

## PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* PADA PEMBELAJARAN PPKn MATERI HAK DAN KEWAJIBAN UNTUK KELAS III SDN 3 GOLONG

Adi Suratman<sup>1)</sup>, Khairun Nisa<sup>2)</sup>, Ilham Syahrul Jiwandono<sup>3)</sup>  
<sup>1,2,3)</sup> Program Studi PGSD, FKIP- Universitas Mataram  
\*Corresponding Author: [adisuratman59077@gmail.com](mailto:adisuratman59077@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *discovery learning*, mengetahui kelayakan LKPD, respon guru dan peserta didik terhadap LKPD berbasis *discovery learning* pada pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban untuk kelas III SD. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang dikembangkan oleh Sugiyono. Penelitian ini menggunakan 7 tahapan penelitian, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Penelitian dilakukan di SDN 3 Golong, Kecamatan Narmada, Lombok Barat. Alat pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *discovery learning* pada pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban untuk kelas III SD. Kelayakan LKPD berbasis *discovery learning* berdasarkan penilaian dari validator ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata skor 3.57, penilaian dari validator ahli bahasa mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata skor 3.25, dan penilaian dari validator ahli desain mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata skor 3.7. Hasil uji coba lapangan kelompok kecil berdasarkan penilaian respon guru mendapatkan kriteria sangat baik dengan rerata skor 3.96, dan penilaian respon peserta didik mendapatkan kriteria sangat baik dengan rerata skor 3.85, sedangkan uji coba lapangan kelompok besar tidak bisa terlaksana karena wabah *covid-19*.

**Kata Kunci:** LKPD, PPKn, *Discovery Learning*.

### Abstract

The purpose of this study was to produce a product in the form of Student Worksheets (LKPD) based on *discovery learning*, determine the feasibility of Student Worksheets, measure the response of teachers and students to Student Worksheets (LKPD) based on *discovery learning* on right and obligation for grade III of elementary school. This type of study is Research and Development (R&D) using the Borg & Gall development model developed by Sugiyono. This study uses 7 stages of research, namely potentials and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, and product revision. The study was conducted at Elementary School number 3 of Golong, Narmada District, West Lombok. Data collection tools using observation, interviews and questionnaires. The result of this research and development is Student Worksheets (LKPD) based on discovery learning on PPKn learning material right and obligation for grade III of elementary school. The feasibility of Student Worksheets based on *discovery learning* based on the assessment of the material expert validator get very appropriate criteria with a mean score of 3.57, the assessment of the linguist validator get very appropriate criteria with a mean score of 3.25, and the assessment from the design expert validator get very appropriate criteria with a mean score of 3.7. The results of small group field trials based on teacher response assessments get very good criteria with a mean score of 3.96, and student response assessments get very good criteria with a mean score of 3.85, while large group field trials could not be carried out because to the covid-19 outbreak.

**Keywords:** LKPD, PPKn, *Discovery Learning*.

## PENDAHULUAN

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari keterlibatan bahan ajar. Bahan ajar adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Delima (2020:2) menyatakan bahwa bahan ajar sangat penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dalam membuat bahan ajar perlu

diperhatikan kualitasnya baik dari segi materi yang termuat dalam bahan ajar, bahasa yang digunakan, unsur grafika, dan ilustrasi yang nantinya akan berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik.

Salah satu alternatif bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah lembar kerja peserta didik (LKPD). Amelya dan Suprayitno (2020:1057) menyatakan bahwa bahan ajar 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. Menurut Depdiknas (2008) LKPD merupakan lembaran-lembaran yang berisi soal-soal yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Nurdin (dalam Oktaviani, 2020:5) menyatakan lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan kumpulan lembaran yang digunakan peserta didik sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran, serta berisi tugas yang akan dikerjakan oleh peserta didik baik berupa soal maupun kegiatan belajar. Senada dengan itu Prastowo (dalam Delima, 2020:4) menyatakan LKPD merupakan bahan ajar cetak berupa lembaran kertas yang memuat materi, ringkasan, dan petunjuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang akan dicapai.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam membaca, menulis serta mendorong peserta didik untuk berfikir kritis tentang materi pelajaran yang sedang diajarkan, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dan memudahkan peserta didik dalam menyerap dan memahami materi yang disajikan dalam LKPD. Selain itu juga melalui kegiatan pembelajaran dengan LKPD tersebut, guru dapat mengetahui peserta didik yang telah memahami materi yang diberikan dan peserta didik yang belum memahaminya (Nurfatihah et al., 2020).

Maka dari itu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dibutuhkan adalah LKPD yang memiliki ciri khas dengan dipadukan dengan model pembelajaran tertentu (Afianti et al., 20). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *discovery learning*, yang merupakan sebagai wujud penerapan model pembelajaran utama dalam penerapan kurikulum 2013 di sekolah. Yuliani (dalam Oktaviani dkk, 2020:7) menyatakan *discovery learning* merupakan metode pengajaran suatu pengetahuan tertentu yang belum diketahui oleh peserta didik melalui kegiatan penemuan dengan bimbingan dari gurunya. Gumay (dalam Oktaviani dkk, 2020:7) juga menyatakan *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik untuk mendapatkan kesimpulan berdasarkan kegiatan dan pengamatan yang telah mereka lakukan.

LKPD berbasis *discovery learning* dapat mengarahkan peserta didik dalam menemukan konsep dan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri karena menyajikan pertanyaan yang sudah terstruktur sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara langsung dan bermakna. Dalam pembelajaran *discovery learning* di sekolah dasar ada beberapa mata pelajaran yang memerlukan aktivitas penemuan, penalaran, dan pemahaman konsep yang baik yang baik salah satunya pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Muatan materi PPKn pada jenjang sekolah dasar, umumnya sangat teoritis, abstrak dan sulit dipahami oleh peserta didik (Hastuti, 2018:215). Oleh karena itu, dalam memberikan pembelajaran untuk berbagai konsep materi PPKn harus dapat dipahami oleh peserta didik sehingga kualitas hasil belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal (Jiwandono, 2020).

Berdasarkan observasi pra-penelitian pada tanggal 12 Maret 2021 di SDN 3 Golong yang merupakan sekolah dasar yang ada di Desa Golong, Kecamatan Narmada, Lombok Barat, diperoleh hasil bahwa dari segi sarana pendidikan, sekolah ini masih belum maksimal dalam menyiapkan perangkat pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran terutama pada pembelajaran PPKn sehingga menyebabkan pembelajaran PPKn belum dapat dicapai oleh peserta didik secara optimal. Sumber belajar yang digunakan hanya buku paket atau buku tema, hal tersebut membuat peserta didik jenuh karena isi buku paket dirasa membosankan dengan banyak materi, sehingga peserta didik sulit memahami konsep materi PPKn dengan baik dan dalam memberikan tugas kepada peserta didik, guru hanya menuliskan tugas di papan sedangkan peserta didik mencatat dan mengerjakannya di buku masing-masing.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN 3 Golong pada tanggal 12 Maret 2021, dikatakan bahwa guru memerlukan bahan ajar tambahan disamping buku tematik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Proses pembelajaran lebih banyak melibatkan guru dari pada peserta didik dan dalam proses pembelajaran peserta didik cenderung pasif, hal ini disebabkan oleh cara mengajar pendidik yang berlangsung monoton sehingga peserta didik tidak memiliki minat dan motivasi dalam belajar. Padahal materi pembelajaran PPKn sangat teoritis sehingga diperlukan cara mengajar yang dapat melibatkan peserta didik untuk aktif dan memahami konsep PPKn dengan baik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery Learning* pada Pembelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban untuk Kelas III SDN 3 Golong”. Tujuan dari penelitian pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *discovery learning*, yaitu untuk menghasilkan LKPD PPKn berbasis *discovery learning* materi hak dan kewajiban, untuk mengetahui kelayakan dari ahli materi, bahasa, dan desain serta untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap LKPD berbasis *discovery learning* pada pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban yang telah dikembangkan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang dikembangkan oleh Sugiyono. Adapun 10 tahapan penelitian *Research and Development* menurut Sugiyono (2015: 298), yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan terakhir produksi masal. Akan tetapi, peneliti membatasi langkah-langkah penelitian pengembangan ini menjadi tujuh langkah disesuaikan dengan kebutuhan. Hal ini dikarenakan langkah delapan, sembilan dan sepuluh merupakan langkah pengujian dengan skala lebih luas dan membutuhkan biaya yang cukup banyak. Selain itu juga karena sekarang dalam keadaan darurat pandemi *covid-19* dan dilakukannya pembatasan sosial untuk tidak melakukan kegiatan yang mengumpulkan banyak orang sehingga peneliti membatasi hanya sampai pada langkah ketujuh saja.

Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN 3 Golong. Waktu pelaksanaan penelitian ini pada bulan Maret-April 2021. Subjek penelitian ini adalah 29 orang peserta didik kelas III SDN 3 Golong. Objek penelitian ini adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah dikembangkan, yaitu lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *discovery learning* pada pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi angket validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain, angket respon guru kelas III dan respon peserta didik kelas III. Angket validasi ahli materi digunakan sebagai alat untuk memperoleh skor penilaian dan mengetahui kelayakan materi hasil pengembangan LKPD berbasis *discovery learning*. Angket validasi ahli bahasa digunakan LKPD berbasis *discovery learning*. Angket validasi ahli desain digunakan sebagai alat untuk memperoleh penilaian kelayakan dari desain tampilan LKPD berbasis *discovery learning* sedangkan angket respon guru dan peserta didik bertujuan untuk memperoleh penilaian sebagai *feedback* dari penggunaan LKPD berbasis *discovery learning* pada pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban di dalam kelas.

Analisis data validasi ahli materi, ahli media, respon guru, dan respon peserta didik menggunakan skala likert dengan rentang skor 1 sampai dengan 4. Angket validasi ahli materi, validasi ahli desain dan validasi ahli bahasa akan diberikan setelah LKPD selesai dibuat. Tujuan pemberian angket adalah untuk mengetahui penilaian terkait tingkat kelayakan LKPD berbasis *discovery learning* yang dikembangkan. Skor yang diperoleh dari para validator ahli untuk seluruh aspek yang dinilai kemudian dihitung dengan rumus sebagai berikut:

**Tabel 1 Kriteria Analisis Penilaian Ahli (Mardapi, 2008)**

Interval	Kriteria
$\bar{x} \geq Mi + 1,5 (SDi)$	Sangat Layak
$Mi \leq \bar{x} < Mi + 1,5 (SDi)$	Layak
$Mi - 1,5 (SDi) \leq \bar{x} < Mi$	Cukup Layak
$\bar{x} < Mi - 1,5 (SDi)$	Kurang Layak

Keterangan:

$$Mi = \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

$$SDi = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$$

$$\bar{x} = \text{Skor rata-rata}$$

Sedangkan skor yang diperoleh dari hasil respon guru dan peserta didik untuk seluruh aspek yang dinilai kemudian dihitung dengan rumus sebagai berikut:

**Tabel 2 Kriteria Analisis Penilaian Respon Guru dan Peserta Didik (Djemari Mardapi (2008:123))**

Interval	Kriteria
$X \geq \bar{X} + 1.SBx$	Sangat Baik
$\bar{X} + 1.SBx > X \geq \bar{X}$	Baik
$\bar{X} > X \geq \bar{X} - 1.SBx$	Kurang Baik
$X \geq \bar{X} + 1.SBx$	Tidak Baik

Keterangan:

$$\bar{X} = \text{Rata-rata skor respon keseluruhan}$$

$$= \frac{1}{2} (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

$$SBx = \text{Simpangan baku skor respon keseluruhan}$$

$$= \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$$

$$X = \text{Skor respon yang diberikan responden}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah LKPD berbasis *discovery learning* yang disusun berdasarkan model pengembangan Borg & Gall yang dikembangkan oleh Sugiyono dengan melalui 7 tahapan penelitian, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Pada tahap potensi dan masalah dilakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan serta kesulitan yang terjadi selama proses pembelajaran, kurikulum yang digunakan di sekolah, serta bahan ajar yang digunakan. Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas III di SDN 3 Golong. Tahapan selanjutnya yaitu analisis kurikulum. Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah. Setelah mendapatkan informasi pada sesi wawancara, selanjutnya peneliti melakukan analisis pada kurikulum yang dipakai di sekolah. Setelah itu, peneliti melakukan kegiatan analisis materi dengan tujuan agar materi yang disajikan dalam LKPD berbasis *discovery learning* sesuai dengan Kompetensi Dasar yang sudah ditetapkan dengan mengacu pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

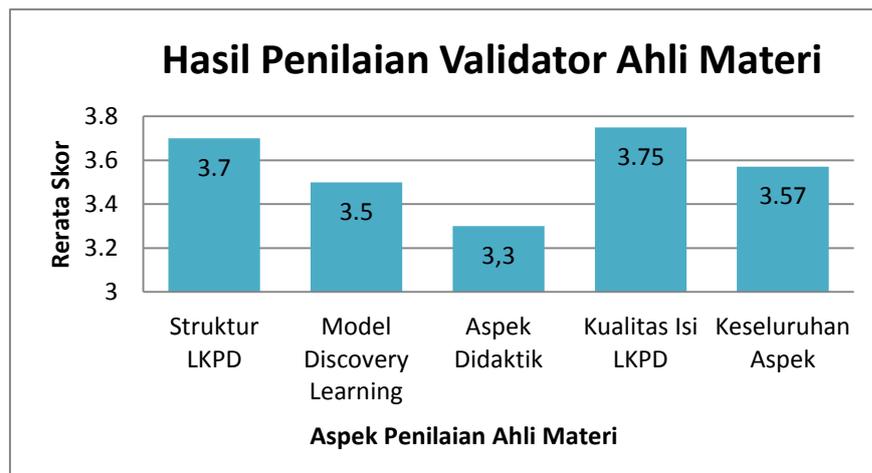
Pada tahap pengumpulan informasi/data, Pengumpulan informasi mencakup materi yang dimasukkan ke dalam lembar kerja peserta didik (LKPD) dipilih berdasarkan hasil analisis kurikulum dan permasalahan pembelajaran di dalam kelas. Materi PPKn yang dipilih untuk disajikan dalam LKPD berbasis *discovery learning* ini adalah Hak dan Kewajiban. Sumber-sumber materi didapatkan dari buku-buku, artikel, dan jurnal penelitian yang relevan yang sesuai dengan kajian standar kompetensi dan kompetensi dasar (KD), serta indikator dari muatan pelajaran PPKn.

Pada tahap desain produk, diawali dengan pembuatan spesifikasi produk sebagai rancangan awal produk LKPD berbasis *discovery learning* materi hak dan kewajiban. Rancangan dan desain LKPD dibuat menggunakan *microsoft word 2010*. Materi yang disajikan pada LKPD ini adalah hak dan kewajiban, hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga, dan hak dan kewajiban sebagai warga sekolah. Gambar pendukung materi didownload dari google. LKPD berbasis *discovery learning* dikembangkan dengan ciri khas yaitu adanya sintaks model pembelajaran *discovery learning* yang dapat mendukung prosedur pembelajaran aktif peserta didik, yaitu stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi atau pembuktian, dan terakhir adalah kesimpulan. LKPD berbasis *discovery learning* dicetak berwarna sehingga terlihat menarik dan dijilid buku.

Pada tahap validasi desain, validasi dilakukan untuk mengetahui kekurangan dari produk awal LKPD berbasis *discovery learning* yang telah dikembangkan kemudian diperbaiki sesuai kritik dan saran dari para ahli sehingga dihasilkan LKPD yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi dilakukan oleh 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli bahasa, dan 1 dosen ahli media. Setiap ahli diminta untuk memvalidasi LKPD berdasarkan aspek pengembangan. Aspek yang dinilai pada materi yaitu struktur LKPD, model *discovery learning*, syarat didaktik dan kualitas isi LKPD. Hasil uji kelayakan oleh ahli materi LKPD ditampilkan dalam bentuk tabel dan diagram sebagai berikut:

**Tabel 3 Hasil Uji Kelayakan LKPD oleh Ahli Materi Secara Keseluruhan**

No.	Aspek	Skor
1.	Struktur LKPD	22
2.	Model <i>Discovery Learning</i>	21
3.	Didaktik	10
4.	Kualitas Isi LKPD	29
Jumlah		82
Rata-rata Jumlah Skor ( $\bar{x}$ )		82
Rerata Skor		3.57
Kriteria		Sangat Layak



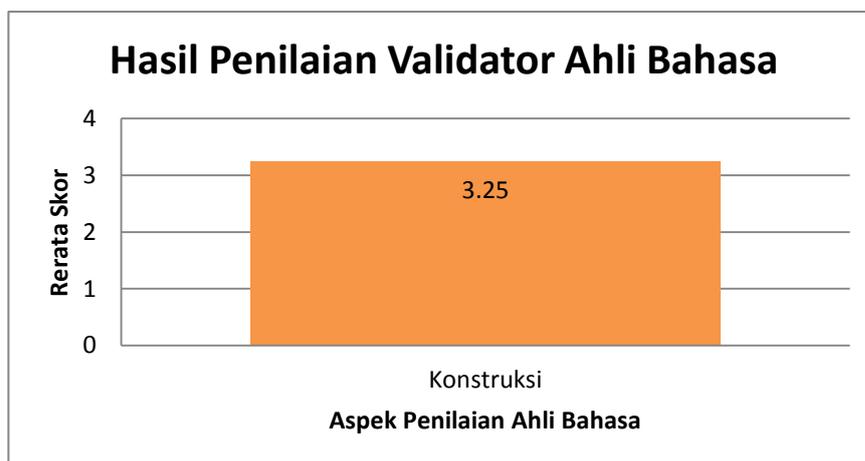
**Gambar 1 Diagram Hasil Penilaian Validator Ahli Materi**

Berdasarkan tabel 3 dan gambar 1 dapat dilihat jumlah pada aspek struktur LKPD yaitu 22 dengan rerata skor 3.7 sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak. Pada aspek model *discovery learning*, dapat dilihat jumlah skor untuk aspek model pembelajaran *discovery learning* yaitu 21 dengan rerata skor 3.5 sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak. Pada aspek syarat didaktik, dapat dilihat jumlah skor untuk aspek didaktik yaitu 10 dengan rerata skor 3.3 sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak. Pada aspek kualitas isi LKPD, dapat dilihat jumlah skor untuk aspek kualitas isi LKPD yaitu 30 dengan rerata skor 3.75 sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak. Berdasarkan penilaian kelayakan pada setiap aspek, maka dilakukan perhitungan untuk keseluruhan aspek sehingga diperoleh rata-rata jumlah skor yaitu 82 dengan rerata skor 3.57 sehingga termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” untuk diujicobakan untuk penelitian.

Validasi selanjutnya yaitu validasi ahli bahasa. Validasi ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui kevalidan bahasa yang digunakan dalam lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *discovery learning*. Aspek yang nilai pada uji bahasa ini yaitu, aspek konstruksi. Hasil uji kelayakan oleh ahli bahasa LKPD berbasis *discovery learning* ditampilkan dalam bentuk tabel dan diagram sebagai berikut:

**Tabel 4 Hasil Uji Kelayakan LKPD oleh Ahli Bahasa  
Aspek Konstruksi**

Aspek	Skor
Konstruksi	26
Jumlah Skor Validator	26
Rata-rata Jumlah Skor ( $\bar{x}$ )	26
Rerata Skor	3.25
Kriteria	Sangat Layak



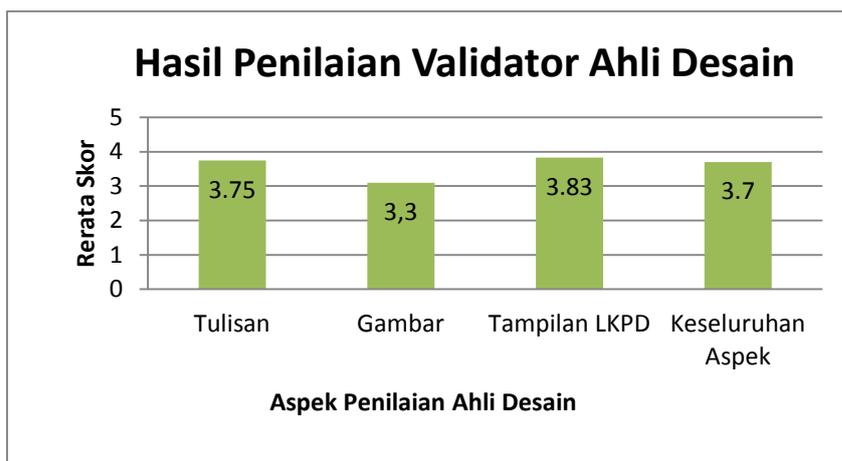
**Gambar 2 Diagram Hasil Penilaian Validator Ahli Bahasa**

Berdasarkan tabel 4 dan gambar 2 dapat dilihat jumlah skor untuk aspek konstruksi yaitu 26 dengan rerata skor 3.25 sehingga LKPD berbasis *discovery learning* pada aspek konstruksi termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” untuk diujicobakan untuk penelitian.

Validasi selanjutnya yaitu validasi ahli desain. Validasi ahli desain bertujuan untuk mengetahui kevalidan tampilan atau desain dalam lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *discovery learning*. Aspek yang nilai pada uji desain ini yaitu aspek syarat teknis yang meliputi tulisan, gambar, dan tampilan LKPD.. Hasil uji kelayakan oleh ahli desain LKPD berbasis *discovery learning* ditampilkan dalam bentuk tabel dan diagram sebagai berikut:

**Tabel 5 Hasil Uji Kelayakan LKPD oleh Ahli Media  
Keseluruhan Aspek**

No.	Aspek	Skor
1.	Tulisan	15
2.	Gambar	10
3.	Tampilan LKPD	23
Jumlah Skor		48
Rata-rata Jumlah Skor ( $\bar{x}$ )		48
Rerata Skor		3.7
Kriteria		Sangat Layak



Gambar 3 Diagram Hasil Penilaian Validator Ahli Desain

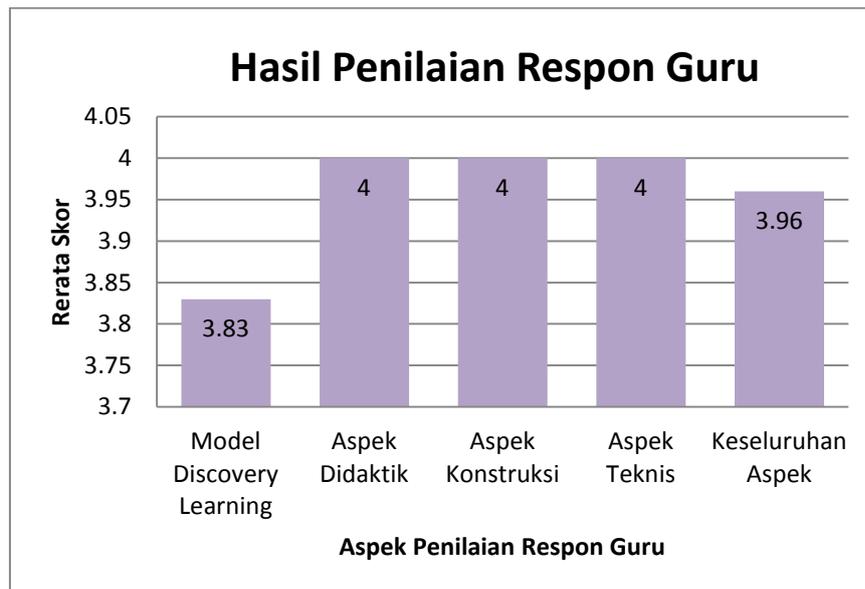
Berdasarkan tabel 5 dan gambar 3 pada aspek tulisan dapat dilihat jumlah skor yaitu 15 dengan rerata skor 3.75 sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak. Pada aspek gambar dapat dilihat rata-rata jumlah skor yaitu 10 dengan rerata skor 3.3 sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak. Pada aspek tampilan LKPD dapat dilihat rata-rata jumlah skor yaitu 23 dengan rerata skor 3.83 sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak. Berdasarkan penilaian kelayakan pada setiap aspek, dilakukan perhitungan untuk keseluruhan aspek sehingga diperoleh rata-rata jumlah skor yaitu 48 dengan rerata skor 3.7 sehingga termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” untuk diujicobakan untuk penelitian.

Tahap revisi desain dilakukan setelah lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *discovery learning* divalidasi oleh para ahli, dilakukan perbaikan berdasarkan kritik dan saran dari para ahli, dan diberikan penilaian sehingga diperoleh/dihasilkan LKPD yang memenuhi kriteria layak maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba produk LKPD berbasis *discovery learning* pada kelas III di SDN 3 Golong.

Setelah produk divalidasi dan diperbaiki, maka produk layak digunakan pada penelitian untuk uji coba lapangan. Uji coba lapangan kelompok kecil dilakukan kepada guru kelas III dan 12 peserta didik di kelas III SDN 3 Golong. Guru dan peserta didik diberikan angket respon terkait LKPD berbasis *discovery learning* yang telah dikembangkan. Angket respon guru dan peserta didik bertujuan untuk mengetahui keprkatisan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *discovery learning*. Aspek yang nilai pada angket respon guru yaitu model *discovery learning*, syarat didaktik, syarat konstruksi, dan syarat teknis. Hasil penilaian respon guru terhadap LKPD berbasis *discovery learning* ditampilkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

Tabel 6 Respon Guru terhadap LKPD Berbasis *Discovery Learning* Secara Keseluruhan Aspek

No.	Aspek	Skor LKPD Berbasis <i>Discovery Learning</i>
1.	Model <i>Discovery Learning</i>	23
2.	Didaktik	12
3.	Konstruksi	32
4.	Teknis	48
Jumlah Skor		115
Rata-rata Jumlah Skor ( $\bar{x}$ )		115
Rerata Skor		3.96
Kriteria		Sangat Baik



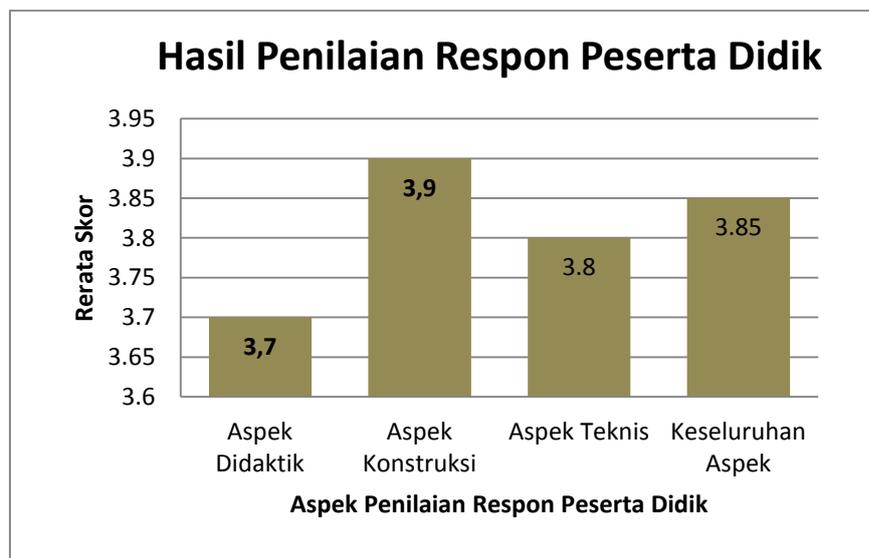
**Gambar 4 Diagram Hasil Penilaian Respon Guru**

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 4 pada aspek *discovery learning* dapat dilihat jumlah skor yaitu 23 dengan rerata skor 3.83 sehingga termasuk dalam kriteria sangat baik. Pada aspek didaktik dapat dilihat jumlah skor yaitu 12 dengan rerata skor 4 sehingga termasuk dalam kriteria sangat baik. Pada aspek konstruksi dapat dilihat jumlah skor yaitu 32 dengan rerata skor 4 sehingga termasuk dalam kriteria sangat baik. Pada aspek teknis dapat dilihat jumlah skor yaitu 48 dengan rerata skor 4 sehingga termasuk dalam kriteria sangat baik. Berdasarkan penilaian respon guru pada setiap aspek, dilakukan perhitungan untuk keseluruhan aspek sehingga diperoleh rata-rata jumlah skor yaitu 48 dengan rerata skor 3.96 sehingga termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

Setelah dilakukan penilaian respon guru, selanjutnya yaitu melakukan penilaian dari respon peserta didik. Aspek yang nilai pada angket respon peserta didik yaitu syarat didaktik, syarat konstruksi, dan syarat teknis. Hasil penilaian respon peserta didik terhadap LKPD berbasis *discovery learning* ditampilkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

**Tabel 7 Respon Peserta Didik terhadap LKPD Berbasis *Discovery Learning* Secara Keseluruhan Aspek**

No.	Aspek	Skor LKPD Berbasis <i>Discovery Learning</i>					
		PD.1	PD.2	PD.3	PD.4	PD.5	PD.6
1.	Didaktik	8	7	8	7	7	7
2.	Konstruksi	31	31	30	32	31	31
3.	Teknis	34	34	35	34	34	34
	Jumlah	73	72	73	73	72	72
No.	Aspek	Skor LKPD Berbasis <i>Discovery Learning</i>					
		PD.7	PD.8	PD.9	PD.10	PD.11	PD.12
1.	Didaktik	7	8	7	7	7	8
2.	Konstruksi	32	31	32	32	32	31
3.	Teknis	35	36	34	34	35	35
	Jumlah	74	75	73	73	74	74
Jumlah Skor Seluruh Peserta Didik		878					
Rata-rata Jumlah Skor ( $\bar{x}$ )		73.17					
Rerata Skor		3.85					
Kriteria		Sangat Baik					



**Gambar 5 Diagram Hasil Penilaian Respon Peserta Didik**

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 5, pada aspek didaktik dapat dilihat rata-rata jumlah skor adalah 7.3 dengan rerata skor 3.7 sehingga termasuk dalam kriteria sangat baik. Pada aspek konstruksi dapat dilihat rata-rata jumlah skor adalah 31.33 dengan rerata skor 3.9 sehingga termasuk dalam kriteria sangat baik. Pada aspek teknis dapat dilihat rata-rata jumlah skor adalah 34.5 dengan rerata skor 3.8 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan penilaian respon peserta didik diperoleh rata-rata jumlah skor yaitu 73.17 dengan rerata skor 3.85 sehingga termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran peserta didik.

Uji coba kelompok besar tidak bisa dilaksanakan dikarenakan wabah *corona* atau *Covid-19* yang mengharuskan sekolah membatasi kegiatan pembelajaran tatap muka dalam jumlah peserta didik yang banyak sehingga SDN 3 Golong melaksanakan pembelajaran kombinasi, yaitu dilaksanakan secara daring atau belajar dari rumah dan shif-shifpan dengan sistem blok membagi jumlah peserta didik dalam jumlah kecil

antara 10-15 orang dalam satu kali pembelajaran tatap muka di dalam kelas. Dengan adanya masalah menyebabkan kegiatan penelitian LKPD berbasis *discovery learning* yang dikembangkan tidak dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk ini dikembangkan melalui 7 tahapan *Research and Development Borg and Gall* yang dikembangkan oleh Sugiyono yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk sehingga menghasilkan LKPD *discovery learning* pada pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban untuk kelas III SD dan dinyatakan layak secara keseluruhan.
2. LKPD berbasis *discovery learning* sangat layak digunakan pada mata pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban di kelas III SDN 3 Golong. Hal ini didasarkan pada penilaian keseluruhan aspek oleh validator ahli materi dengan rata-rata jumlah skor ( $\bar{x}$ ) dari keseluruhan aspek yang dinilai yaitu 82 yang berarti  $\bar{x} \geq 74.75$  dengan rerata skor 3.57 sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak. Kemudian didasarkan pada penilaian aspek oleh validator ahli bahasa dengan rata-rata jumlah skor dari aspek yang dinilai yaitu 26 yang berarti  $\bar{x} \geq 16$  dengan rerata skor 3.25 sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak. Selain itu didasarkan juga pada penilaian keseluruhan aspek oleh validator ahli media dengan rata-rata jumlah skor ( $\bar{x}$ ) dari keseluruhan aspek yang dinilai yaitu 48 yang berarti  $\bar{x} \geq 42.25$  dengan rerata skor 3.7 sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak.
3. LKPD berbasis *discovery learning* praktis digunakan pada mata pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban di kelas III SDN 3 Golong. Hal itu didasarkan pada penilaian seluruh aspek respon guru dengan rata-rata jumlah skor (X) yaitu 115 yang berarti  $X \geq 86.7$  dan rerata skor 3.96 sehingga termasuk dalam kriteria sangat baik. Selain itu juga didasarkan pada penilaian seluruh aspek respon peserta didik dengan rata-rata jumlah skor (X) yaitu 73.17 yang berarti  $X \geq 57$  dan rerata skor 3.85 sehingga termasuk dalam kriteria sangat baik.

### Saran

1. Penelitian pengembangan yang dilakukan hanya sebatas uji validasi untuk kelayakan LKPD dan uji coba terbatas untuk mendapatkan respon guru dan peserta didik terkait kepraktisan LKPD, hal ini karena situasi dan keadaan sekarang yang tidak mendukung. Disarankan agar peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lanjutan untuk penyempurnaan LKPD ini.
2. Diharapkan dengan adanya hasil produk pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* yang telah dikembangkan ini dapat dijadikan referensi bagi guru dalam membuat dan mengembangkan sendiri LKPD sebagai penunjang kegiatan pembelajaran secara kreatif dan inovatif.
3. Diharapkan dengan adanya LKPD berbasis *discovery learning* ini dapat digunakan oleh peserta didik sebagai bahan ajar pada mata pelajaran PPKn dan dapat menjadi bahan pembelajaran mandiri baik di sekolah maupun di rumah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afianti, D., Witono, A. H., & Jiwandono, I. S. (2020). Identifikasi Kesulitan Guru dalam Pengelolaan Kelas di SDN 7 Woja Kecamatan Woja Kabupaten Dompu. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(2), 203–213.
- Amelya, R., & Suprayitno. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Pendekatan Sainifik pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Materi Membuat Motif Hias Dekoratif Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 1054–1065. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/36910>.
- Delima, Mutiara. (2020). *Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar*. (Tesis S2, Universitas Lampung, Bandar Lampung). Retrieved from <http://digilib.unila.ac.id/62676/>.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Dirjen PMPTK.
- Hastuti, Winda. (2019). Peningkatan Hasil Belajar PKn Menggunakan Media *Puzzle* Pancasila pada Siswa Kelas IA di SD Negeri Rambutan 03 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Call for Papers (SNDIK)*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. Retrieved from <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/11202>.
- Jiwandono, I. S. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Komunikatif untuk PPKn Jenjang Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 4(1), 9–19.
- Mardapi, Djemari. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Jogjakarta: Mitra Cendikia Press.
- Nurfatihah, Affandi, L. H., & Jiwandono, I. S. (2020). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Kelas Tinggi di SDN 07 Sila pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 145–154.
- Oktaviani, B. A. Y., Mawardi, & Astuti, S. (2018). Perbedaan Model Problem Based Learning dan Discovery Learning Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(2), 132–141. Doi: <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i2.p132-141>.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.