

## PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK KELAS 1 MIS TARBIYATUL BANIN BANAT TUBAN

**Titik Setiyowati**

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
[titiksetiyowati140903@gmail.com](mailto:titiksetiyowati140903@gmail.com)

### ABSTRACT

*This study aims to develop Student Worksheets (LKPD) based on Discovery Learning for the Indonesian Language subject for gGrade 1 at MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban. The Discovery Learning method was chosen to enhance students' interest and understanding of the material "Aku Ingin" (I Want). The attractiveness of the LKPD was also rated highly, with survey results from students reaching 92,4%, suggesting that the LKPD successfully captures attention and motivates students to learn. This research is expected to contribute to the development of creative and innovative learning media and to enhance the quality of Indonesian language education at the primary level.*

**Keywords:** LKPD, Discovery Learning, Indonesian Language, ADDIE, Primary Education

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas 1 MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban. Metode *Discovery Learning* dipilih untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi "Aku Ingin". Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Kemenarikan LKPD juga dinilai tinggi, dengan hasil angket dari peserta didik mencapai 92,4%, yang menunjukkan bahwa LKPD mampu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik dalam belajar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat dasar.

**Kata-Kata Kunci:** LKPD, *Discovery Learning*, Bahasa Indonesia, ADDIE, Pendidikan Dasar

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kunci untuk mencapai kemajuan suatu negara, karena jika ada pendidikan yang berkualitas akan meningkatkan mutu sumber daya manusia dalam suatu negara dapat meningkat. Sumber daya manusia adalah aset penting dalam proses pembangunan suatu negara.<sup>1</sup> Dengan pendidikan, sebuah bangsa dapat menurunkan ajaran agama, budaya, ide-ide, dan kemampuan kepada generasi selanjutnya, supaya bersedia menyongsong hari esok yang lebih baik bagi kehidupan masyarakatnya. Oleh karena itu,

---

<sup>1</sup> "Pentingnya Pendidikan Bagi Bangsa," t.t.

pendidikan adalah salah satu aspek yang sangat penting syarat suatu negara maju. Kesejahteraan dan kemajuan suatu negara dapat diukur berdasarkan tingkat pendidikannya.<sup>2</sup> Penjelasan tersebut, bisa disimpulkan bahwa pendidikan berperan penting dalam pembangunan suatu negara. Dengan pendidikan, kualitas hidup masyarakat meningkat, nilai-nilai budaya terjaga, dan negara siap menghadapi tantangan global. Dalam bidang pendidikan ada beberapa disiplin ilmu yang perlu ditingkatkan salah satunya adalah bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan menjadi alat untuk berfikir secara logis dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran ini diajarkan sejak tingkat pendidikan dasar dan memiliki peranan yang penting karena ada kaitnya dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah juga merupakan bentuk untuk bisa melatih keterampilan berfikir dan meningkatkan kemampuan siswa di sekolah dasar. Di tingkat ini, Bahasa Indonesia menjadi acuan dan ukuran untuk meningkatkan kemampuan sumber daya manusia agar lebih baik.<sup>3</sup> Selain itu bahasa Indonesia juga dapat menjadi sumber pengetahuan untuk berbagai disiplin ilmu lainnya, yang berarti banyak penemuan dan pengembangan yang dapat dilakukan dalam bidang-bidang tersebut yang bergantung pada bahasa Indonesia, sangat bermanfaat untuk peserta didik karena merupakan pengetahuan dasar yang dapat digunakan dalam berbagai bidang lainnya.

Sesuai dengan pengamatan dan hasil dari wawancara yang telah dilakukan dengan guru bahasa Indonesia kelas I di MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban pada tanggal 26 April 2024 yaitu keterbatasan guru dalam menyediakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), hal ini menyebabkan kurang ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran. Guru dapat menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan cukup dengan memanfaatkan soal-soal yang terdapat pada buku siswa untuk mengetahui seberapa besar peserta didik tertarik pada proses pembelajaran. Guru belum pernah memberikan pengalaman secara nyata kepada peserta didik terkait materi yang ingin, guru belum pernah melibatkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, sehingga selama kegiatan pembelajaran masih terbilang monoton dan menyebabkan rendahnya pemahaman konsep peserta didik pada materi tersebut. Dikarenakan selama ini peserta didik hanya menerima materi dan mengerjakan soal yang tersaji didalam buku siswa. Situasi ini menyebabkan peserta didik kehilangan minat, menjadi kurang bersemangat untuk belajar, menyebabkan banyak diantara mereka yang berisik di kelas dan tidak bisa berkonsentrasi saat pelajaran berlangsung.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang ditulis oleh Risma Latiful Azza, pemahaman peserta didik tentang konsep bisa meningkat ketika menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Dari penelitian, hasil belajar peserta didik di kelas yang menggunakan model ini lebih baik dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakannya.<sup>4</sup> Ketika siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, mereka akan lebih mudah memahami konsep materi yang diajarkan dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Menurut

---

<sup>2</sup> Elma Purnama Aini, Ruhban Masykur, dan Komarudin Komarudin, "Handout Matematika berbantuan Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal," *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 1 (29 Januari 2018): 73–74.

<sup>3</sup> Nur Jamilah, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif 'POST' dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi untuk Siswa Kelas X SMA," *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 3, no. 1 (21 Januari 2020): 15.

<sup>4</sup> Risma Latiful Azza, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SDN Damarwulan 2 Kediri" (UIN Malang, 2020).

Kemendikbud (2013), pembelajaran *discovery learning* memusatkan pada keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran supaya mereka mampu memahami konsep dan pengetahuannya sendiri.<sup>5</sup> Pembelajaran *discovery* ialah rangkaian pembelajaran yang mana guru menjadi fasilitator yang memberikan peluang bagi siswa untuk menemukan pengetahuannya sendiri terkait konsep materi yang dipelajari.<sup>6</sup> Pada pembelajaran bahasa Indonesia dibutuhkan adanya bahan ajar yang bisa mendukung peran pendidik saat memberikan topik pembelajaran dengan lebih gampang. Salah satu bahan ajar yang dapat membantu memudahkan pendidik adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Penerapan *Discovery Learning* dapat diperkuat dengan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran berbasis penemuan. LKPD yang berbasis *Discovery Learning* akan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam menggali informasi, mencari solusi dari masalah yang diberikan, serta mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan analisis terhadap data yang ada, diperlukan adanya solusi yang dapat secara efektif meningkatkan mutu pembelajaran di kelas I. Salah satu pendekatan yang dapat diambil adalah dengan menyediakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dirancang secara menarik dan menyenangkan. Dengan menyajikan materi yang variatif dan interaktif dalam LKPD, diharapkan peserta didik akan lebih mudah mengerti konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, LKPD yang disusun dengan baik juga dapat memotivasi peserta didik agar berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga pencapaian hasil belajar mereka akan mengalami peningkatan secara signifikan. Melalui pendekatan ini, diharapkan pembelajaran di kelas I tidak hanya sekadar menjadi aktivitas yang biasa, tetapi juga menjadi sebuah pengalaman yang menyenangkan dan bermanfaat bagi perkembangan akademik dan sosial emosional siswa.

Salah satu alasan pemilihan sekolah MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban sebagai lokasi pengembangan, faktor lokasi sekolah yang terletak di pedalaman desa di kota tuban menjadikan sekolah ini kurang memperhatikan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sehingga memerlukan inovasi baru dan menarik. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melakukan pengembangan yang berjudul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas 1 MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban".

## KAJIAN LITERATUR

### 1. Pengembangan R&D

Pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang diterapkan untuk membuat produk terbaru dan mencoba seberapa efektif produk tersebut. Meskipun banyak produk di bidang pendidikan dan sosial yang seharusnya dikembangkan. Terbatasnya penelitian dan pengembangan yang membuat produk dalam bidang pendidikan, administrasi, dan sosial yang masih kurang.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Sri Wardhani, "Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013," 2013.

<sup>6</sup> Sindi Permata Sari dan Patricia H M Lubis, "PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN SOFTWARE TRACKER PADA MATERI GERAK MELINGKAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK," t.t.

<sup>7</sup> Zef Risal, Rachman Hakim, dan Aminol Rosid Abdullah, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)*, 1 ed. (Kota Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022).

Menurut Marinu, metode pengembangan dan penelitian mempunyai karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Umumnya, metode ini mencakup perancangan dan pengembangan produk, pengujian produk, serta validasi produk. Proses perancangan dan pengembangan produk mengacu pada analisis kebutuhan yang dilakukan dengan mengevaluasi produk yang sudah ada sebelumnya. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai landasan untuk menambah atau mengembangkan produk baru.<sup>8</sup>

Menurut Arisanto dalam jurnal Selly, Penelitian pengembangan atau (R&D) yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk yang ditetapkan dan melakukan pengujian sejauh mana produk tersebut efektif. Proses dalam penelitian pengembangan umumnya memiliki 2 tujuan inti, yaitu: (1) menciptakan produk, dan (2) menguji efektivitas produk dalam mencapai sasaran yang ditetapkan. Tujuan kesatu ini dikenal sebagai fungsi pengembangan, sementara tujuan kedua disebut sebagai validasi. Oleh karena itu, penelitian pengembangan dapat dipahami sebagai suatu usaha untuk mengembangkan produk sekaligus melakukan validasi terhadap produk tersebut.<sup>9</sup>

## 2. Lembar Kerja Peserta Didik

Menurut Kodri Madang, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) memiliki peran yang sangat vital dalam proses pembelajaran. LKPD berfungsi sebagai petunjuk bagi peserta didik untuk melaksanakan kegiatan belajar yang telah disesuaikan dengan indikator pencapaian pembelajaran, serta mempermudah guru dalam mengevaluasi apakah peserta didik telah mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan kompetensi dasar. Banyak guru yang kerap menggunakan LKPD dan mereka juga telah terampil dalam merancangnya. Namun, LKPD yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka berbeda dengan LKPD yang sebelumnya dipahami oleh para guru.<sup>10</sup>

Menurut Diani, pengembangan materi pembelajaran dalam bentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berperan sebagai suatu kebutuhan yang penting. LKPD ditentukan sebagai sumber belajar yang dikembangkan karena memiliki bagian-bagian yang sempurna, disajikan secara efisien, dan kaya akan latihan. LKPD sangat cocok dipakai sebagai bahan ajar pendukung untuk buku materi ajar.

Menurut Fitriyani dalam jurnal Muhammad Muhdhor, Peserta didik yang aktif dapat didorong melalui penggunaan LKPD. berfungsi untuk meningkatkan keterampilan proses. Melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan LKPD, siswa menjadi lebih termotivasi untuk berpikir dan bertindak secara positif, yang dikenal dengan istilah *Learning By Doing*. Dengan demikian, peserta didik semakin mengerti apa yang mereka pelajari dan lebih mudah diingat.

## 3. Discovery Learning

Teori *Discovery Learnig* digagas oleh Jerome S Bruner, Jerome S Bruner merupakan seorang ahli psikologi dan kognitif. Pendekatannya dalam psikologi bersifat gabungan dari berbagai pendekatan yang ada. Menurut Bruner dalm jurnal

---

<sup>8</sup> Marinu Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (17 Mei 2024): 1222.

<sup>9</sup> Selly Fransisca, Ramalia Noratama Putri, dan M Kom, "Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Investaris Sekolah Dengan Metode (R&D)," t.t., 73.

<sup>10</sup> Kodri Madang dkk., "Pelatihan Pembuatan E-LKPD Berdiferensiasi Berbasis Liveworsheet bagi Guru IPA di Musi Banyuasin untuk Mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka," t.t., 42.

Rahmawati, proses belajar akan berjalan dengan baik jika dimulai dari tindakan langsung (enaktif), kemudian dilanjutkan dengan penggunaan gambar atau visual (ikonik), dan akhirnya ke penggunaan symbol atau lambang seperti tulisan atau angka (simbolik). Sebagai contoh, dalam mempelajari perbedaan antara keinginan dan kebutuhan, pembelajaran akan lebih efektif jika dimulai dari benda konkret, seperti apel dan mainan. Saat peserta didik memilih salah satu saat lapar, mereka belajar bahwa makanan adalah kebutuhan, sedangkan mainan adalah keinginan. Selanjutnya, guru menggunakan gambar untuk mengelompokkan kebutuhan dan keinginan, lalu meminta peserta didik untuk membayangkan situasi serupa. Terakhir, peserta didik mengekspresikan pemahamannya dengan kalimat sederhana, seperti "Makanan adalah Kebutuhan". Pembelajaran bertahap dari konkret ke simbolik ini membantu peserta didik memahami materi secara menyeluruh.<sup>11</sup>

*Discovery Learning* adalah metode pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri melalui eksplorasi dan penemuan. Dalam metode ini, peserta didik diberi kebebasan untuk mengamati, menyelidiki, dan menemukan konsep serta prinsip dengan cara mereka sendiri. *Discovery Learning* menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, mendorong mereka untuk berpikir kritis, melakukan eksperimen, serta menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi.

Model *discovery learning* memiliki beberapa karakteristik di antaranya: (1) Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan, (2) Berpusat pada peserta didik, (3) Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada. Tujuan dari model ini adalah untuk mendorong peserta didik agar lebih aktif, baik secara individu maupun kelompok dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, karakter peserta didik menjadi lebih diperhatikan, sehingga keterampilan dan keahlian mereka dapat berkembang secara optimal, menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih berkualitas.

#### 4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia Merupakan salah satu pelajaran yang dipelajari di sekolah. Karena bahasa Indonesia adalah ilmu yang pasti, sebagian besar siswa menganggapnya sulit. Akibatnya, peserta didik tidak suka dengan mata pelajaran tersebut, yang bisa berdampak pada prestasi akademik mereka. Menurut Muho dalam jurnal Minahul Mubin, Pembelajaran bahasa Indonesia adalah sebuah proses yang panjang di mana semua siswa belajar membaca, menulis, menyimak, dan berbicara sebagai bahasa kedua setelah bahasa ibu. Pada dasarnya, strategi pembelajaran bahasa mengacu pada keterampilan bahasa yang diinginkan.

Menurut Bourdicu dalam jurnal Karman, Bahasa merupakan suatu bentuk materi yang berkaitan dengan ideologi. Bahasa adalah alat komunikasi yang rumit, melibatkan pertukaran kata dan koneksi kekuasaan simbolis antara pembicara dan pendengar. Setiap penggunaan bahasa selalu mengandung nilai-nilai tertentu. Penerima pesan dapat memahami maksud yang disampaikan melalui berbagai cara. Selain itu, bahasa juga berperan sebagai alat untuk meraih kekuasaan. Ia memiliki cara-cara buat merebut atau menjaga kekuasaan, dominasi, dan hegemoni.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Andi Syukriani, "TEORI BELAJAR PENEMUAN BRUNER DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA" 3 (2011): 2-3.

<sup>12</sup> Karman, "Bahasa Dan Kekuasaan (Instrumen Simbolik Peraih Kekuasaan Versi Bourdicu)," *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media* 21 (2017): 236-37.

Ghufroon dalam jurnal *Fitratul Uyun* berpendapat bahwa, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Selain sebagai bahasa resmi yang wajib dikuasai di Indonesia, Bahasa Indonesia juga menjadi modal penting bagi peserta didik untuk dapat berbicara di depan umum, melanjutkan pendidikan, maupun mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja. Namun, masih banyak tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajarannya. Salah satu masalah utama adalah rendahnya minat dan motivasi peserta didik terhadap pelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi ini sering kali disebabkan oleh materi yang dianggap kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari serta metode pengajaran yang monoton dan kurang bervariasi, sehingga tidak mampu menarik perhatian peserta didik secara optimal.<sup>13</sup>

## METODE

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan R&D dan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyyah Tarbiyatul Banin Banat Tuban. Pada penelitian ini dibutuhkan 2 jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dari kepala sekolah dan guru kelas, serta kritik dan saran dari para validator ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari penilaian validasi ahli, penilaian uji coba lapangan pada angket kemenarikan.

### 1. Uji Validasi LKPD

Menggunakan angket validitas materi dan media, diperoleh informasi dari satu orang ahli materi, satu orang ahli media, dan satu orang praktisi lapangan. Rumus untuk memvalidasi perangkat pembelajaran dapat dihitung sebagai berikut:

$$Va = \frac{Tsa}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Va : skor validasi

Tsa : total skor empiris dari validator

Tsh : total skor maksimal yang diharapkan

100% : bilangan konstanta

Kemudian data yang diperoleh akan dihitung sesuai dengan rumus diatas dan dikategorikan sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 1. Uji Validasi**

No.	Tingkat Pencapaian	Tiingkat Validitas
1	85,01% - 100,00%	Sangat Valid
2	70,01% - 85,00%	Valid
3	50,01% - 70,00%	Kurang Valid
4	01,00% - 50,00%	Tidak Valid

### 2. Uji Angket Kemenarikan LKPD

Sebuah angket yang akan diberikan kepada siswa. Data hasil angket siswa tentang kemenarikan LKPD oleh siswa akan dikonversikan dalam bentuk persentase. Persentase angket kepraktisan LKPD dapat dihitung sebagai berikut:

---

<sup>13</sup> Candra Avista Putri, Fitratul Uyun, dan Risky Alimudin, "ANALISIS PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MADRASAH IBTIDAIYAH," 2024, 161.

$$Va = \frac{Tsa}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Va : skor validasi

Tsa : total skor empiris dari validator

Tsh : total skor maksimal yang diharapkan

100% : bilangan konstanta

Hasil persentase tingkat kemenarikan LKPD yang didapatkan dapat dikategorikan berdasarkan tabel berikut:

Tabel 1. Uji Kemenarikan

No.	Tingkat Pencapaian	Tiingkat Validitas
1	85,01% - 100,00%	Sangat Valid
2	70,01% - 85,00%	Valid
3	50,01% - 70,00%	Kurang Valid
4	01,00% - 50,00%	Tidak Valid

## HASIL

### A. Prosedur Pengembangan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu LKPD berbasis *discovery learning* pada materi aku ingin pada kelas I MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yakni *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

#### 1. Analyze (Analisis)

Langkah awal yang dilakukan adalah menganalisis permasalahan yang ada di lapangan. Untuk mengetahui apa yang dibutuhkan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, peneliti mengadakan survey awal serta wawancara dengan guru kelas. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Pertanyaan yang diajukan kepada guru berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi aku ingin serta pentingnya pengembangan LKPD sebagai salah satu bahan ajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal menunjukkan bahwa guru belum pernah memakai LKPD saat pembelajaran materi aku ingin. Selama ini, guru hanya mengandalkan soal dan latihan yang tersedia di buku siswa. Selain itu, dalam menyampaikan materi tersebut, guru belum pernah memberikan pengalaman langsung atau pembelajaran yang bersifat konkret kepada peserta didik. Akibatnya, peserta didik hanya menerima informasi secara pasif dan mengerjakan latihan tanpa memahami bentuk nyata dari materi aku ingin, karena hanya melihat gambar yang terbatas dalam buku. Oleh karena itu, perlu dikembangkan LKPD berbasis *discovery learning* sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih nyata.

#### 2. Design (Desain)

Tahap desain dilakukan setelah peneliti mendapatkan informasi dari hasil pra penelitian dan memahami kebutuhan guru serta peserta didik dalam proses pembelajaran. Data awal tersebut menjadi dasar dalam menyusun rancangan pengembangan LKPD berbasis *discovery learning*, yang dirancang untuk mengatasi

permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia materi aku ingin di kelas I MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban.

Pada tahap ini, peneliti mulai menyiapkan berbagai kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan LKPD serta menentukan perangkat yang akan digunakan selama proses pembuatannya. Bahan-bahan yang dipersiapkan meliputi materi tentang aku ingin, gambar-gambar pendukung yang relevan dengan isi materi, serta kumpulan tugas dan soal latihan yang akan dimasukkan ke dalam LKPD. Selain itu, sebagai persiapan untuk proses validasi, peneliti juga menyusun angket validasi yang ditujukan kepada para ahli, serta merancang kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest* yang nantinya digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut.

Dalam menyusun isi materi dan berbagai tugas dalam LKPD, peneliti juga mempertimbangkan pengalaman belajar yang akan dialami peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan memperhatikan penerapan model *discovery learning* secara menyeluruh, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Sementara itu, dalam proses pengembangan LKPD, peneliti menggunakan aplikasi *Canva* sebagai media dan alat bantu dalam pembuatannya.

### 3. **Development (Pengembangan)**

Tahap pengembangan dilakukan berdasarkan rancangan isi LKPD yang telah disusun sebelumnya. Langkah awal dalam pengembangan LKPD adalah membuat desain sampul depan. Peneliti berupaya menciptakan cover yang sesuai dengan materi dan menarik minat peserta didik. Dalam mendesain, peneliti memperhatikan kombinasi warna, elemen dekoratif, serta memilih jenis huruf yang unik namun tetap mudah dibaca dan tidak berlebihan. Ukuran kertas yang digunakan untuk LKPD ini adalah A4 yang nantinya akan *print out* dan dibagikan kepada peserta didik.

LKPD yang dikembangkan terdiri dari beberapa bagian, antara lain halaman sampul depan, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), serta daftar isi. Isi materi dan berbagai tugas di dalamnya disusun berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* yang mencakup: pemberian stimulasi (*stimulation*), perumusan masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), pembuktian (*verification*), dan penarikan kesimpulan (*generalization*). Selain itu, LKPD juga dilengkapi dengan lembar evaluasi untuk peserta didik, daftar pustaka, profil pengembang, serta ditutup dengan halaman sampul belakang. Berikut pemaparan bagian-bagian LKPD:

#### a. Tampilan *cover* depan

Sampul depan LKPD menampilkan judul "Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *discovery learning*" lengkap dengan informasi mengenai materi dan tingkat pendidikan. Desain sampul dibuat semenarik mungkin agar menarik minat peserta didik dan tidak terasa membosankan, dengan elemen visual yang disesuaikan dengan tema materi dalam LKPD, yaitu bertema tumbuhan. Berikut adalah tampilan *cover* depan LKPD

#### b. Kata Pengantar

Halaman ini terdapat kata pengantar yang disusun sebagai bentuk ungkapan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya penyusunan LKPD berbasis *discovery learning* ini. Dalam kata pengantar juga disampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, masukan, serta kontribusi dalam pengembangan LKPD ini.

c. Daftar isi

Pada halaman ini terdapat daftar isi yang memuat susunan bagian-bagian penting dalam LKPD secara sistematis. Daftar isi ini disusun agar memudahkan peserta didik dalam menelusuri dan menemukan halaman-halaman tertentu sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan adanya daftar isi, peserta didik diharapkan dapat menggunakan LKPD ini secara lebih terarah dan efisien.

d. Halaman petunjuk penggunaan dan kolom identitas

Halaman ini memuat panduan singkat bagi peserta didik tentang cara menggunakan LKPD. Dalam panduan tersebut, peserta didik dihimbau untuk membaca dengan teliti dan mengikuti setiap arahan sesuai tahapan pembelajaran yang tersedia. Di bagian bawah petunjuk, terdapat kolom identitas yang harus diisi oleh peserta didik agar LKPD dapat diketahui pemiliknya.

e. Halaman CP dan TP

Halaman ini menyajikan penjelasan mengenai tiga capaian pembelajaran (CP) beserta tujuan pembelajaran (TP) yang menjadi target hasil akhir dari proses pembelajaran.

f. Isi materi pembelajaran dan rangkaian tugas peserta didik

Halaman materi dan tugas berisi ringkasan pembelajaran tentang aku ingin, yang mencakup antara lain: perbedaan keinginan dan kebutuhan serta jenis-jenis uang. Di dalamnya juga terdapat aktivitas dan soal-soal latihan yang dirancang sesuai dengan tahapan pembelajaran *discovery learning*, dengan tujuan untuk membantu peserta didik lebih memahami materi. Tampilan isi materi dan rangkaian tugas yang harus dikerjakan peserta didik hingga bagian evaluasi dapat dilihat pada gambar berikut:

g. Daftar pustaka

Daftar pustaka berisi sejumlah referensi yang digunakan oleh pengembang sebagai acuan dalam menyusun materi LKPD *discovery learning* tentang aku ingin.

h. Profil pengembang

Halaman ini memuat profil singkat dari penyusun LKPD berbasis *discovery learning* untuk materi aku ingin

i. Cover belakang/penutup

Seperti halnya buku atau bahan ajar lainnya, LKPD juga dilengkapi dengan bagian sampul belakang. Pada bagian ini terdapat ringkasan singkat tentang LKPD berbasis *discovery learning* yang telah disusun, serta dilengkapi dengan logo universitas dan logo program studi.

Setelah LKPD berbasis *discovery learning* selesai dikembangkan, langkah selanjutnya sebelum diterapkan dalam pembelajaran adalah melakukan penilaian untuk mengetahui kelayakan media tersebut. Penilaian ini dilakukan

oleh beberapa ahli melalui proses validasi. Dalam hal ini, media divalidasi oleh tiga orang validator, yaitu:

- a. Ahli media (desain), yang akan menilai kelayakan desain dari LKPD termasuk penulisan dan tata letaknya. Validator berasal dari salah satu dosen dengan lulusan S2 yang ahli dalam hal desain media pembelajaran.
- b. Ahli materi, yang menilai isi materi dari LKPD *discovery learning*. Validator berasal dari salah satu dosen dengan lulusan S2 yang ahli dalam materi Bahasa Indonesia.
- c. Ahli pembelajaran, validator ahli pembelajaran merupakan guru yang mengajar di kelas I MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban

#### 4. **Implementation (Implementasi)**

Setelah media pembelajaran LKPD berbasis *discovery learning* divalidasi oleh para ahli dan direvisi sesuai dengan masukan yang diberikan, langkah berikutnya adalah melakukan uji coba LKPD tersebut kepada seluruh peserta didik kelas IA MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban. Sebelum LKPD diterapkan dalam pembelajaran, peserta didik terlebih dahulu diberikan soal *pretest* guna mengukur tingkat pemahaman awal mereka terhadap materi yang akan dipelajari. Setelah itu, proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan LKPD *discovery learning*. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep pada peserta didik setelah penggunaan LKPD, peserta didik diminta mengerjakan soal *posttest* sebagai tahapan akhir evaluasi.

Pelaksanaan uji coba kepada peserta didik dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama berlangsung pada hari Rabu 14 Mei 2025, dengan rangkaian kegiatan dimulai dari pengerjaan soal *pretest* oleh peserta didik, dilanjutkan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan LKPD berbasis *discovery learning*. Selanjutnya, pada pertemuan kedua yang dilaksanakan pada hari Kamis 15 Mei 2025, peserta didik menyerahkan hasil kerja mereka yang terdapat dalam LKPD, kemudian dilakukan diskusi bersama untuk membahasnya. Kegiatan ditutup dengan pelaksanaan *posttest* serta pengisian angket oleh peserta didik untuk menilai kepraktisan penggunaan LKPD.

#### 5. **Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan, setelah melalui proses validasi oleh para ahli. Saran, masukan, dan kritik dari para ahli tersebut digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan LKPD yang sedang dikembangkan.

### B. **Penyajian dan Analisis Data Uji Produk**

#### 1. **Data Hasil Validasi**

##### a. **Validasi Ahli Desain Media**

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi adalah 95,3% yang apabila dikaitkan dengan tabel 3.1 media LKPD berbasis *discovery learning* ini memiliki kategori sangat valid sehingga LKPD ini layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik setelah melalui tahap revisi. Data kualitatif yang dihasilkan dari validator ahli media yaitu “perlu perbaikan pada sintaks *discovery learning*” sehingga peneliti memerlukan adanya revisi

produk untuk menyempurnakan produk sampai produk dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran

**b. Validasi Ahli Materi**

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli media adalah 74,4% yang apabila dikaitkan dengan tabel 3.1 media LKPD berbasis discovery learning ini memiliki kategori valid sehingga LKPD ini layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik setelah melalui tahap revisi. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran validator ahli materi untuk menyempurnakan LKPD sampai LKPD layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik yaitu “perlu revisi pada cover dan penulisan kalimat pada halaman penugasan” sehingga peneliti memerlukan adanya revisi produk untuk menyempurnakan produk sampai produk dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran

**c. Validasi Ahli Pembelajaran**

Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari praktisi pembelajaran adalah 98,7% yang apabila dikaitkan dengan tabel 3.1 media LKPD berbasis discovery learning ini memiliki kategori sangat valid sehingga LKPD ini layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik. Data kualitatif yang diperoleh dari hasil validasi praktisi pembelajaran yaitu 79 dengan persentase 98,7% yang mengartikan bahwa LKPD berbasis discovery learning ini memiliki kategori sangat valid sehingga layak untuk diujikan kepada siswa.

**2. Data Kemenarikan LKPD**

Berdasarkan hasil perhitungan skor angket respon peserta didik mendapatkan nilai rata-rata sebesar 92,4% yang memiliki kriteria sangat praktis. Hal ini dikarenakan mayoritas peserta didik memberikan respon positif terkait adanya LKPD berbasis discovery learning, sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD ini sangat praktis untuk digunakan ketika pembelajaran

## PEMBAHASAN

### A. Kevalidan LKPD

#### 1. Hasil Validasi Desain Media

Validasi desain media dilakukan oleh Ibu Nur Hidayah Hanifah, M. Pd, seorang dosen PGMI UIN Malang yang ahli di desain media. Beliau memberikan saran dan masukan kepada peneliti agar LKPD yang di buat bisa menjadi lebih baik. Berdasarkan hasil validasi pada table 4.4, masih ada beberapa bagian LKPD yang perlu di perbaiki, seperti tidak ada nama pengembang, perlu ditambahkan nama penulis di sebelah kanan, tidak ada scan barcode LKPD, perlu ditambahkan scan barcode di sebelah kiri dan dikasih cover, tokoh harus konsisten dari cover sampai akhir, penulisan dan gambar disesuaikan dengan kolom yang ada, penulisan kalimat pada poin evaluasi diubah menjadi *evaluation*. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media pada table 4.3 melalui angket yang di berikan, LKPD memperoleh skor dengan presentase 95,3%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid” dan layak digunakan. Menurut validator, LKPD yang dikembangkan oleh peneliti sudah bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Tampilan desain LKPD juga dinilai sudah sesuai dengan isi materi dan terlihat menarik bagi siswa. Selain itu,

penggunaan bahasa dalam LKPD telah disesuaikan dengan kemampuan siswa, sehingga mudah dibaca dan dimengerti.

## 2. Hasil Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh Bapak Dr Dwi Masdi Widada, M.pd, dosen PGMI UIN Malang. Berdasarkan hasil validasi pada table 4.2, ada beberapa hal yang perlu diperbaiki, seperti menghapus kata "materi" dari cover depan, menambahkan logo lembaga, dan menambahkan intruksi bagi peserta didik untuk menuliskan nama tumbuhan yang mereka temukan. Penelitian pun menggunakan masukan dari validator tersebut sebagai dasar untuk memperbaiki bagian-bagian LKPD yang masih kurang.

Berdasarkan angket validasi yang telah diisi oleh validator dan ditampilkan pada table 4.1, tingkat kevalidan materi dalam LKPD mendapatkan skor sebesar 74,4%. Jika mengacu pada table 3.7, angka ini termasuk dalam kategori "sangat valid" dan LKPD dinyatakan layak untuk digunakan. Hasil Validasi menunjukkan bahwa isi materi dalam LKPD sudah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Materi dan soal latihan juga sudah cocok dengan topik pembelajaran, langkah-langkah kegiatan sesuai dengan model Discovery Learning, dan komponen LKPD disusun secara lengkap. Selain itu, aktivitas LKPD cukup menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik. Kalimat serta bahasa yang digunakan pun telah sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia dan tingkat pemahaman peserta didik.

## 3. Hasil Validasi Praktisi

Validasi dari ahli pembelajaran dilakukan oleh Ibu Umi Latifatul Istitho'a S. Pd, guru kelas I A di MIS Tarbiyatul Bain Banat Tuban yang mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil penilaian beliau seperti yang tercantum pada table 4.5, LKPD berbasis discovery learning yang dikembangkan memperoleh skor 98,7%, termasuk dalam kategori "sangat valid" dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, berdasarkan table 4.6, validator menyatakan bahwa tidak ada bagian LKPD yang perlu diperbaiki karena sudah baik cocok untuk digunakan oleh peserta didik.

Berdasarkan penilaian dari validator ahli pembelajaran, isi materi dalam LKPD sudah cocok CP dan ATP. Materi dan tugas disusun secara runtut dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Desain LKPD juga dinilai menarik dan mampu membangkitkan rasa ingin tau peserta didik. Kegiatan dalam LKPD sudah sesuai dengan langkah-langkah model discovery learning. Sehingga bisa membantu peserta didik lebih mudah memahami materi. Selain itu, kalimat yang digunakan dalam LKPD ditulis dengan bahasa yang sesuai dengan kemampuan peserta didik, sehingga mudah dipahami. Berdasarkan penilaian dari validator ahli pembelajaran, LKPD yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik sekolah dasar, sehingga dinilai layak untuk digunakan.

## B. Kemenarikan LKPD

Kemenarikan LKPD bisa diketahui dari hasil uji coba di lapangan melalui tanggapan peserta didik terhadap LKPD berbasis discovery learning yang digunakan dalam pembelajaran. Untuk menilai hal tersebut, digunakan angket respon peserta didik terhadap kemenarikan LKPD yang terdiri dari 10 pertanyaan. Angket ini diisi oleh 32 peserta didik kelas I MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban setelah mereka melihat,

membaca, dan mengerjakan latihan soal serta tampilan LKPD. Dari hasil pengisian angket tersebut, diperoleh skor sebesar 92,4%. Presentase ini menunjukkan bahwa LKPD termasuk dalam kategori valid dan menarik, sesuai dengan klasifikasi pada table 4.5 tentang tingkat kemenarikan.

Menurut peserta didik kelas I, LKPD berbasis discovery learning dianggap menarik karena beberapa alasan, yaitu: (1) Tampilan cover LKPD dirancang menarik dan sesuai dengan materi. (2) Di setiap halaman terdapat gambar yang membantu peserta didik lebih mudah memahami isi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Nna Sundari yang menyatakan bahwa, peserta didik lebih tertarik pada gambar dibanding tulisan, apalagi jika gambar disajikan dengan baik, maka akan menambah semangat belajar peserta didik. (3) Materi yang disajikan dalam LKPD juga dikaitkan dengan pengalaman dan kejadian sehari-hari yang sering dialami peserta didik, khususnya yang berhubungan dengan keinginan dan kebutuhan. (4) Peserta didik merasa terbantu dalam belajar sehingga mereka lebih mudah memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sungkono yang mengatakan bahwa, media pembelajarn harus dipilih sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. (5) Peserta didik lebih semangat saat pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga bisa melakukan percobaan sederhana. (6) Jenis huruf, ukuran, dan bahasa yang digunakan dalam LKPD mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik. (7) LKPD ini juga mampu memotivasi peserta didik untuk belajar materi tentang “aku ingin”.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas 1 MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban. Metode *discovery learning* dipilih untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi :“Aku Ingin”. Proses pengembangan LKPD mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli desain media, materi, dan pembelajaran dengan kategori “Sangat Valid”. Selain itu, kemenarikan LKPD dinilai tinggi, dengan hasil angket mencapai 92,4%, yang menunjukkan bahwa LKPD mampu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik dalam belajar. Dengan demikian, LKPD berbasis *discovery learning* ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat dasar.

## REFERENSI

Aini, Elma Purnama, Ruhban Masykur, dan Komarudin Komarudin. “Handout Matematika berbantuan Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal.” *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 1 (29 Januari 2018): 73. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.1950>.

Fransisca, Selly, Ramalia Noratama Putri, dan M Kom. “PEMANFAATAN TEKNOLOGI RFID UNTUK PENGELOLAAN INVENTARIS SEKOLAH DENGAN METODE (R&D),” t.t.

Jamilah, Nur. “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif ‘POST’ dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi untuk Siswa Kelas X SMA.” *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 3, no. 1 (21 Januari 2020): 14–23. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i1.28>.

Karman. "Bahasa Dan Kekuasaan (Instrumen Simbolik Peraih Kekuasaan Versi Bourdieu)." *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media* 21 (2017): 235–46.

Madang, Kodri, Mgs M Tibrani, Rahmi Susanti, Susy Amizera, dan Safira Permata Dewi. "Pelatihan Pembuatan E-LKPD Berdiferensiasi Berbasis Liveworsheet bagi Guru IPA di Musi Banyuasin untuk Mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka," t.t.

"Pentingnya\_Pendidikan\_Bagi\_Bangsa," t.t.

Putri, Candra Avista, Fitratul Uyun, dan Risky Alimudin. "ANALISIS PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MADRASAH IBTIDAIYAH," 2024.

Risal, Zef, Rachman Hakim, dan Aminol Rosid Abdullah. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)*. 1 ed. Kota Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022.

Sari, Sindi Permata, dan Patricia H M Lubis. "PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN SOFTWARE TRACKER PADA MATERI GERAK MELINGKAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PESERTA DIDIK," t.t.

Syukriani, Andi. "TEORI BELAJAR PENEMUAN BRUNER DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA" 3 (2011).

Wardhani, Sri. "Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013," 2013.

Waruwu, Marinu. "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (17 Mei 2024): 1220–30.  
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>