

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis
Discovery Learning Pada Materi Kehidupan Masyarakat Praaksara
Indonesia Kelas X IPS di SMA Gajah Mada

Development of Student Worksheets (LKPD) based on Discovery
Learning on Indonesian Prescript Community Life Material Class X
Social Studies at SMA Gajah Mada

Novi Ayu Lestari¹, Putut Wisnu Kurniawan², Ozi Hendratama³

¹²³Prodi Pendidikan Sejarah, STKIP PGRI Bandar Lampung

¹ayunovi677@gmail.com ²pututbukan@gmail.com, ³ozihendratama22@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Discovery Learning pada Materi Kehidupan masyarakat Praaksara Indonesia Kelas X IPS Di SMA Gajah Mada”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD Berbasis Discovery Learning dan untuk mengetahui presentase kevalidan, respon peserta didik dan keefektifan pada saat menggunakan LKPD Berbasis Discovery Learning. Penelitian ini dilakukan karena pembelajaran belum sepenuhnya maksimal. Materi ajar yang digunakan hanya sebatas buku cetak pegangan peserta didik dan Keadaan ini berdampak pada hasil belajar peserta didik yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate (ADDIE)*. LKPD Berbasis Discovery Learning ini dinilai oleh 3 ahli sebagai ahli materi, Bahasa dan media .Berikut adalah nilai validasi, ditinjau dari aspek kevalidan dengan nilai rata-rata 3,77 dengan kriteria “valid” dari segi materi, diperoleh nilai rata-rata 3,7 dengan kriteria “valid” dari segi Bahasa dan diperoleh nilai rata-rata 3,65 dengan kriteria “valid” dari segi media Respon peserta didik diperoleh nilai rata-rata 3,50 dengan kriteria “sangat menarik”, serta LKPD dinyatakan efektif dengan persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 80% dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian bahwa *Lembar Kerja Peserta Didik* berbasis Discovery Learning pada materi kehidupan masyarakat praaksara di kelas X SMA Gajah Mada Valid dan Layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan Materi Pembelajaran, Pengembangan LKPD, Sejarah Kehidupan Masyarakat Praaksara.

Abstract

This research is entitled "Development of Discovery Learning-Based Student Worksheets on Materials for the Life of Indonesian Praaksara Community Class X Social Sciences at Gajah Mada High School". This study aims to develop LKPD Based on Discovery Learning and to determine the presentation of validity, student responses and effectiveness when using LKPD Based on Discovery Learning. This research was conducted because learning has not been fully maximized. The material used is only limited to student handbooks and this situation has an impact on student learning outcomes which are still below the Minimum Completeness Criteria. The research method used is the Research and Development (R&D) method with the Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate (ADDIE) development model. This Discovery Learning-Based LKPD was assessed by 3 experts as material, language and media experts. The following is the assessment, in terms of the validity aspect with an average value of 3.77 with "valid" criteria in terms of material, obtained an average value of 3.7 with The criteria are "valid" in terms of language and an average of 3.65 is obtained with the criteria "valid" in terms of media. Student responses get an average value of 3.50 with the criteria of "very interesting", and the LKPD is

PRODIKSEMA II Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial
“History Make A Change Dalam Bingkai Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)”
01 September 2023

declared effective with the percentage of complete learning participants students by 80% in the "very good" category. Thus, the Discovery Learning-based Student Worksheet on the material of the life of the pre-literate community in class X SMA Gajah Mada is valid and appropriate to be used as a learning medium.

Keywords: Development of Learning Materials, Development of LKPD, Life History of Praaksara Community.

A. PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil prapenelitian dan wawancara guru mata pelajaran yang dilaksanakan menunjukkan fakta bahwa pembelajaran belum sepenuhnya maksimal, guru masih menggunakan pembelajaran yang konvensional dan diskusi pembelajaran masih belum mengaktifkan peserta didik seluruhnya. Materi ajar yang digunakan hanya sebatas buku cetak pegangan peserta didik. Keadaan ini berdampak pada hasil belajar peserta didik yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah. Hasil belajar peserta didik yang di dalamnya terdapat materi Kehidupan Masyarakat Praaksara menunjukkan hanya 40% dari jumlah peserta didik yang mampu melampaui kriteria minimal yang ditetapkan sekolah. Sebagian besar kesulitan peserta didik ada pada materi ini.

Sumber belajar peserta didik dapat dikatakan sangat terbatas, yang hanya menggunakan satu materi ajar yang dirasa kurang lengkap. Motivasi peserta didik dalam belajar juga kurang, hal ini terlihat saat guru memberikan pertanyaan untuk didiskusikan secara sebagian peserta didik merasa bahwa pertanyaan tersebut sulit dan hanya menunggu penyampaian dari gurunya.

Keadaan di atas kemungkinan disebabkan kurangnya sarana yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk dapat menemukan materi tentang Sejarah Kehidupan Masyarakat Praaksara. Mengingat pada pembelajaran Daring lalu banyak peserta didik yang kurang dalam menerima materi. Salah satu inovasi yang dirasa sesuai dilakukan untuk menghadirkan suasana kelas sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter peserta didik saat ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berupa *LKPD* berbasis Discovery Learning pada materi Kehidupan Masyarakat Praaksara. Widjajanti (2008:1) mengatakan lembar kerja peserta didik adalah salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh pendidik sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. *LKPD* yang disusun dapat dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kondisi dan situasi kegiatan pembelajaran yang akan dihadapi. Peserta didik dapat menggunakannya dengan mudah, kapan dan dimana saja.

LKPD berbasis Discovery Learning dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan proses belajar melalui Discovery Learning secara berkelompok yang disajikan dengan kreatif. Adanya hasil pengembangan berupa *LKPD* berbasis Discovery Learning diharapkan dapat mendukung penggunaan buku pegangan peserta didik dalam upaya memaksimalkan capaian tujuan pembelajaran melalui kegiatan Discovery Learning. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh

PRODIKSEMA II Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial
“History Make A Change Dalam Bingkai Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)”
01 September 2023

Desi Ariani tentang yang berjudul “*pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning pada materi kalor di SMP* yang mana hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan LKPD hasil pengembangan (Susanti et al., 2017). Dan penelitian yang dilakukan oleh Nurfadhilah Umar yang berjudul *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning Pada Materi Sel* yang dimana hasil pengembangan LKPD dinyatakan sangat valid.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning Pada Materi Kehidupan Masyarakat Praaksara Indonesia Kelas X IPS di SMA Gajah Mada”.

LKPD didefinisikan sebagai suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik dengan mengacu Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai (Andi Prastowo, 2012: 204).

Hal ini sesuai dengan definisi LKPD menurut Trianto (2010: 111) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan pengembangan aspek kognitif maupun panduan untuk pengembangan semua aspek pembelajaran dalam bentuk panduan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus dicapai.

Menurut Depdiknas (2008:13), LKPD (student worksheet) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas dengan mengacu Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapainya.

Wulandari (2013: 8-9) menyatakan bahwa peran LKPD sangat besar dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam belajar dan penggunaannya dalam pembelajaran dapat membantu guru untuk mengarahkan peserta didiknya menemukan konsep-konsep melalui aktivitasnya sendiri. Disamping itu LKPD juga dapat mengembangkan ketrampilan proses, meningkatkan aktivitas peserta didik dan dapat mengoptimalkan hasil belajar. Manfaat secara umum antara lain (1) membantu guru dalam menyusun rencana pembelajaran, (2) mengaktifkan peserta didik dalam proses belajar mengajar, (3) membantu peserta didik memperoleh catatan tentang materi yang akan dipelajari melalui kegiatan belajar mengajar, (4) membantu peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis, (5) melatih peserta didik untuk menemukan dan mengembangkan keterampilan proses, (6) mengaktifkan peserta didik dalam mengembangkan konsep. (Pulungan et al., 2020)

Berdasarkan definisi LKPD di atas, dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, berisi petunjuk atau langkah-langkah

PRODIKSEMA II Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial
“History Make A Change Dalam Bingkai Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)”
01 September 2023

dalam menyelesaikan tugas sesuai dengan kompetensi dasar dan indicator pencapaian hasil belajar yang harus dicapai. Manfaat LKPD yang akan dibuat dan dikembangkan yaitu mengaktifkan peserta didik dalam proses belajar mengajar, membantu peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis, dan mengaktifkan peserta didik dalam mengembangkan konsep.

Discovery Learning adalah proses belajar yang di dalamnya tidak disajikan suatu konsep dalam bentuk jadi (final), tetapi siswa dituntut untuk mengorganisasi sendiri cara belajarnya dalam menemukan konsep (Muhamad, 2016) Sebagaimana pendapat Bruner bahwa: “Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organize it him self”. Dasar ide Bruner ialah pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif dalam belajar di kelas.

Discovery merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku (Hanafiah dan Suhana, 2010:77).

Menurut Oemar Hamalik (Illahi, 2012:9) menyatakan bahwa discovery adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para peserta didik dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan. Sehingga guru dapat menerapkan konsep tersebut dengan baik.

Discovery learning merupakan proses untuk menemukan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar mengajar. Proses belajar dapat menemukan sesuatu apabila guru menyusun terlebih dahulu materi yang akan disampaikan, selanjutnya peserta didik dapat menemukan sendiri berbagai hal yang penting dalam pembelajaran (Siregar, 2010:30).

Discovery menurut Sund (Roestiyah, 2008:20) adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip. Discovery learning berarti mengorganisasikan bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir dan peserta didik harus berperan aktif dalam belajar di kelas (Mulyono:2014:63). Selain itu Djamarah (2013:19), berpendapat bahwa discovery learning adalah belajar mencari dan menemukan sendiri. Dalam sistem belajar mengajar ini guru menyajikan bahan pelajaran tidak dalam bentuk yang final, tetapi peserta didik diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan mempergunakan teknik pendekatan pemecahan masalah. Menurut Burner (Siregar 2012:30), discovery learning merupakan proses pembelajaran untuk menemukan sesuatu yang baru dalam kegiatan belajar mengajar.

Metode Discovery learning merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki sesuatu secara sistematis, kritis, logis sehingga mereka dapat

merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Peserta didik juga dituntut untuk memberanikan diri atau berani berpendapat (Roestiyah 2008:35).

Menurut Sund (2014). Discovery Learning adalah proses mental dimana peserta didik mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip. Yang dimaksud dengan proses mental antara lain adalah mengamati, mencerna, mengerti, menggolongkan-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya. Dalam pembelajaran ini peserta didik dibiarkan untuk menemukan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, guru hanya sebagai fasilitator dan membimbing peserta didik.

Masa Praaksara merupakan suatu masa di mana manusia dalam hal ini ialah manusia purba sebagai masyarakat yang menetap di suatu wilayah yang ada di Indonesia, masih belum mengenal tulisan. (Rosfenti, 2020). Berdasarkan hasil kebudayaannya, secara garis besar, Zaman Praaksara dibagi menjadi Zaman Batu dan Zaman Logam.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan yang berupaya menghasilkan produk pembelajaran tertentu dan menguji coba kelayakan produk tersebut. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa *LKPD Berbasis Discovery Learning pada Materi Kehidupan Masyarakat Praaksara Indonesia di Kelas X IPS*.

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur pengembangan model ADDIE. Model ini menggunakan 4 tahapan yaitu : analisis, desain, development, imple-menttasi dan evaluasi.

Dalam mengolah dan mendiskripsikan data yang telah terkumpul, menggunakan dua macam teknik data, yaitu dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penyusunan Kerangka Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

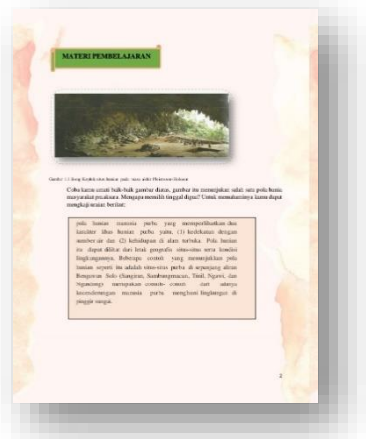
a. Bagian Awal

Bagian awal *LKPD* ini terdiri atas komponen cover yang berisi judul *LKPD*, kata pengantar yang berisi isi *LKPD* dan harapan penulis, daftar isi yang berisi tatanan halaman dalam isi *LKPD*, panduan penggunaan *LKPD* serta kompetensi inti dan kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik.



**PRODIKSEMA II Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial
“History Make A Change Dalam Bingkai Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)”
01 September 2023**

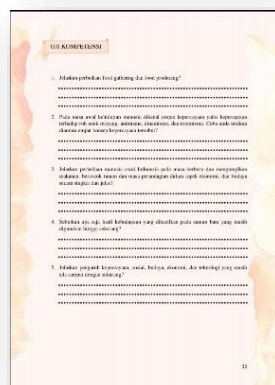
Bagian isi pada LKPD terdiri atas materi corak kehidupan manusia purba yang meliputi masa berburu meramu, masa bercocok tanam dan mas perundagian. Uraian materi yang disajikan disesuaikan dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dan materi diambil dari buku paket panduan dari sekolah serta dari sumber-sumber lain yang terpercaya serta kegiatan berkelompok yang disediakan berbasis Discovery Learning.



c. Bagian Akhir

Bagian akhir, terdiri dari uji kompetensi yang berisi soal-soal evaluasi yang digunakan untuk mengetahui pemahaman dan kemampuan peserta didik, daftar pustaka untuk memuat literatur yang digunakan dalam pengembangan *LKPD*, serta cover belakang *LKPD*.

Berikut gambar desain bagian akhir *LKPD*.



Produk yang telah di desain, selanjutnya diselesaikan untuk divalidasi oleh para ahli. *LKPD* ini divalidasi oleh 2 validator materi dan bahasa yaitu Validator 1 Oleh guru sejarah SMA Adiguna Bandar Lampung, Validator 2 yaitu dosen STKIP PGRI Bandar Lampung , 1 validator media yang juga dosen STKIP PGRI Bandar

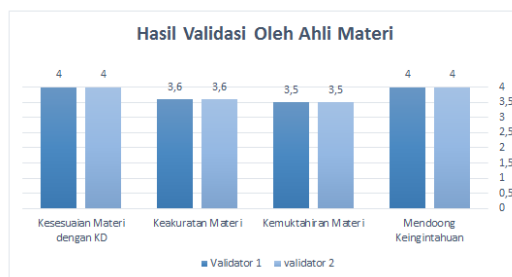
Lampung. Berikut penjabaran mengenai hasil produk dan hasil validasi oleh para ahli.

2. Hasil Validasi

a. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek kesesuaian materi dengan KD memperoleh nilai rata-rata 4,0 dengan kriteria “valid”. Pada aspek keakuratan materi memperoleh nilai rata-rata 3,6 dengan kriteria “valid”. Pada aspek kemuktahiran Materi memperoleh nilai rata-rata 3,5 dengan kriteria “valid” , dan memperoleh nilai rata-rata 4,0 dengan kriteria “valid” pada aspek mendorong keingintahuan.

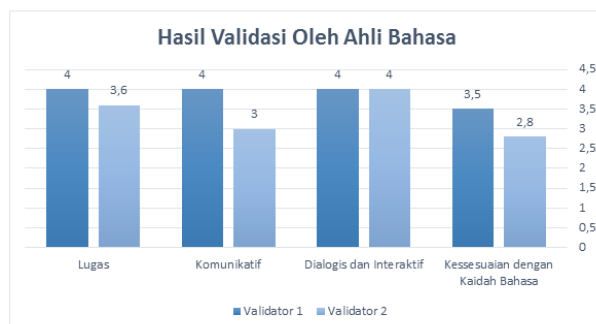
Hasil validasi oleh ahli materi juga disajikan dalam bentuk diagram batang di bawah ini.



Gambar 1
Hasil Validasi oleh Ahli Materi

b. Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli bahasa, diperoleh nilai sebagai berikut: pada aspek lugas memperoleh nilai rata-rata 3,8 dengan kriteria “valid”. Pada aspek komunikatif memperoleh nilai rata-rata 3,5 dengan kriteria “valid”, pada aspek dialogis dan interaktif memperoleh nilai rata-rata 4,0 dengan kriteria “valid” dan pada aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia memperoleh nilai rata-rata 3,5 dengan kriteria “valid”. Hasil validasi oleh ahli bahasa juga disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar berikut.



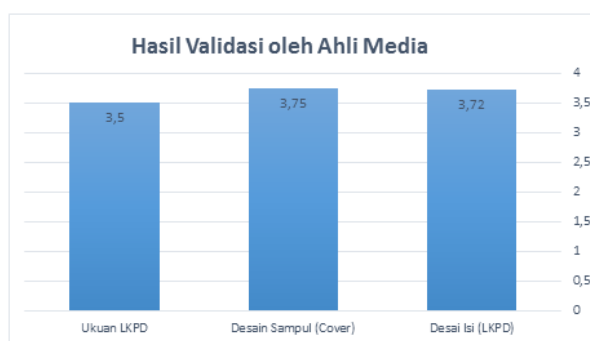
Gambar 2

Hasil Validasi Oleh Ahli Bahasa

c. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil analisis data yang diperoleh dari ahli materi ditinjau dari ketiga aspek penilaian yaitu aspek ukuran LKPD, desain sampul LKPD (cover) dan aspek desain isi LKPD maka mendapatkan indeks kelayakan yang berbeda-beda. Pada aspek ukuran LKPD mendapatkan nilai rata-rata per aspek sebesar 3,5 dengan kriteria “Valid”, aspek desain sampul LKPD (cover) mendapatkan nilai rata-rata per aspek sebesar 3,75 dengan kriteria “Valid”, sedangkan aspek desain isi LKPD mendapatkan nilai rata-rata per aspek sebesar 3,72 dengan kriteria “Valid”.

Hasil validasi oleh ahli media juga disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar berikut.



Gambar 3
Hasil Validasi oleh Ahli Media

Setelah dilakukan validasi, selanjutnya LKPD di ujicobakan pada peserta didik, selanjutnya diberikan angket untuk mengetahui respon peserta didik dan didapat skor rata-rata sebesar 3,50 dengan kriteria “Sangat Menarik”.

Kajian Produk Akhir

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada pengembangan LKPD berbasis discovery learning materi kehidupan masyarakat praaksara, maka peneliti dapat memaparkan pembahasan yaitu:

1. Bentuk Pengembangan LKPD

Pengembangan LKPD berbasis discovery learning mengadopsi pada model ADDIE dengan telah dimodifikasi yang terdiri dari Analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi.

Penelitian ini diawali dengan mengidentifikasi masalah untuk mengetahui masalah yang ada di sekolah dalam proses pembelajaran. Setelah identifikasi, maka peneliti melakukan analisis untuk mengetahui penyebab timbulnya masalah tersebut. Peneliti menganalisis terhadap keadaan peserta didik dalam kegiatan

PRODIKSEMA II Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial
“History Make A Change Dalam Bingkai Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)”
01 September 2023

belajar dan juga keadaan lingkungan belajar. Dalam hal ini ditemukan permasalahan dalam kegiatan belajar, peserta didik masih menggunakan buku paket belum menerapkan LKPD.

Pada tahap kedua yaitu perancangan, peneliti merancang serangkaian LKPD yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi kehidupan masyarakat praaksara dengan berbasis *discovery learning*. Pada penyusunan rancangan awal, di dalam LKPD sekurang-kurangnya mencakup judul yang menggambarkan materi, menentukan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, informasi awal/materi dan juga menentukan tahap-tahap dari *discovery learning*. Tahap ketiga yaitu pengembangan, tahap ini diawali dengan menyusun draf LKPD yang akan menjadi acuan dalam mengembangkan lembar kerja peserta didik. Pada tahap ini, LKPD dikembangkan berdasarkan desain yang telah dirancang mulai dari sampul LKPD, kata pengantar, panduan penggunaan LKPD, judul LKPD, kompetensi dasar, indikator, tujuan, petunjuk, informasi materi, stimulasi, pernyataan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi, generalisasi, dan daftar pustaka.

Produk dari rancangan awal LKPD dikonsultasikan kepada dosen pembimbing agar mendapat masukan untuk pengembangan dan perbaikan LKPD sebelum melakukan validasi produk pada validator. LKPD yang dikembangkan yaitu berbasis *discovery learning* yang sesuai dengan materi yang dibahas.

Tahap yang berikutnya yaitu validasi produk, Setelah LKPD siap dikembangkan, maka peneliti akan memvalidasi produk LKPD untuk mengetahui layak tidaknya suatu produk yang dirancang. Validasi produk ini dilakukan oleh dosen dari STKIP PGRI Bandar Lampung dan guru mata pelajaran sejarah. Pada tahap validasi produk ini dilakukan melalui validasi materi dan validasi media, dan juga peneliti memberi angket kepada peserta didik untuk melihat respon peserta didik terhadap LKPD yang telah dikembangkan.

Setelah produk yang dikembangkan telah di Validasi kemudian di implementasikan oleh peserta didik yang kemudian dilanjutkan dengan pengisian angket respon peserta didik dan tes hasil belajar peserta didik yang telah menggunakan produk .hal ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik dan keefektifan produk yang dikembangkan. Setelah serangkaian tahap dilakukan maka tahap terakhir yaitu mengevaluasi , evaluasi ini dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

2. Kelayakan LKPD

Penilaian kelayakan terhadap LKPD dilakukan oleh tiga dosen dan 1 guru mata pelajaran sejarah. Ahli media menilai pengembangan lembar kerja peserta didik dalam tiga poin, yaitu ukuran LKPD, desain sampul LKPD (cover), dan desain isi LKPD. Untuk ahli substansi materi menilai pengembangan LKPD dalam dua aspek, yaitu aspek kelayakan isi dan aspek kebahasaan. Data hasil penilaian LKPD meliputi data berupa skor kemudian dikonversikan menjadi empat kategori

PRODIKSEMA II Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial
“History Make A Change Dalam Bingkai Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)”
01 September 2023

yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), dan Kurang (K). Skor yang diperoleh juga diolah menjadi indeks Kevalidan untuk kriteria Valid.

Pada angket validasi materi terdapat 4 aspek penilaian yang dinilai oleh validator materi yaitu: kesesuaian materi dengan SK dan KD, keakuratan materi, kemutakhiran materi, dan mendorong keingintahuan. Dari keempat aspek penilaian tersebut diperoleh rata-rata 3,77. Artinya semua aspek penilaian memenuhi kriteria “valid” menurut ahli materi, sehingga menurut ahli materi *LKPD* layak digunakan dalam pembelajaran Sejarah. Materi yang disajikan dalam *LKPD* sesuai dengan kurikulum 2013.

Pada angket validasi Bahasa terdapat 3 aspek penilaian yang dinilai oleh validator Bahasa yaitu: lugas, komunikatif, Dialogis dan Interaktif dan kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia. Dari ketiga aspek tersebut, diperoleh rata-rata 3,7. Artinya semua aspek penilaian memenuhi kriteria “valid” menurut ahli Bahasa, sehingga menurut ahli Bahasa *LKPD* layak digunakan dalam pembelajaran sejarah. Tata kalimat yang digunakan dalam *LKPD* mengacu pada kaidah tata bahasa Indonesia yang baik dan benar. Kalimat yang digunakan dalam *LKPD* sederhana dan langsung ke sasaran. Bahasa yang digunakan dalam *LKPD* memudahkan pemahaman peserta didik. Dari respon peserta didik terlihat bahwa bahasa yang digunakan dalam *LKPD* mudah dipahami.

Hal di atas, didukung oleh hasil uji keefektifan yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik sebesar 8,33 melebihi KKM yakni 75 dan mencapai ketuntasan klasikal sebesar 80% dari jumlah peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa *LKPD* berbasis Discovery Learning pada materi kehidupan masyarakat praaksara efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, kelebihan *LKPD* berbasis Discovery Learning memberikan nuansa belajar yang menarik, sehingga memberikan kesenangan dalam belajar dan meningkatkan proses belajar melalui materi sejarah yang disajikan dengan kreatif serta mengembangkan potensi peserta didik menjadi pembelajar mandiri.

Pada angket validasi media terdapat 3 aspek penilaian yang dinilai oleh validator media yaitu: ukuran *LKPD*, desain cover/ sampul dan desain isi *LKPD*. Dari ketiga aspek tersebut diperoleh rata-rata 3,63. Artinya semua aspek penilaian memenuhi kriteria “valid” menurut ahli media, sehingga menurut ahli media *LKPD* layak digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Desain gambar pada cover *LKPD* memberikan kesan positif sehingga mampu menarik minat peserta didik. Penggunaan variasi huruf pada *LKPD* tidak berlebihan. Penampilan unsur tata letak bagian awal, bagian isi dan bagian akhir secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten. Ilustrasi dan komposisi warna pada *LKPD* sesuai dengan materi pelajaran. Dari respon peserta didik terlihat bahwa penyajian dalam *LKPD* membuat peserta didik tertarik untuk mempelajari materi kehidupan masyarakat praaksara dan mempermudah dalam belajar.

PRODIKSEMA II Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial
“History Make A Change Dalam Bingkai Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)”
01 September 2023

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Lembar Kerja Peserta Didik* berbasis Discovery Learning pada materi kehidupan masyarakat praakasara layak digunakan dalam pembelajaran sejarah.

D. SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan *Lembar Kerja Peserta Didik* berbasis Discovery Learning pada materi kehidupan masyarakat praakasara memperoleh kesimpulan, yaitu bahwa *Lembar Kerja Peserta Didik* berbasis Discovery Learning pada materi kehidupan masyarakat praakasara di kelas X SMA Gajah Mada layak digunakan pada pembelajaran sejarah ditinjau dari aspek kevalidan dengan nilai rata-rata 3,77 dengan kriteria “valid” dari segi materi, diperoleh nilai rata-rata 3,65 dengan kriteria “valid” dari segi media dan diperoleh nilai rata-rata 3,7 dengan kriteria “valid” dari segi bahasa. Respon peserta didik diperoleh nilai rata-rata 3,50 dengan kriteria “sangat menarik”, serta *LKPD* dinyatakan efektif dengan persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 80% dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian bahwa *Lembar Kerja Peserta Didik* berbasis Discovery Learning pada materi kehidupan masyarakat praakasara di kelas X SMA Gajah Madalayah layak digunakan sebagai media pembelajaran.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tujauan Teoretis dan Praktik*, (Cet.II;Jakarta: Kencana, 2016), h. 440. Diunduh 2 Februari 2022
- Arief Sadiman, dkk (2014). *Media pendidikan*. Jakarta : Rajawali pers.Diakses 3 febuari 2022
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 36(1), 9–34. Diunduh 2 febuari 2022
- Borg & Gall. 1983. *Educational Research: An Introduction*. London: Longman Inc. Diakses 2 Februari 2022
- Depdiknas.(2008). *lembar kerja peserta didik (LKPD) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik*.
- Hanafiah dan Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.Diakses 12 febuari 2022
- Hamalik, Oemar. 2012. *Pendidikan Guru Berdasarkan Kompetensi*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Hamalik Omar.(2012). *Pendekatan Baru Strategi Belajra mengajar Berdasarkan*

**PRODIKSEMA II Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial
“History Make A Change Dalam Bingkai Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)”
01 September 2023**

CBSA.Bandung : Sinar Baru Algensindo.Diakses 13 febuari 2022

Iskandar, M.Y. (2016). *Model Pengembangan Addie. Jurnal: Educational Of Technology For Learning.*

M, Mulyono.2014. *Aktivitas Belajar*, Bandung: Yrama

Rayanto, Y., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek.* Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.Diakses 1 febuari 2022

Rosfenti, V. (2020). *Kehidupan Masyarakat Praaksara Indonesia Sejarah Indonesia Kelas X.*

Roestiyah. 2008. *Model dan Metode Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara

Rosyid, Moh Zaiful dkk.,*Prestasi Belajar.* Malang: Literasi Nusantara. 2019.Diakses 5 febuari 2022

Sukiman. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Pedagogia.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Rosdakarya.Diakses 4 febuari 2022

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan.* Bandung: Alfabeta.Diakses 4 febuari 2022

Supandi, A., Sahrazad, S., Wibowo, A. N., & Widiyanto, S. (2020). Analisis Kompetensi Guru: Pembelajaran Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia (Prosiding SAMASTA)*, 1–6. Diunduh 12 Febuari 2022

Supardi. US.(2012). Arah Pendidikan di Indonesia Dalam Tataran Kebijakan Dan Implementasi. *Jurnal Formatif*, 2(2): 111-121. jakarta Selatan. Diakses 12 febuari 2022

Susanti, L. R., Alian, & Juhar, Z. (2017). Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Criksetra*, 6(11), 1–5. Diunduh 13 Febuari 2022

Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: Konsep, Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).* Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

PRODIKSEMA II Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial
“History Make A Change Dalam Bingkai Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)”
01 September 2023

Udin, M.B. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Umbaryati. (2016). Pentingnya LKPD pada Pendekatan Scientific Pembelajaran Matematika. *Jurnal PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 217–225. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21473>
Diunduh 12 februari 2022

Widjayanti.2008.*Media Lembar Kerja Peserta Didik*.Jakarta Rineka Diakses 3 februari 2022

Widjayanti (2008:1) mengatakan lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh pendidik.

Widoyoko, Eko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.Diakses 13 februari 2022.

Wulandari, B. (2013). *Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar PLC di SMK*. Online (Jurnal).Diakses dari <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=138040&val=438>.