dikembangkan. Rancangan awal yang telah dibuat atau disebut dengan prorotipe I, kemudian dilakukan validasi oleh dua orang validator terdiri dari validator ahli desain dan validator ahli materi. Validasi ahli desain yaitu dosen FSTIK UBBG yaitu pak Satrio Danuasmo, S.Kom., M.T. dan untuk validasi ahli materi yaitu dosen FKIP UBBG yaitu pak Dr. Akmaluddin, M.Pd. Selanjutnya, saran dan masukan dari validator digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan sehingga diperoleh prototipe II. Adapun saran dan masukan dari kedua validator disajikan pada tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Saran dan Masukan Oleh Kedua Validator Terhadap LKPD

Saran dan Masukan Validator	
Ahli Desain	Ahli Materi
Secara Overall sudah baik dari segi isi maupun tata letak maupun pemilihan warna, namun untuk pemilihan font mungkin bisa menggunakan yang tidak terlalu formal agar lebih menarik dan juga untuk desain kotak-kotaknya masih terlalu kaku, bisa menggunakan tools canva untuk memilih font dan desain agar lebih menarik dan interaktif.	Tulisan pada LKPD diperbesar dengan 14 font, buatlah susunan berdasarkan materi yang ada pada buku tema.

Selanjutnya, hasil prototipe I yang telah direvisi mengahasilkan prototipe II yang telah dinyatakan valid oleh validator dan layak untuk diuji cobakan dilapangan. Format pengembangan LKPD yang dibuat oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

1). Desain Sampul LKPD

Desain sampul LKPD memuat gambar peserta didik yang berada didepan rumah sebagai gambaran isi dalam LKPD yang berkaitan dengan kewajiban dan hakku dirumah. Sampul LKPD didesain dengan *full colour* yang ditambah dengan beberapa komponen seperti adanya tulisan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning*, judul materi LKPD, pengguna LKPD, serta pada bagian pojok kiri bawah terdapat nama penyusun, dan pada bagian pojok kanan atas terdapat logo universitas penyusun. Penyajian sampul LKPD yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat pada Gambar 4.2 berikut ini:

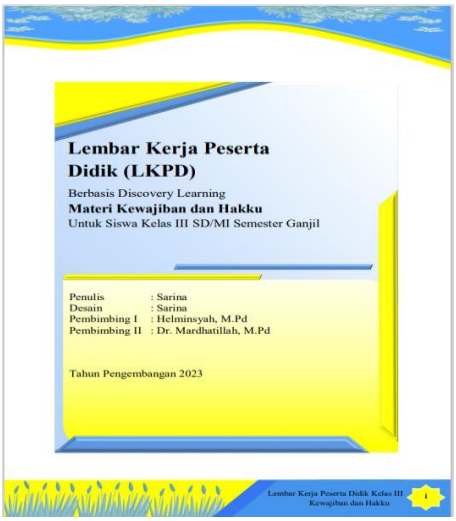
Gambar 4.2 Tampilan Sampul LKPD Sebelum dan Sesudah Revisi

(a) Sebelum (b) Sesudah

2). Halaman Sampul

Halam Sampul ini berisikan judul materi LKPD, pengguna LKPD, nama penulis dan desain LKPD, nama pembimbing dan tahun pengembangan. Penyajian halaman sampul dapat dilihat pada Gambar 4.3 berikut ini:

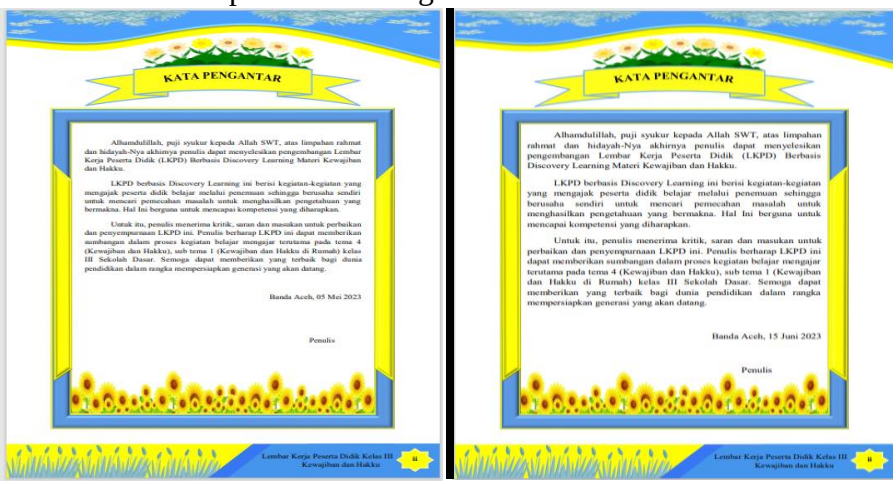
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Sampul



3). Kata Pengantar

Kata pengantar berisi ucapan penulis mengenai tujuan penulisan LKPD serta harapan penulis terhadap LKPD yang telah disusun. Penyajian kata pengantar dapat dilihat pada Gambar 4.4 berikut ini:

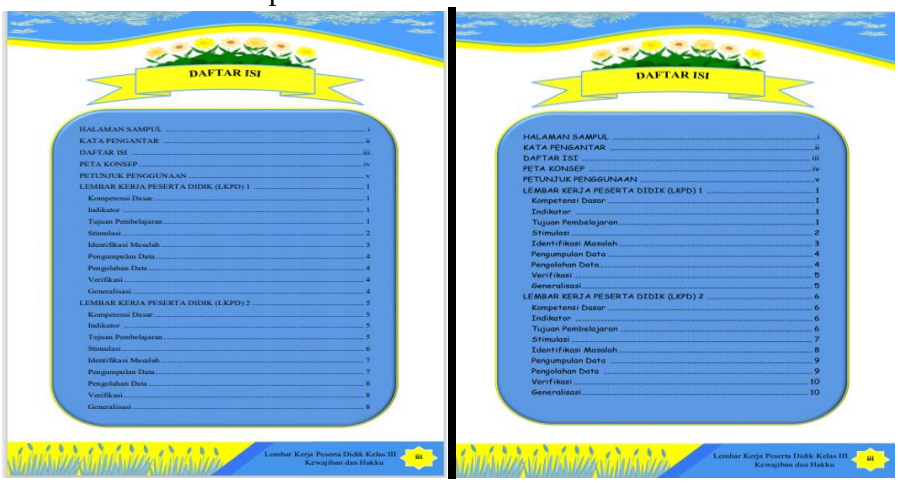
Gambar 4.4 Tampilan Kata Pengantar Sebelum dan Sesudah Revisi



4). Daftar Isi

Daftar isi merupakan halaman yang menjadi petunjuk pokok isi LKPD beserta nomor halaman. Penyajian daftar isi dapat dilihat pada Gambar 4.5 berikut ini

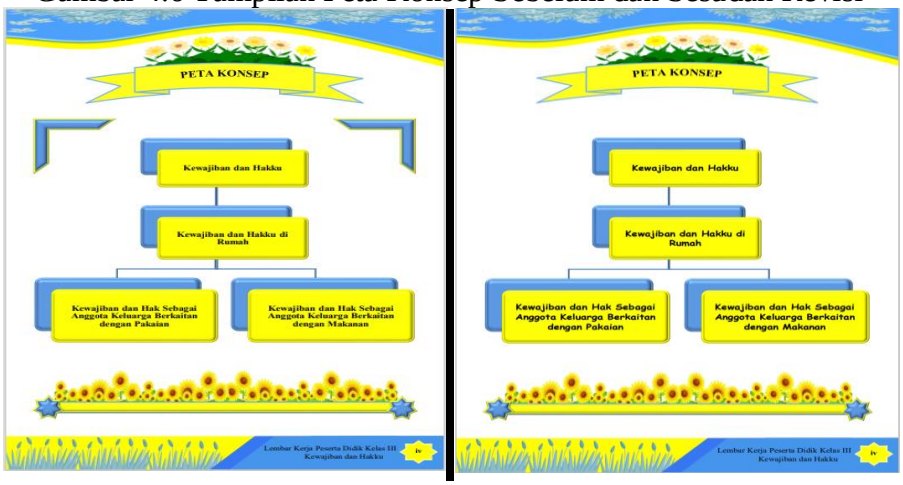
Gambar 4.5 Tampilan Daftar Isi Sebelum dan Sesudah Revisi



5). Peta Konsep

Pada halaman peta konsep berisikan gambaran dari materi yang akan dipelajari didalam LKPD. Penyajian peta konsep dapat dilihat pada Gambar 4.6 berikut ini:

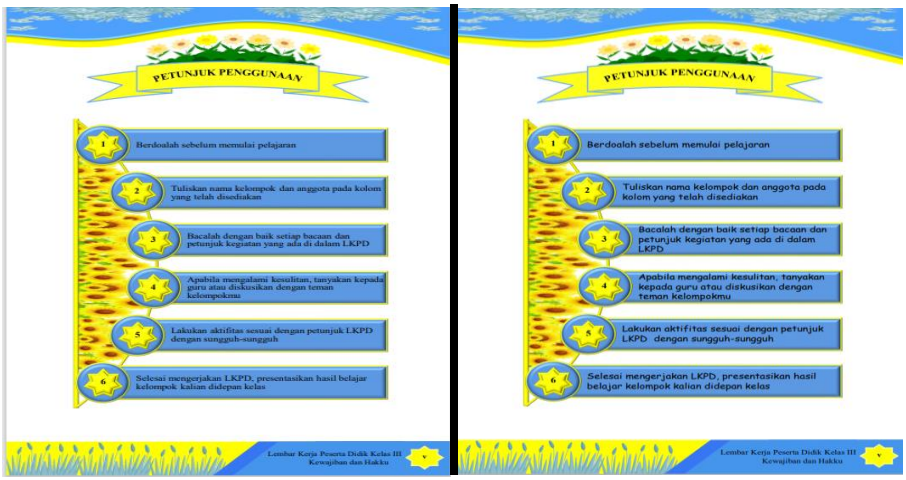
Gambar 4.6 Tampilan Peta Konsep Sebelum dan Sesudah Revisi



6). Petunjuk Penggunaan

Pentunjuk pengunaan berisikan petunjuk bagi guru dan peserta didik dalam menggunakan LKPD, bertujuan untuk dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam penggunaan LKPD. Penyajian petunjuk pengunaan dapat dilihat pada Gambar 4.7 berikut ini:

Gambar 4.7 Tampilan Petunjuk Penggunaan Sebelum dan Sesudah Revisi

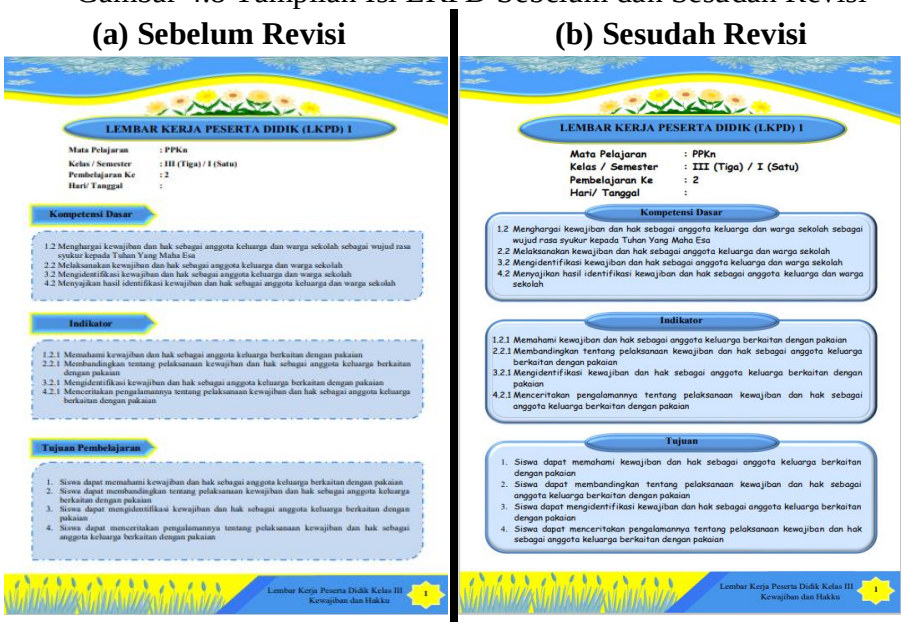


7). Isi LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* yang telah dibuat lalu divalidasi, kemudian dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli desain dan materi. Penyajian LKPD dapat dilihat pada Gambar 4.8 berikut ini:

Gambar 4.8 Tampilan Isi LKPD Sebelum dan Sesudah Revisi

(a) Sebelum Revisi **(b) Sesudah Revisi**



INFORMASI

Pengertian Kewajiban dan Hak

Hak dan kewajiban adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan dan sering digunakan dalam berbagai aspek kehidupan. Kewajiban adalah sesuatu yang diwajibkan atau sesuatu yang harus dilaksanakan. Kewajiban juga diartikan sebagai sesuatu yang harus dilakukan seseorang dengan penuh rasa tanggung jawab. Sedangkan Hak adalah segala sesuatu yang akan didapatkan setelah melakukan sebuah kewajiban. Hak juga merupakan sesuatu yang mutlak menjadi milik seseorang dan penggunaannya tergantung pada diri sendiri.

Kewajiban dan Hak Terhadap Pakaian

Sebagai manusia kita wajib berpakaian. Tujuan manusia berpakaian yaitu untuk melindungi tubuhnya. Di dalam berpakaian harus yang bersih dan rapi. Melindungi tubuh adalah suatu kewajiban, sedangkan mempunyai pakaian merupakan hak setiap manusia.

STIMULASI

Amatilah gambar disamping!
Kemudian Bacalah teks dibawah ini!

Manusia wajib melindungi tubuhnya dengan pakaian. Memiliki pakaian adalah hak setiap orang. Kita bisa mendapatkan pakaian dari orang tua. Setiap orang memiliki berbagai jenis pakaian. Seperti pakaian untuk sekolah (seragam), untuk bermain, untuk tidur, dan lain sebagainya. Setiap pakain itu, memiliki manfaat antara lain: untuk melindungi tubuh kita dari suhu panas dan dingin, menutupi tubuh atau aurat, melindungi tubuh dari debu dan kotoran, melindungi tubuh dari gangguan serangga, serta memberikan kenyamanan.

INFORMASI

Pengertian Kewajiban dan Hak

Hak dan kewajiban adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan dan sering digunakan dalam berbagai aspek kehidupan. Kewajiban adalah sesuatu yang diwajibkan atau sesuatu yang harus dilaksanakan. Kewajiban juga diartikan sebagai sesuatu yang harus dilakukan seseorang dengan penuh rasa tanggung jawab. Sedangkan Hak adalah segala sesuatu yang akan didapatkan setelah melakukan sebuah kewajiban. Hak juga merupakan sesuatu yang mutlak menjadi milik seseorang dan penggunaannya tergantung pada diri sendiri.

Kewajiban dan Hak Terhadap Pakaian

Sebagai manusia kita wajib berpakaian. Tujuan manusia berpakaian yaitu untuk melindungi tubuhnya. Di dalam berpakaian harus yang bersih dan rapi. Melindungi tubuh adalah suatu kewajiban, sedangkan mempunyai pakaian merupakan hak setiap manusia.

STIMULASI

Amatilah gambar di samping!
Kemudian Bacalah teks di bawah ini!

Manusia wajib melindungi tubuhnya dengan pakaian. Memiliki pakaian adalah hak setiap orang. Kita bisa mendapatkan pakaian dari orang tua. Setiap orang memiliki berbagai jenis pakaian. Seperti pakaian untuk sekolah (seragam), untuk bermain, untuk tidur, dan lain sebagainya. Setiap pakain itu, memiliki manfaat antara lain: untuk melindungi tubuh kita dari suhu panas dan dingin, menutupi tubuh atau aurat, melindungi tubuh dari debu dan kotoran, melindungi tubuh dari gangguan serangga, serta memberikan kenyamanan.

Agar hak kita terhadap pakaian terpenuhi kita dapat meminta kepada orang tua kita untuk membelikan kita pakaian. Untuk itu harus bersyukur kepada Tuhan karena memiliki pakaian, kita juga harus berterimakasih kepada orang tua kita karena telah membelikan kita pakaian yang kita butuhkan. Sehingga hak kita terpenuhi yaitu mendapatkan pakaian. Setelah hak kita terpenuhi maka jangan lupa terhadap kewajiban kita yaitu merawat pakaian yang kita miliki dengan baik.

IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkaan teks bacaan diatas, timbulah pertanyaan :

1. Bagaimana caranya agar hak kita terhadap pakaian bisa terpenuhi?
2. Sebutkan 3 manfaat atau fungsi dari pakaian ?
3. Apa yang tidak boleh kita lupakan setelah kita mendapatkan hak pakaian ?

Tuliskan jawaban dari pertanyaan diatas!

1. .....
2. .....
3. .....

Agar hak kita terhadap pakaian terpenuhi kita dapat meminta kepada orang tua kita untuk membelikan kita pakaian. Untuk itu harus bersyukur kepada Tuhan karena memiliki pakaian, kita juga harus berterimakasih kepada orang tua kita karena telah membelikan kita pakaian yang kita butuhkan, Sehingga hak kita terpenuhi yaitu mendapatkan pakaian. Setelah hak kita terpenuhi maka jangan lupa terhadap kewajiban kita yaitu merawat pakaian yang kita miliki dengan baik.

IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkaan teks bacaan di atas, timbulah pertanyaan :

1. Bagaimana caranya agar hak kita terhadap pakaian bisa terpenuhi?
2. Sebutkan 3 manfaat atau fungsi dari pakaian?
3. Apa yang tidak boleh kita lupakan setelah kita mendapatkan hak pakaian?

Tuliskan jawaban dari pertanyaan di atas!

1. .....
2. .....
3. .....

PENGUMPULAN DATA

Amati kembali teks bacaan diatas!
Tuliskan kewajiban kita terhadap pakaian!

1. .....
2. .....
3. .....
4. .....
5. .....

Tuliskan hak kita terhadap pakaian!

1. .....
2. .....
3. .....
4. .....
5. .....

PENGOLAHAN DATA

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, coba ceritakan pengalaman kalian tentang pelaksanaan kewajiban dan hak berkaitan dengan pakaian!

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

PENGUMPULAN DATA

Amati kembali teks bacaan di atas!

Tuliskan kewajiban kita terhadap pakaian!

1. .....
2. .....
3. .....
4. .....
5. .....

Tuliskan hak kita terhadap pakaian!

1. .....
2. .....
3. .....
4. .....
5. .....

PENGOLAHAN DATA

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, coba ceritakan pengalaman kalian tentang pelaksanaan kewajiban dan hak berkaitan dengan pakaian!

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

VERIFIKASI

Periksa sekali lagi hasil dari diskusi yang telah kalian buat,
Kemudian Presentasikan hasil diskusi kelompok kalian didepan kelas secara bergiliran!

GENERALISASI

Tuliskan Kesimpulan yang kalian peroleh dari diskusi yang telah kalian lakukan!

VERIFIKASI

Periksa sekali lagi hasil dari diskusi yang telah kalian buat,
Kemudian Presentasikan hasil diskusi kelompok kalian di depan kelas secara bergiliran!

GENERALISASI

Tuliskan Kesimpulan yang kalian peroleh dari diskusi yang telah kalian lakukan!

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 2

Mata Pelajaran : PPKn
Kelas / Semester : III (Tiga) / I (Satu)
Pembelajaran Ke : 4
Hari/ Tanggal :

Kompetensi Dasar

1.2 Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa
2.2 Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah
3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah
4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.

Indikator

1.2.1 Memahami kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan
2.2.1 Membandingkan tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan
3.2.1 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan
4.2.1 Menceritakan pengalamannya tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat memahami kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan
2. Siswa dapat membandingkan tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan
3. Siswa dapat mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan
4. Siswa dapat menceritakan pengalamannya tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) 2

Mata Pelajaran : PPKn
Kelas / Semester : III (Tiga) / I (Satu)
Pembelajaran Ke : 4
Hari/ Tanggal :

Kompetensi Dasar

1.2 Menghargai kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah sebagai wujud rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa
2.2 Melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah
3.2 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah
4.2 Menyajikan hasil identifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah.

Indikator

1.2.1 Memahami kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan
2.2.1 Membandingkan tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan
3.2.1 Mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan
4.2.1 Menceritakan pengalamannya tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan

Tujuan

1. Siswa dapat memahami kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan
2. Siswa dapat membandingkan tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan
3. Siswa dapat mengidentifikasi kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan
4. Siswa dapat menceritakan pengalamannya tentang pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan

INFORMASI

➢ Kewajiban dan Hak Terhadap Makanan

Makanan adalah hal utama yang dibutuhkan seluruh makhluk hidup. Setiap harinya manusia memerlukan makan untuk menjaga stamina dan kesehatannya. Dan ternyata Setiap manusia juga memiliki Hak dan Kewajiban terhadap makanan. Sebagaimana yang kita ketahui pada pembelajaran sebelumnya bahwa hak adalah segala sesuatu yang diterima oleh setiap orang. Sedangkan kewajiban merupakan segala sesuatu yang harus dilakukan setiap orang.

Setiap manusia memiliki hak atas makanan, namun setelah hak kita terpenuhi maka ada kewajiban yang harus dijalankan. Adanya kewajiban ini untuk menunjukkan rasa syukur atas apa yang sudah didapatkan. Selain itu, kalian memiliki kewajiban untuk menghabiskan makanan yang diambil. Hak dan Kewajiban harus dilaksanakan secara beriringan karena tidak akan bisa dijalankan jika hanya ada salah satunya saja.

STIMULASI

Perhatikam gambar dibawah ini!
Kemudian Bacalah teks dibawah ini!

Setiap malam, Siti dan orang tuanya makan malam bersama. Siti berbahagia karena masih diberi kesempatan makan bersama dengan orang tuanya. Siti juga sangat menikmati makanannya karena ibu memasak makanan kesukaannya. Walaupun senang dengan makanan yang dihidangkan siti dan keluarganya tidak lupa berdoa sebelum memulai makan bersama. Karena ibu siti selalu mengingatkan apa yang harus dilakukan sebelum dan sesudah makan.

INFORMASI

Kewajiban dan Hak Terhadap Makanan

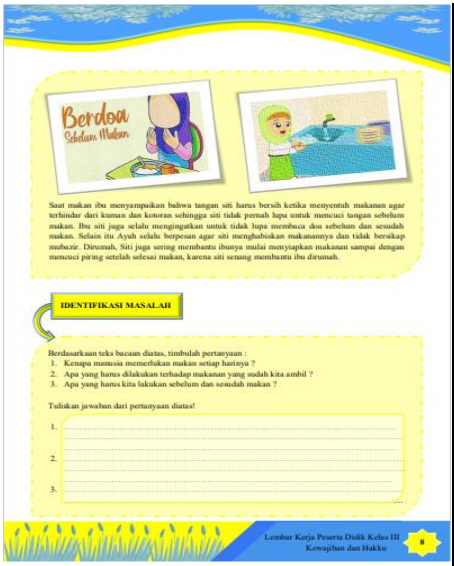
Makanan adalah hal utama yang dibutuhkan seluruh makhluk hidup. Setiap harinya manusia memerlukan makan untuk menjaga stamina dan kesehatannya. Dan ternyata Setiap manusia juga memiliki Hak dan Kewajiban terhadap makanan. Sebagaimana yang kita ketahui pada pembelajaran sebelumnya bahwa hak adalah segala sesuatu yang diterima oleh setiap orang. Sedangkan kewajiban merupakan segala sesuatu yang harus dilakukan setiap orang.

Setiap manusia memiliki hak atas makanan, namun setelah hak kita terpenuhi maka ada kewajiban yang harus dijalankan. Adanya kewajiban ini untuk menunjukkan rasa syukur atas apa yang sudah didapatkan. Selain itu, kalian memiliki kewajiban untuk menghabiskan makanan yang diambil. Hak dan Kewajiban harus dilaksanakan secara beriringan karena tidak akan bisa dijalankan jika hanya ada salah satunya saja.

STIMULASI

Perhatikam gambar samping!
Kemudian Bacalah teks di bawah ini!

Setiap malam, Siti dan orang tuanya makan malam bersama. Siti berbahagia karena masih diberi kesempatan makan bersama dengan orang tuanya. Siti juga sangat menikmati makanannya karena ibu memasak makanan kesukaannya. Walaupun senang dengan makanan yang dihidangkan siti dan keluarganya tidak lupa berdoa sebelum memulai makan bersama. Karena ibu siti selalu mengingatkan apa yang harus dilakukan sebelum dan sesudah makan.



Berdoa Sebelum Makan

Saat makan ibu menyampaikan bahwa tangan siti harus bersih ketika menyentuh makanan agar terhindar dari kuman dan kotoran sehingga siti tidak pernah lupa untuk mencuci tangan sebelum makan. Ibu siti juga selalu mengingatkan untuk tidak lupa membaca doa sebelum dan sesudah makan. Selain itu Ayah selalu berpesan agar siti menghabiskan makanannya dan tidak bersikap mubazir. Dirumah, Siti juga sering membantu ibunya mulai menyiapkan makanan sampai dengan mencuci piring setelah selesai makan, karena siti senang membantu ibu dirumah.

IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkaan teks bacaan diatas, timbulah pertanyaan :

1. Kenapa manusia memerlukan makan setiap harinya ?
2. Apa yang harus dilakukan terhadap makanan yang sudah kita ambil ?
3. Apa yang harus kita lakukan sebelum dan sesudah makan ?

Tuliskan jawaban dari pertanyaan diatas!

1. ....
2. ....
3. ....

Lembar Kerja Peserta Didik Kelas III
Kewajiban dan Hakku 8

Saat makan ibu menyampaikan bahwa tangan siti harus bersih ketika menyentuh makanan agar terhindar dari kuman dan kotoran sehingga siti tidak pernah lupa untuk mencuci tangan sebelum makan. Ibu siti juga selalu mengingatkan untuk tidak lupa membaca doa sebelum dan sesudah makan. Selain itu Ayah selalu berpesan agar siti menghabiskan makanannya dan tidak bersikap mubazir. Dirumah, Siti juga sering membantu ibunya mulai menyiapkan makanan sampai dengan mencuci piring setelah selesai makan, karena siti senang membantu ibu dirumah.

IDENTIFIKASI MASALAH

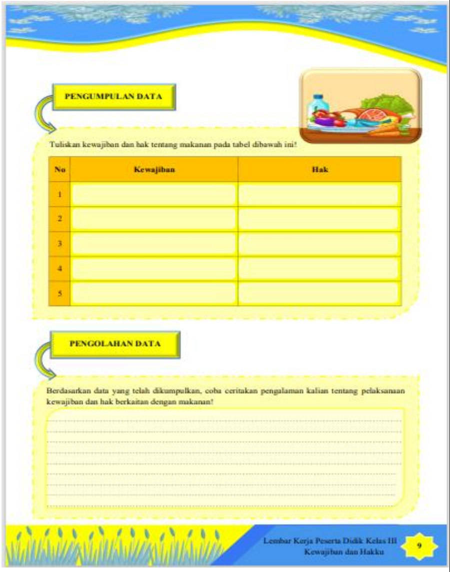
Berdasarkaan teks bacaan di atas, timbulah pertanyaan :

1. Kenapa manusia memerlukan makan setiap harinya?
2. Apa yang harus dilakukan terhadap makanan yang sudah kita ambil?
3. Apa yang harus kita lakukan sebelum dan sesudah makan?

Tuliskan jawaban dari pertanyaan di atas!

1. ....
2. ....
3. ....

Lembar Kerja Peserta Didik Kelas III
Kewajiban dan Hakku 8



PENGUMPULAN DATA

Tuliskan kewajiban dan hak tentang makanan pada tabel dibawah ini!

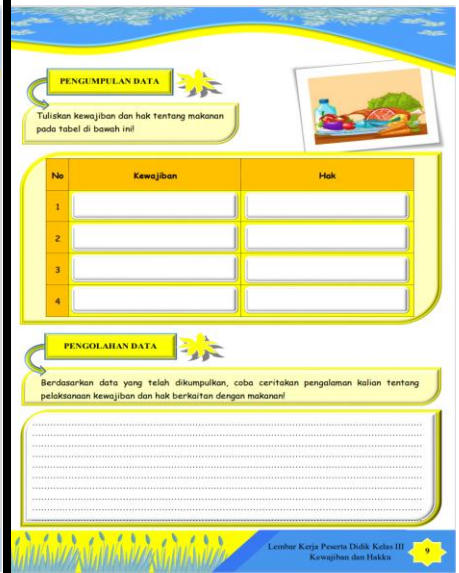
No	Kewajiban	Hak
1		
2		
3		
4		
5		

PENGOLAHAN DATA

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, coba ceritakan pengalaman kalian tentang pelaksanaan kewajiban dan hak berkaitan dengan makanan!

....

Lembar Kerja Peserta Didik Kelas III
Kewajiban dan Hakku 9



PENGUMPULAN DATA

Tuliskan kewajiban dan hak tentang makanan pada tabel di bawah ini!

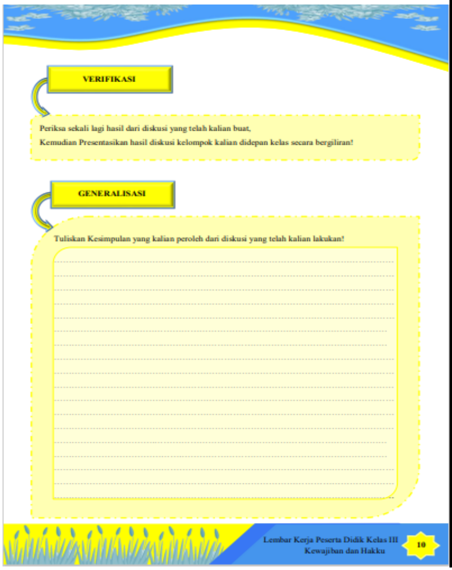
No	Kewajiban	Hak
1		
2		
3		
4		

PENGOLAHAN DATA

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, coba ceritakan pengalaman kalian tentang pelaksanaan kewajiban dan hak berkaitan dengan makanan!

....

Lembar Kerja Peserta Didik Kelas III
Kewajiban dan Hakku 9



VERIFIKASI

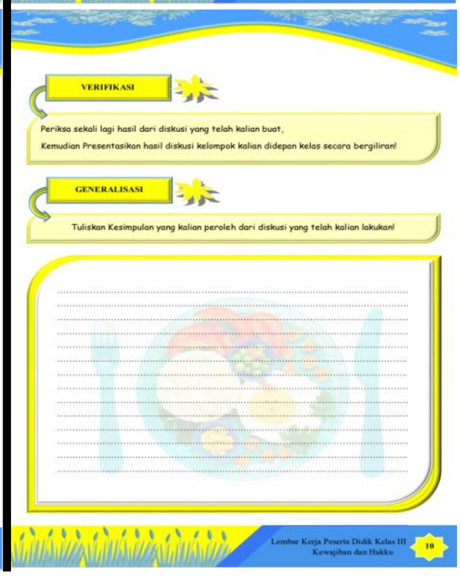
Periksa sekali lagi hasil dari diskusi yang telah kalian buat,
Kemudian Presentasikan hasil diskusi kelompok kalian didepan kelas secara bergiliran!

GENERALISASI

Tuliskan Kesimpulan yang kalian peroleh dari diskusi yang telah kalian lakukan!

....

Lembar Kerja Peserta Didik Kelas III
Kewajiban dan Hakku 10



VERIFIKASI

Periksa sekali lagi hasil dari diskusi yang telah kalian buat,
Kemudian Presentasikan hasil diskusi kelompok kalian didepan kelas secara bergiliran!

GENERALISASI

Tuliskan Kesimpulan yang kalian peroleh dari diskusi yang telah kalian lakukan!

....

Lembar Kerja Peserta Didik Kelas III
Kewajiban dan Hakku 10

b. Uji Coba Pengembangan

Uji coba dilakukan untuk mengetahui hasil dari penggunaan LKPD Berbasis *Discovery Learning* dalam pembelajaran dikelas III SDN Paya Bumbung. Pada pelaksanaan uji coba ini diperoleh hasil bahwa peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan dapat menjalankan semua kegiatan yang ada didalam LKPD. Sehingga tidak dilakukan revisi karena tidak terdapat permasalahan. Pada tahap ini juga diperoleh masukan dari respon peserta didik terkait LKPD Berbasis *Discovery Learning* yang telah dikembangkan.

4.1.2 Kevalidan LKPD Berbasis *Discovery Learning*

Tahap ini dilakukan cara memvalidasi produk LKPD yang telah dibuat kepada dua validator yang terdiri dari satu orang validator ahli desain dan satu orang validator ahli materi. Hal ini bertujuan untuk menentukan tingkat kevalidan dari produk LKPD yang telah dibuat.

1. Hasil Validasi Ahli Desain

Validasi ahli desain dilakukan oleh bapak Satrio Danuasmo, S.Kom., M.T. Hasil dari penilaian validator ahli desain terhadap Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Discovery Learning* dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil Penilaian LKPD Oleh Ahli Desain

Aspek Penilaian	**Butir Penilaian**	**Penilaian Validator**	**∑ Per Aspek**	**Rata-Rata Per Aspek**	**Kriteria**
A. Ukuran LKPD	1) Kesesuaian ukuran LKPD	5	10	5	Sangat Valid
	2) Kesesuaian ukuran LKPD dengan materi isi LKPD	5			
B. Desain Sampul LKPD (Cover)	3) Tampilan unsur tata letak pada sampul	4	27	3,85	Valid
	4) Menggunkan huruf yang menarik dan mudah dibaca	3			
	5) Ukuran huruf judul LKPD Lebih dominan dan proporsional	3			
	6) Warna huruf yang digunakan kontras dengan warna latar belakang	4			
	7) Kombinasi huruf yang digunakan tidak berlebihan	5			
	8) Tampilan ilustrasi atau gambar LKPD	4			
	9) Desain LKPD menarik perhatian siswa	4			
C. Desain Isi LKPD	10) Konsistensi tata letak	4	43	3,90	Valid
	11) Pemisahan antar paragraf jelas	4			
	12) Spasi antar teks dan ilustrasi sesuai	5			
	13) Ilustrasi dan keterangan gambar	4			
	14) Penempatan ilustrasi atau gambar sebagai latar belakang tidak mengganggu kejelasan teks	4			
	15) Ketepatan pemakaian jenis huruf yang digunakan pada LKPD	3			
	16) Ketepatan pemilihan warna pada LKPD	4			
	17) Jenjang judul jelas, konsisten dan proporsional	4			
	18) Petunjuk penggunaan LKPD mudah dipahami	4			
	19) Kelengkapan informasi	4			
	20) Kreatif dan dinamis	3			
	Jumlah Skor	80	80	4	Valid
	Jumlah Rata-Rata Seluruh Skor				

Berdasarkan pada tabel 4.3 diatas, nilai rata-rata dari penilaian validator ahli desain terhadap LKPD berbasis *Discovery Learning* yang

dikembangkan secara keseluruhan yaitu sebesar 4 yang berada pada kriteria Valid. Jika ditinjau dari ketiga aspek penilaian maka memperoleh nilai rata-rata yang berbeda, yaitu pada aspek ukuran LKPD memperoleh nilai rata-rata sebesar 5 dengan kriteria sangat valid, aspek desain sampul LKPD (cover) memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,85 dengan kriteria valid, sedangkan aspek desain isi LKPD memperoleh nilai rata-rata 3,90 dengan kriteria valid. Hasil tersebut disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Discovery Learning* dapat digunakan dengan sedikit revisi.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh bapak Dr. Akmaluddin, M.Pd. Hasil dari penilaian validator ahli materi terhadap Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Discovery Learning* dapat dilihat pada Tabel 4.4 berikut ini:

Tabel 4.4 Hasil Penilaian LKPD Oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	**Butir Penilaian**	**Penilaian Validator**	**∑ Per Aspek**	**Rata-Rata Per Aspek**	**Kriteria**
Aspek Kelayakan Isi	1) Kelengkapan materi	5	48	4,8	Sangat Valid
	2) Keluasan materi	4			
	3) Kedalaman materi	5			
	4) Keakuratan data dan fakta	4			
	5) Keakuratan konsep dan definisi	5			
	6) Keakuratan gambar dan ilustrasi	5			
	7) Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari	5			
	8) Menggunakan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	5			
	9) Mendorong rasa ingin tahu	5			
	10) Menciptakan kemampuan bertanya	5			
Aspek Kebahasaan	1) Ketepatan struktur kalimat	5	48	4,8	Sangat Valid
	2) Keefektifan kalimat	5			

	3) Kebakuan istilah	4			
	4) Pemahaman terhadap pesan atau informasi	5			
	5) Kemampuan memotivasi peserta didik	5			
	6) Kemampuan mengajak peserta didik aktif dalam proses pembelajaran	4			
	7) Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	5			
	8) Kesesuaian dengan perkembangan sosial-emosional peserta didik	5			
	9) Ketepatan tata bahasa	5			
	10) Ketepatan ejaan	5			
	Jumlah Skor	96	96	4,8	Sangat Valid
	Jumlah Rata-Rata Seluruh Skor				

Berdasarkan pada tabel 4.4 diatas, nilai rata-rata dari penilaian validator ahli materi terhadap LKPD berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan secara keseluruhan yaitu sebesar 4,8 yang berada pada kriteria sangat valid. Jika ditinjau dari kedua aspek penilaian maka pada aspek kelayakan isi memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,8 dengan kriteria sangat valid dan aspek kebahasaan juga memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,8 dengan kriteria sangat valid. Hasil tersebut disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Discovery Learning* dapat digunakan dengan sedikit revisi.

4.1.3 Kelayakan LKPD Berbasis *Discovery Learning*

Kelayakan LKPD Berbasis *Discovery Learning* dapat dilihat dari hasil respon peserta didik yang berisikan pernyataan tanggapan peserta didik terhadap LKPD yang dikembangkan. Pengumpulan angket peserta didik dilakukan dengan melibatkan seluruh peserta didik kelas III SDN Paya Bumbung yaitu sebanyak 16 orang. Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara peserta didik belajar menggunakan LKPD berbasis *discovery*

learning terlebih dahulu, kemudian peserta didik diminta untuk memberikan tanggapan berupa penilaian terhadap LKPD sesuai dengan pilihan penilaian yang dinyatakan dalam angket tersebut. Adapun hasil Lembar respon peserta didik padat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Hasil Lembar Respon Peserta Didik

No	**Aspek Penilaian**	**Peserta Didik**															
		R-1	R-2	R-3	R-4	R-5	R-6	R-7	R-8	R-9	R-10	R-11	R-12	R-13	R-14	R-15	R-16
1	**1**	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5
2	**2**	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5
3	**3**	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3
4	**4**	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5
5	**5**	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3
6	**6**	5	5	5	3	5	4	5	3	5	5	5	5	3	4	5	3
7	**7**	5	5	5	3	5	4	5	3	5	5	5	5	3	4	5	5
8	**8**	5	5	5	3	5	4	4	5	5	5	5	5	3	4	5	5
9	**9**	5	5	5	3	5	4	4	5	5	5	5	3	3	5	5	5
10	**10**	5	5	5	3	5	4	4	5	5	5	5	3	3	5	5	5
11	**11**	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5
12	**12**	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5
13	**13**	5	4	5	5	3	5	5	5	3	4	4	5	3	5	5	5
14	**14**	4	4	5	5	3	5	5	5	3	4	5	5	5	5	4	5
15	**15**	5	4	5	5	3	5	5	5	3	3	4	5	5	5	4	5
16	**16**	4	5	5	5	3	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5
17	**17**	4	5	5	5	3	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5

18	**18**	5	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5
19	**19**	4	5	4	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5
20	**20**	4	5	5	5	3	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5
	Jumlah Skor	95	97	98	88	84	90	97	96	94	88	97	92	74	97	96	94
	Rata-Rata Keseluruhan	92,31															
	Kriteria Penilaian	Sangat Menarik															

Tabel 4.6 Frekuensi dan Presentase Respon Peserta Didik

No	Skor	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 20	Sangat Tidak Menarik	0	0
2	21 – 40	Tidak Menarik	0	0
3	41 – 60	Cukup Menarik	0	0
4	61 – 80	Menarik	1	6,25
5	81 – 100	Sangat Menarik	15	93,75
Jumlah			16	100

Berdasarkan pada tabel diatas, menunjukkan bahwa nilai rata-rata secara keseluruhan yang diperoleh yaitu sebesar 92,31 yang berada pada kriteria sangat menarik. Sedangkan jika ditinjau dari persentase respon peserta didik per kriteria yaitu 6,25% berada pada kriteria menarik dan 93,75% berada pada kriteria sangat menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Discovery Learning* dikategorikan tercapai dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4.1.4 Ketuntasan Belajar siswa

Ketuntasan belajar siswa, dapat dilihat dari hasil butir-butir tes setelah LKPD berbasis *discovery learning* yang telah dikembangkan diujicobkan didalam kelas. Butir-butir tes yang diberikan terdiri 10 soal berbentuk pilihan

ganda. Butir-butir Tes dilakukan untuk memperoleh data pengetahuan atau penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari dengan menggunakan LKPD berbasis *discovery learning.* Adapun hasil butir-butir tes peserta didik dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Butir-Butir Tes

No	Nama Peserta Didik	KKM	Nilai	Keterangan
1	Adelia Hardianti	60	70	Tuntas
2	Adit Syahfirman	60	70	Tuntas
3	Andrian Syah Putra	60	80	Tuntas
4	Amalia Putri	60	80	Tuntas
5	Amelia Jahra	60	80	Tuntas
6	Amir Saputra	60	80	Tuntas
7	Chayati Tinambunan	60	90	Tuntas
8	Elsa	60	90	Tuntas
9	Karjia Naina	60	50	Tidak Tuntas
10	Karya Harazaki Zega	60	50	Tidak Tuntas
11	M Yusuf Syahputra	60	80	Tuntas
12	Maulinda	60	80	Tuntas
13	Putri Sari	60	90	Tuntas
14	Sapira	60	100	Tuntas
15	Septiana Rahma	60	90	Tuntas
16	Susi Madda Lena	60	100	Tuntas
	Jumlah		1,280	
	Persentase Rata-Rata		80	
	Kriteria Penilaian		Sangat Baik	

Tabel 4.8 Frekuensi dan Presentase Keuntasan Belajar Siswa

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 - 59	Tidak Tuntas	2	12,5
2	60 - 100	Tuntas	14	87,5
Jumlah			16	100

Berdasarkan pada tabel diatas, menunjukkan bahwa dari 16 peserta didik yang mengikuti Tes, terdapat 14 peserta didik yang memperoleh nilai diatas KKM sehingga 14 peseta didik tersebut dinyatakan tuntas, sedangkan 2 peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKM sehingga dinyatakan tidak

tuntas. Dengan demikian, diperoleh persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 87,5%. Pembelajaran dikatakan berhasil secara klasifikal jika minimal 80% peserta didik memperoleh nilai tuntas. Maka dari hasil tersebut, Produk LKPD berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada pengembangan LKPD Berbasis *Discovery Learning*, pada bagian ini peneliti akan memaparkan pembahasannya.

4.2.1 Tahapan Pengembangan LKPD Berbasis *Discovery Learning*

Pengembangan LKPD yang dilakukan pada penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4D (*Four D*) yang terdiri fdari empat tahapan. Akan tetapi, pada penelitian ini hanya dilaksanakan hingga tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop).* Peneliti tidak melakukan tahap penyebaran *(deseminate.*

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan melakukan tahap pendefinisian. Pada tahap ini ditetapkan dan didefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dari batasan materi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Terdapat lima langkah yang dapat dilakukan pada tahap ini yaitu analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan analisis tujuan pembelajaran. Analisis awal-akhir bertujuan untuk mengetahui permasalahan dasar yang dihadapi

dalam pembelajaran materi kewajiban dan hakku di sekolah uji coba produk. Dalam hal ini ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu pembelajaran masih berpusat pada guru, LKPD yang digunakan masih sangat sederhana dan tampilan LKPD juga kurang berwarna. Selanjutnya analisis siswa, pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan observasi terhadap perilaku siswa selama proses pembelajaran PPKn dikelas. dalam hal ini ditemukan peserta didik memiliki tingkat keaktifan yang masih sangat kurang dalam proses pembelajaran, selain itu peserta didik memiliki kemampuan akademik yang berbeda-beda, dan dalam pengerjaan LKPD, peserta didik cenderung menunda pengumpulan jika pengerjaannya tidak diawasi oleh guru. Selanjutnya yaitu analisis tugas, hal ini meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) berdasarkan buku tematik kurikulum 2013 kemendikbud (2018) yang digunakan dalam pembelajaran. dalam LKPD yang dibuat materi yang dipelajari yaitu materi kewajiban dan hakku terkait pakaian dan makanan. Peneliti memilih materi tersebut karena sesuai dengan produk LKPD yang dikembangkan. Langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu analisis konsep, pada tahap ini diperoleh peta konsep pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai sarana untuk pencapaian kompetensi yang ingin dicapai, yaitu kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan pakaian dan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga berkaitan dengan makanan. Kemudian langkah terakhir yang dilakukan yaitu analisis tujuan pembelajaran, tahap ini bertujuan untuk

menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran menggunakan LKPD yang dikembangkan.

Tahap kedua yaitu perancangan, tahap ini berisi tentang kegiatan perancangan untuk menyiapkan prototipe perangkat pembelajaran yang akan dibuat. Tahap ini meliputi empat langkah yaitu penyususnan tes, pemilihan LKPD, pemilihan format dan perancangan awal. Penyususnan tes yang dilakukan mengacu kepada hasil dari perumusan tujuan pembelajaran yang telah dianalisis dalah tahap *define*. Tes yang disusun dalam penelitian ini berupa butir-butir tes yang terdiri dari 10 soal berbentuk pilihan ganda. Selanjutnya pemilihan LKPD, LKPD yang dipilih disesuaikan dengan materi yang telah dipersiapkan sebelumnya agar dapat membantu siswa dalam pencapaian kompetensi dasar yang diharapkan. Pada penelitian ini akan dikembangkan produk LKPD Berbasis *Discovery learning*. Langkah selanjutnya yaitu pemilihan format dilakukan untuk mentukan format yang akan digunakan dalam penyusunan LKPD, adapun format LKPD yang dikembangkan pada penelitian ini mengacu pada format penyusunan LKPD yang dikemukakan oleh Prastowo yang terdiri dari enam komponen, yaitu: 1) judul; 2) petunjuk belajar; 3) kompetensi yang akan dicapai; 4) informasi pendukung; 5) tugas dan langkah kerja; 6) dan penilian. Pada pemilihan format ini juga meliputi pemilihan desain layout yang akan digunakan, gambar yang akan dimuat dalam LKPD dan pemilihan *font* tulisan yang akan digunakan dalam pengembangan LKPD. Kemudian langkah terakhir yang

dilakukan yaitu perancangan awal, pada tahap ini dilakukan sebuah rancangan awal LKPD berbasis *discovery learning* yang akan dikembangkan.

Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahap ini dilakukan pengembangan terhadap LKPD berbasis *discovery learning* untuk menghasilkan perangkat pembelajaran. Pengembangan yang dilakukan berpatokan pada rancangan awal hingga menghasilkan rancangan akhir yang valid. Tahap ini meliputi dua langkah yaitu validasi ahli dan uji coba pengembangan. Validasi ahli dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari produk LKPD yang akan dikembangkan. Rancangan awal yang telah dibuat atau disebut dengan prorotipe I, kemudian dilakukan validasi oleh dua orang validator terdiri dari validator ahli desain dan validator ahli materi. Selanjutnya, saran dan masukan dari validator digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan sehingga diperoleh prototipe II yang telah dinyatakan valid oleh validator dan layak untuk diuji cobakan dilapangan. Kemudian uji coba pengembangan, yang dilakukan untuk mengetahui hasil dari penggunaan LKPD Berbasis *Discovery Learning* dalam pembelajaran dikelas III SDN Paya Bumbung. Pada pelaksanaan uji coba ini diperoleh hasil bahwa peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan dapat menjalankan semua kegiatan yang ada didalam LKPD.

4.2.2 Kevalidan LKPD Berbasis *Discovery Learning*

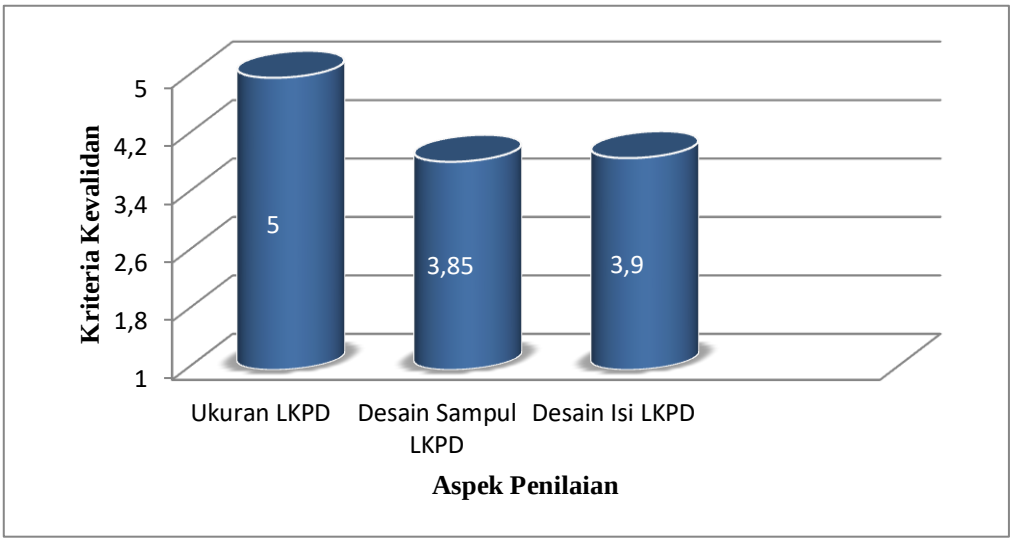
Penilaian kevalidan terhadap LKPD dilakukan oleh 2 orang validasi yang terdiri dari terdiri dari validator ahli desain dan validator ahli materi.

Ahli desain menilai pengembangan LKPD dalam tiga aspek yaitu ukuran LKPD, sampul LKPD (Cover) dan Desain Isi LKPD. Sedangkan ahli materi menilai pengembangan LKPD dalam dua aspek yaitu aspek kelayakan isi dan aspek kebahasaan. Data hasil penilaian LKPD yang didapatkan berupa skor yang kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan kriteria.

1. Hasil Validasi Ahli Desain

Adapun hasil validasi dari penilaian validator ahli desain terhadap Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan pada setiap aspek dapat dilihat dalam gambar yang berbentuk grafik pada Gambar 4.9 berikut ini:

Gambar 4.9 Grafik Penilaian Oleh Ahli Desain



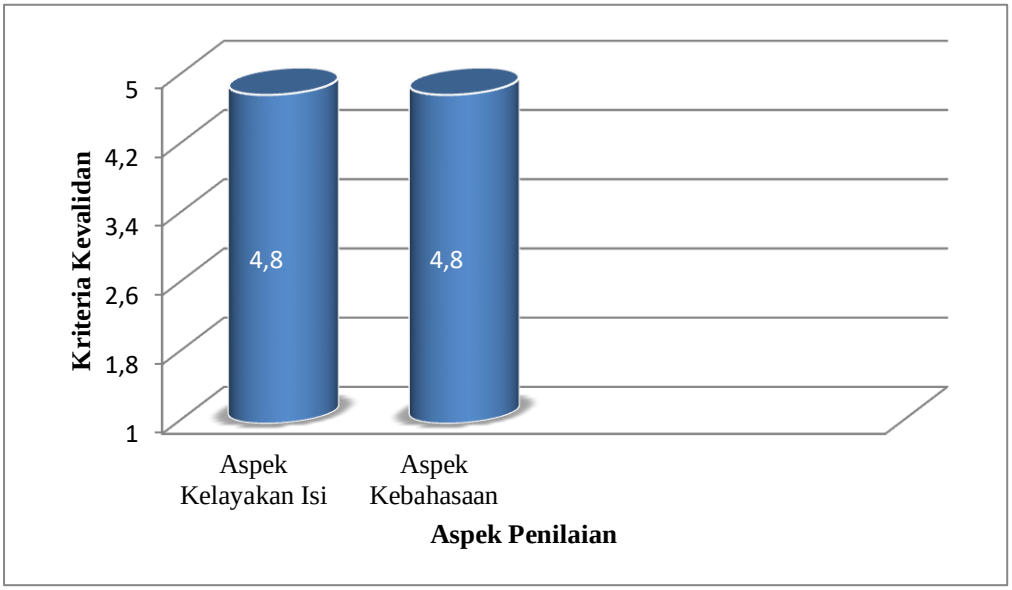
Berdasarkan dari grafik diatas menunjukkan bahwa kriteria tertinggi berada pada aspek ukuran LKPD dengan nilai sebesar 5 dengan krteria kevalidan sangat valid. Sedangkan pada aspek desain isi LKPD memperoleh nilai 3,90 dan untuk aspek desain sampul LKPD memperoleh nilai 3,85. Berdasarkan hasil analisis penilaian oleh validator ahli desain terhadap LKPD

pada seluruh aspek memperoleh nilai rata-rata yaitu sebesar 4 yang berada pada kriteria valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Discovery Learning* dapat digunakan dengan sedikit revisi. Dengan demikian, LKPD berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan pada proses pembelajaran di kelas.

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Adapun hasil validasi dari penilaian validator ahli materi terhadap Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan pada setiap aspek dapat dilihat dalam gambar yang berbentuk grafik pada Gambar 4.10 berikut ini:

Gambar 4.10 Grafik Penilaian Oleh Ahli Materi



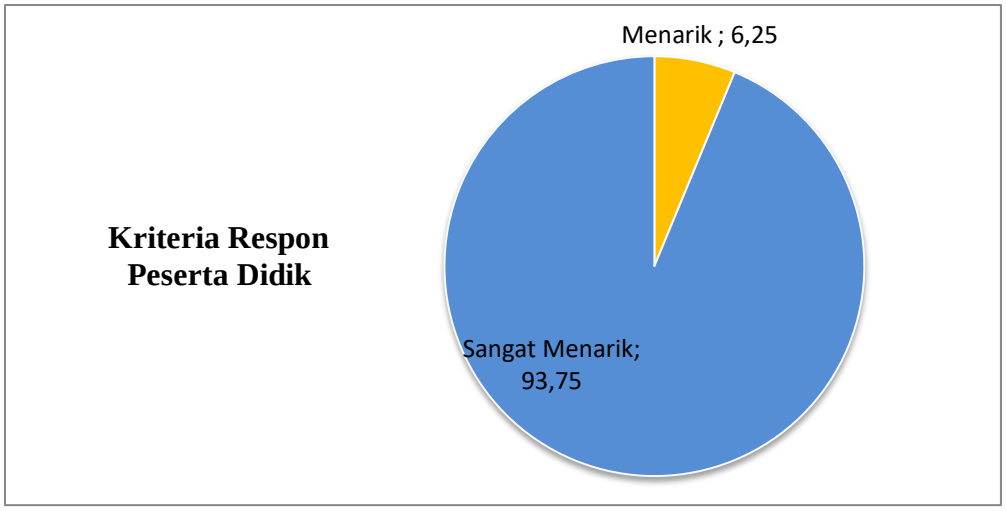
Berdasarkan dari grafik diatas menunjukkan bahwa pada aspek kelayakan isi memperoleh nilai 4,8 dan untuk aspek kebahasaan memperoleh nilai 4,8. Berdasarkan hasil analisis penilaian oleh validator ahli materi

terhadap LKPD pada seluruh aspek memperoleh nilai rata-rata yaitu sebesar 4,8 yang berada pada kriteria sangat valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Discovery Learning* dapat digunakan dengan sedikit revisi. Dengan demikian, LKPD berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan pada proses pembelajaran di kelas.

4.2.3 Kelayakan LKPD Berbasis *Discovery Learning*

Adapun kelayakan hasil dari respon peserta didik terhadap Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan dapat dilihat dalam gambar yang berbentuk grafik pada Gambar 4.11 berikut ini:

Gambar 4.11 Grafik Respon Peserta Didik



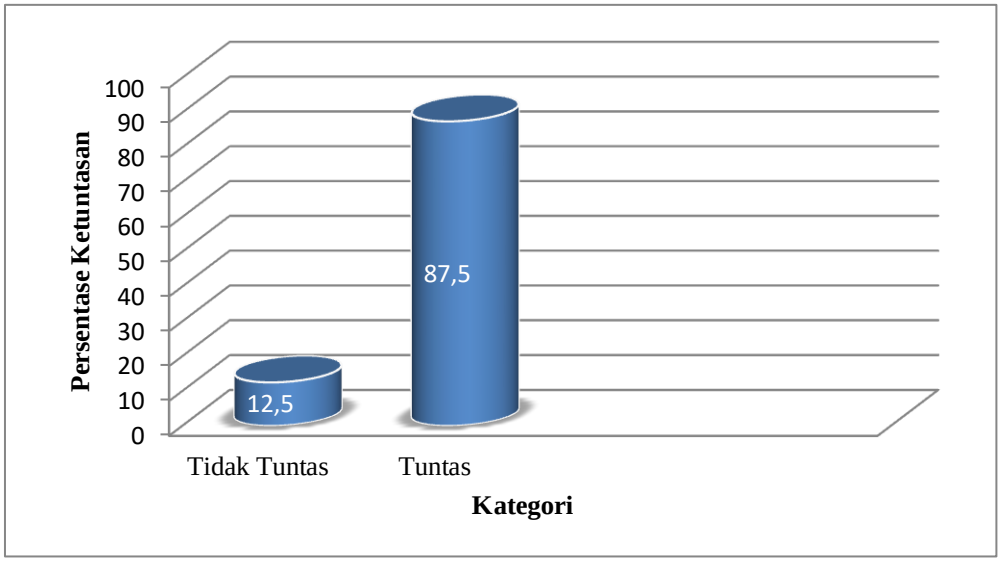
Berdasarkan hasil analisis mengenai kelayakan LKPD berbasis *Discovery Learning* yang diperoleh dari respon peserta didik nilai rata-rata secara keseluruhan yang diperoleh yaitu sebesar 92,31 yang berada pada kriteria sangat menarik. Sedangkan jika ditinjau dari persentase respon peserta didik per kriteria yaitu 6,25% berada pada kriteria menarik dan

93,75% berada pada kriteria sangat menarik. Hal ini juga dapat dilihat dari diagram diatas. Berdasarkan hasil penilaian responden dari lembar respon peserta didik, maka LKPD berbasis *Discovery Learning* dikategorikan tercapai dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4.2.4 Ketuntasan Belajar Siswa

Adapun ketuntasan belajar siswa yang di peroleh dari hasil butir-butir tes terhadap LKPD berbasis *discovery learning* yang dikembangkan dapat dilihat dalam gambar yang berbentuk grafik pada Gambar 4.12 berikut ini:

Gambar 4.12 Grafik Ketuntasan Belajar Siswa



Berdasarkan hasil analisis butir-butir tes mengenai ketuntasan belajar siswa terhadap LKPD berbasis *Discovery Learning* secara keseluruhan yaitu sebesar 87,5% yang berada pada kriteria sangat baik. Hal ini juga dapat dilihat dari diagram diatas. Hasil tersebut diperoleh dari 16 peserta didik yang mengikuti tes, terdapat 14 peserta didik yang memperoleh nilai tuntas, dan 2 peserta didik memperoleh nilai tidak tuntas.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan LKPD berbasis *Discovery Learning* materi kewajiban dan hakku diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. LKPD berbasis *Discovery Learning* materi kewajiban dan hakku dikembangngkan dengan mengacu pada model pengembangan 4D meliputi 4 tahap utama yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), Pengembangan (*develop*) dan Penyebaran (*disseminate*). Akan tetapi, pada penelitian ini hanya dilaksanakan hingga tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop),* penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan karena ruang lingkupnya terlalu luas dan keterbatasan kemampuan peneliti.
2. Kevalidan LKPD berbasis *Discovery Learning* yang telah dikembangkan berdasarkan dari penilaian ahli desain memperoleh nilai rata-rata sebesar 4 dengan kriteria "valid", sedangkan berdasarkan dari penilaian ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,8 dengan kriteria "sangat valid". Sehingga LKPD berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.
3. Kelayakan LKPD berbasis *Discovery Learning* yang telah dikembangkan berdasarkan dari respon peserta didik secara keseluruhan memperoleh nilai sebesar 92,31 yang berada pada kriteria sangat menarik, maka LKPD berbasis *Discovery Learning* dikategorikan tercapai dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Ketuntasan belajar siswa diperoleh dari hasil butir-butir tes secara keseluruhan yaitu sebesar 87,5% yang berada pada kriteria sangat baik. Dengan jumlah 14 peserta didik yang memperoleh nilai tuntas, dan 2 peserta didik memperoleh nilai tidak tuntas.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian dan kesimpulan diatas, maka sara yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan selanjutnya dapat melaksanakan tahap penyebaran (*disseminate*) terhadap produk LKPD berbasis *discovery learning* pada materi lain dalam proses pembelajaran.
2. Bagi guru, dapat menjadikan LKPD berbasis *Discovery Learning* yang telah dikembangkan ini sebagai inspirasi untuk dapat mengembangkan LKPD lain.
3. Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya dalam mengembangkan LKPD uji coba produk dilakukan bukan hanya satu kelas saja dan jika mampu bisa dilakukan dengan minimal 2 sekolah yang berbeda sehingga mampu melibatkan peserta didik dalam jumlah banyak.

DAFTAR PUSTAKA

Ariani, D. (2020). "*Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning Pada Materi Kalor di SMP". Skripsi*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Astuti, F. R. (2020). "*Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X Mipa SMA Negeri 10 Maro"s. Skripsi*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.

Diana, A. dkk. (2022). Pengambangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Discovery Learning pada Pembelajaran IPA Materi Sumber Daya Alam untuk Kelas IV SDN 23 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 7*(1). (https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.419, diakses 29 Januari 2023)

Fathonah, T. S. (2021). "*Analisis Penggunaan Model Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar (Studi Literatur)". Skripsi.* Bandung: Universirtas Pasundan Bandung

Fernando, S. dkk. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah. *Jurnal Tunas Bangsa, 9*(1). (https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v9i1.1717, diakses 14 Maret 2023))

Fitriyana, N. dan L. A. Purwasi. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika,* 3(1). (https://doi.org/10.31539/judika.v3i1.1242, diakses 29 Januari 2023)

Helminsyah. dkk. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Project Citizen Berbasis Portofolio Untuk Kompetensi Pendidik Society 5.0. Visipena, 12(2), (https://doi.org/10.46244/visipena.v12i2.1770, diakses 23 Juli 2023)

Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2018.Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas III Tema 4 Kewajiban dan Hakku. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.

Khairunnisa. (2019). "*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Materi Hak Dan Kewajiban Warga Negara Melalui Strategi Pembelajaran Value Clarificate Technique (VCT) Pada Siswa Kelas IV MIS Mutiara Sei Mencirim Tahun Ajaran 2018/2019". Skripsi.* Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Lindayani. dkk. (2020). Pengembangan E-LKPD Pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri Siem. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(2).

Lubis, A. dan Sukmawati. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning Pada Tema Panas dan Perpindahannya Subtema Suhu Dan Kalor Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA, 6*(2).

Malik, N. (2020). "*Pengembangan LKPD Pembelajaran Tematik Kelas III MI GUPPI BORONG PA'LA'LA KEC. PATTALLASS KAB. GOWA". Skripsi.* Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

Mardhatillah. dkk. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional Englolibaba Biskuit Untuk Meningkatkan Keterampilan Keseimbangan dan Komunikasi Pada Anak SD di Banda Aceh. *Visipena*, *13*(1), (https://doi.org/10.46244/visipena.v13i1.1787, diakses 23 Juli 2023)

Marscelina, S. dan S. Melindawati. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendekatan Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Aquinas, 4*(1). (ttp://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/index, diakses 29 Januari 2023)

Meynishfi, A dkk. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Model Discovery Learning Pada Tema 7 Kelas V SD Negeri 79 Lubuklinggau. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 5*(1). (http://e-journal.unp.ac.id/index.php/jippsd, diakses 29 januari 2023)

Munandar, H. dan S. Junita. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Psikomotorik Berbasis Peer Assesment Pada Kegiatan Praktikum IPA. *Jurnal Tunas Bangsa, 7*(2). (https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v7i2.1127, diakses 14 Maret 2023)

Nasution, I. N. (2018). "*Pengembangan Lembar Kerja Peserta Dididik (LKPD) Berbasis Realistik Pada Siswa SMP Al-Hidayah Medan T.P. 2017/2018". Skripsi.* Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Nurilasari, L. (2021). "*Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning Pada Pembeljaran Tematik Kelas 3 Sekolah Dasar Tema Benda Disekitarku". Skripsi.* Malang: Universitas Muhammadiyan Malang.

Payosi, A. (2020). "*Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 14 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang". Skripsi.* Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

Putri, D. I. R. dkk. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar

Tema 2 Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 7*(1). (https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.420, diakses 29 Januari 2023)

Rohmani. (2014). "*Pengembangan Media Pembelajaran Fisiska Berbasis Multimedia Interaktif Terintegrasi Dengan LKS Pokok Bahasan Hukum Neuwton Tentang Gerak Kelas X SMA/MA". Tesis.* Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Sarni, E. dkk. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Contextual Teaching And Learning (CLT) Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V SDN 16. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(2).

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Umar, N. (2019). "*Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning Pada Materi Sel Kelas XI MIA MA GUPPI Buntu Barana". Skripsi.* Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003.

Wiyanti, T. G. (2022). *"Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Matemati". Skripsi.* Pacitan: STKIP PGRI Pacitan

LAMPIRAN – LAMPIRAN