

Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Light Up Cergam* Dengan Pendekatan *Discovery Learning* Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar

Septiana Yusfa Sari Dewi, I Nyoman Karma, Mansur Hakim

Program Studi PGSD, Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: septianayusfa01@gmail.com

Abstract

A The aim of this research is to produce a product in the form of a Light Up Cergam Based Student Worksheet (LKPD) with a Discovery Learning Approach, to find out the development process, the feasibility of the LKPD, the response of educators and students to the Light Up Cergam Based LKPD with a Discovery Learning Approach in Class IV Social Sciences Content. This type of research is Research and Development (R&D) using the Borg and Gall development model developed by Sugiyono. This research uses 7 research stages, namely potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, and product revision. The research was conducted at SDN 1 Moyot, Sakra District, East Lombok. Data collection tools use observation, interviews and questionnaires. The result of this research and development is a Light Up Cergam Based LKPD with a Discovery Learning Approach on Class IV Social Sciences Content at SDN 1 Moyot. Feasibility of Light Up Cergam Based Student Worksheets with a Discovery Learning Approach based on assessments from material expert validators received very feasible criteria with an average score of 3.95, assessments from language expert validators obtained very feasible criteria with an average score of 3.37, and assessments from design expert validators obtained very feasible criteria with mean score 3.8. The results of the small group field trial, based on the teacher's response assessment, obtained very good criteria with an average score of 3.96, and the student response assessment received very good criteria with an average score of 3.86, while the large group field trial was not carried out because it required a fairly large budget.

Keywords: LKPD, IPS, *Discovery Learning*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa LKPD Berbasis *Light Up Cergam* Dengan Pendekatan *Discovery Learning*, mengetahui proses pengembangan, kelayakan LKPD, respon pendidik dan peserta didik terhadap LKPD Berbasis *Light Up Cergam* dengan Pendekatan *Discovery Learning* pada Muatan IPS kelas IV. 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 1 Moyot, Kecamatan Sakra, Lombok Timur. Alat pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah LKPD berdasarkan penilaian dari validator ahli materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata skor 3.95, penilaian dari validator ahli bahasa mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata skor 3.37, dan penilaian dari validator ahli desain mendapatkan kriteria sangat layak dengan rerata skor 3.8. Hasil uji coba lapangan kelompok kecil berdasarkan penilaian respon pendidik mendapatkan kriteria sangat baik dengan rerata skor 3.96, dan penilaian respon peserta didik mendapatkan kriteria sangat baik dengan rerata skor 3.86, sedangkan uji coba lapangan kelompok besar tidak dilaksanakan karena membutuhkan anggaran yang cukup besar.

Kata Kunci: LKPD, IPS, *Discovery Learning*

Article History:

Received 2023-06-28

Revised 2023-10-17

Accepted 2023-10-28

DOI:

10.31949/educatio.v9i4.5910

PENDAHULUAN

IPS merupakan salah satu muatan pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar. Melalui pengajaran IPS siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya. Selanjutnya diharapkan mereka kelak mampu bertindak secara rasional dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Pada kurikulum 2013, pembelajaran IPS di sekolah dasar dipadukan dengan mata pelajaran lain yang dikemas dalam suatu tema dan disebut dengan pembelajaran tematik.

Untuk mencapai tujuan yang optimal, pembelajaran IPS hendaknya dipelajari sesuai dengan perkembangan karakteristik peserta didik dan juga materi pembelajaran yang diberikan harus sesuai dengan ketentuan pada kurikulum lembaga pendidikan (Christina & Kristin, 2016). Namun dalam penerapannya, banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi-materi IPS dalam pembelajaran tematik, di mana pembahasan IPS yang terlalu ringkas, tidak fokus pada satu materi bidang ilmu, dan juga bahasa yang digunakan terlalu rumit (Rahmad et al., 2019), sehingga bertolak belakang dari peran sumber belajar yaitu mampu memberikan kemudahan informasi kepada peserta didik (Khanifah et al., 2012). Hal ini terungkap dari hasil observasi yang dilakukan di SDN 1 Moyot Kecamatan Sakra Kabupaten Lombok Timur. Di sekolah ini, perangkat pembelajaran belum tersedia dengan baik khususnya dalam pembelajaran IPS. Sumber dalam belajar yang digunakan hanya berupa buku ajar yang sudah ada. Selain itu, dalam proses pembelajaran pendidik juga menggunakan cara menulis di papan untuk soal yang akan dikerjakan oleh peserta didik dan dicatat kembali yang tentu saja hal tersebut jika dilakukan secara terus menerus akan menjadi cara belajar yang kurang efektif dalam penyampaian materi pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tematik pada muatan IPS, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan bahan ajar yang dapat memudahkan siswa memahaminya. Delima (2020) menyatakan bahwa bahan ajar sangat penting dalam proses pembelajaran. Beberapa hal yang termuat didalam bahan ajar seperti segala hal yang digunakan pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran di dalam kelas. Salah satu alternatif bahan ajar yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Menurut Amelya dan Suprayito (2020) bahan ajar berupa LKPD dapat digunakan sebagai salah satu alternatif sumber belajar pendukung yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran sehingga dapat membantu pendidik dalam kelancaran proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Nurdin (dalam Oktaviani, 2020) berpendapat bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah kumpulan beberapa lembaran menjadi satu yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, serta termuat tugas berupa soal maupun kegiatan belajar yang akan dikerjakan oleh peserta didik selama proses pembelajaran. Umar (2019) menyatakan bahwa sebagai bahan ajar, LKPD sering juga disebut LKS memiliki beberapa fungsi yaitu peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran sehingga mengurangi peran pendidik, dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan pendidik, sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih, serta dapat mempermudah pendidik dalam pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik.

Dalam pengembangan dan penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan karakteristik peserta didik agar mereka dapat aktif mengikuti proses pembelajaran dengan optimal. Oleh karena itu, LKPD yang dibutuhkan harus dirancang khusus dengan memadukan ciri khas tertentu dari model pembelajaran tertentu, seperti yang disarankan oleh Afianti et al. (2020). Salah satu model pembelajaran yang diadopsi adalah Discovery Learning yang dipadukan dengan konsep cerita bergambar (Cergam) untuk menarik minat belajar peserta didik.

Penggunaan cerita bergambar memiliki keunggulan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Hurlock (dalam Astuti, 2020), pada usia sekolah, siswa cenderung menyukai cerita bergambar karena cerita ini mampu merangsang imajinasi dan rasa ingin tahu mereka. Selain itu, cerita bergambar juga mudah dipahami, bahkan oleh siswa yang memiliki keterbatasan kemampuan membaca, karena pesan cerita dapat diungkapkan melalui gambar-gambar yang disajikan.

Pendekatan Discovery Learning, sebagaimana dijelaskan oleh Budiningsih (dalam Fitriani, 2022), menekankan pemahaman konsep, arti, dan hubungan melalui proses eksplorasi yang spontan, membimbing

siswa hingga pada kesimpulan yang mendalam. Melihat tantangan pembelajaran IPS di SDN 1 Moyot, peneliti tertarik untuk mengembangkan LKPD yang menggabungkan konsep Light Up Cergam dengan Pendekatan Discovery Learning. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan LKPD yang sesuai dengan kebutuhan siswa Kelas IV SDN 1 Moyot Lombok Timur, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi model penelitian dan pengembangan Brog dan Gall yang telah diperbaiki oleh Sugiyono. Ada beberapa tahapan dalam penelitian Research and Development menurut Sugiyono (2015), yaitu identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal. Namun, dalam penelitian ini, hanya 7 dari 10 tahapan tersebut digunakan, disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan karena pertimbangan biaya yang besar untuk melanjutkan ke tahapan-tahapan selanjutnya.

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 1 Moyot selama semester genap tahun pelajaran 2022/2023. Sebanyak 10 siswa kelas IV SDN 1 Moyot menjadi subjek penelitian. Fokus penelitian ini adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan, khususnya LKPD Berbasis Light Up Cergam dengan Pendekatan Discovery Learning pada Muatan IPS yang tercakup dalam Tema 1 "Indahnya Kebersamaan" Subtema 1 "Keberagaman Budaya dan Bangsa" pembelajaran 1.

Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan kuesioner (angket) yang dirancang untuk mendapatkan masukan dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, pendidik kelas IV, dan peserta didik kelas IV sebagai pengguna produk. Angket validasi ahli materi digunakan untuk menilai dan menilai kelayakan materi LKPD yang dikembangkan. Angket validasi ahli desain digunakan untuk menilai tata letak dan desain visual LKPD. Angket validasi ahli bahasa digunakan untuk mengevaluasi penggunaan tata bahasa dalam LKPD. Sementara itu, angket respon dari pendidik dan peserta didik digunakan untuk mengevaluasi penggunaan LKPD Berbasis Light Up Cergam dengan Pendekatan Discovery Learning pada Muatan IPS.

Analisis data melibatkan penggunaan skala Likert dengan rentang 1-4 dalam menilai validitas LKPD. Angket validasi diberikan kepada para ahli setelah LKPD selesai dibuat. Tujuan dari angket ini adalah untuk menilai tingkat kelayakan LKPD yang telah dikembangkan. Nilai yang diberikan oleh para ahli untuk aspek yang dinilai kemudian diinterpretasikan sesuai dengan pedoman yang telah ditentukan.

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

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

Di mana Mi adalah $\frac{1}{2}$ (skor maksimal + skor minimal). SDi adalah $\frac{1}{6}$ (skor maksimal – skor minimal), dan \bar{x} Skor rata-rata. Sedangkan skor yang diperoleh dari hasil respon pendidik dan peserta didik untuk seluruh aspek yang dinilai kemudian dihitung dengan rumus sebagai berikut:

Tabel 2 kriteria Analisis Penilaian Respon Pendidik dan Peserta Didik (Dejemari Mardapi, 2008)

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

Di mana \bar{X} merupakan Rata-rata skor respon keseluruhan, SBx merupakan Simpangan baku skor respon keseluruhan dan X yaitu Skor respon yang diberikan responden

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Light Up* Cergam dengan pendekatan *Discovery Learning* pada muatan IPS kelas IV. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan desain yang diuraikan *Brog and Gall* yang dikembangkan oleh Sugiyono dan telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Penelitian ini menggunakan 7 dari 10 tahapan penelitian seperti 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 digunakan untuk mengetahui permasalahan serta kesulitan yang terjadi selama proses pembelajaran, kurikulum yang digunakan disekolah, serta bahan ajar yang digunakan. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi pra-penelitian dan wawancara dengan pendidik di SDN 1 Moyot Lombok Timur. Tahapan selanjutnya yaitu analisis kurikulum untuk mengetahui kurikulum yang digunakan di sekolah. Selanjutnya peneliti melakukan analisis materi yang bertujuan agar penyajian materi dalam LKPD sesuai dengan Kompetensi Dasar yang sudah ditetapkan dan mengacu pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pada tahap pengumpulan data atau informasi mencakup materi yang akan dimasukkan ke dalam LKPD dipilih berdasarkan hasil analisis kurikulum dan permasalahan pembelajaran di dalam kelas. Materi yang dipilih yaitu pada mata pelajaran IPS yang termuat dalam Tema 1 “Indahnya Kebersamaan” Subtema 1 “Keberagaman Budaya dan Bangsa” pembelajaran 1. Sumber-sumber materi didapatkan dari buku-buku, artikel, dan jurnal penelitian yang relevan sesuai dengan kajian standar kompetensi dan Kompetensi Dasar (KD) serta indikator dari muatan pembelajaran IPS.

Pada tahap desain produk, diawali dengan pembuatan spesifikasi produk sebagai rancangan awal produk LKPD Berbasis *Light Up* Cergam dengan Pendekatan *Discovery Learning* pada Muatan IPS. Rancangan dan desain produk dibuat menggunakan aplikasi canva dan photoshoop. Materi yang paparkan pada LKPD ini adalah pembelajaran IPS yang termuat pada Tema 1 “Indahnya Kebersamaan” Subtema 1 “Keberagaman Budaya dan Bangsa” pembelajaran 1. Beberapa gambar pendukung yang termuat didalam LKPD juga bersumber dari google. LKPD ini dikembangkan dengan ciri khas yaitu adanya sintaks model pembelajaran *Discovery Learning* dengan tambahan cergam (Cerita Bergambar) kemudian dicetak berwarna dan dijilid menjadi buku yang dapat mendukung proses pembelajaran agar peserta didik berperan aktif mengikuti setiap tahapan yang kegiatan belajar mengajar seperti stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi atau pembuktian, dan penarikan kesimpulan.

Pada tahap validasi desain dilakukan untuk mengetahui kekurangan dari produk awal LKPD yang sudah dirancang kemudian diperbaiki sesuai dengan kritik dan saran dari para ahli sehingga dapat menghasilkan LKPD yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi dilakukan oleh 1 pendidik di SDN 1 Moyot sebagai ahli materi, 1 dosen ahli desain atau media dan 1 dosen ahli bahasa. Setiap ahli diminta untuk memvalidasi LKPD Berdasarkan aspek pengembangan. Aspek yang dinilai dari materi seperti struktur LKPD, model *Discovery Learning*, syarat didaktik, dan kualitas isi LKPD. Hasil uji kelayakan LKPD disajikan dalam bentuk tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Kelayakan LKPD oleh Ahli Materi Secara Keseluruhan

No	Aspek	Skor
1.	Struktur LKPD	24
2.	Model <i>Discovery Learning</i>	24
3.	Didaktik	12
4.	Kualitas Isi LKPD	35
	Jumlah	96
	Rata-rata jumlah Skor (\bar{x})	96
	Rerata skor	3,95
	Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat jumlah pada aspek struktur LKPD yaitu 24 dengan rerata skor 4 sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak. Pada aspek model *Discovery Learning* dapat dilihat skor yang

diperoleh yaitu 24 dengan rerata skor 4 sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak. Pada aspek syarat didaktik jumlah skor yang didapatkan yaitu 12 dengan rerata skor 4 termasuk dalam kriteria sangat layak. Aspek kualitas isi LKPD skor yang diperoleh yaitu 35 dengan rerata skor 3,9 sehingga termasuk dalam kriteria sangat layak. Berdasarkan penilaian kelayakan pada setiap aspek maka dilakukan perhitungan untuk keseluruhan aspek sehingga memperoleh rata-rata jumlah skor yaitu 96 dengan rerata skor 3,95 sehingga termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” untuk diujicobakan dalam penelitian.

Validasi selanjutnya adalah validasi ahli bahasa yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan bahasa yang digunakan dalam LKPD. Aspek yang dinilai pada uji bahasa ini adalah aspek konstruksi. Hasil uji kelayakan oleh ahli bahasa LKPD Berbasis *Light Up* Cergam dengan Pendekatan *Discovery Learning* pada Muatan IPS ditampilkan dalam bentuk tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji Kelayakan LKPD oleh Ahli Bahasa Aspek Konstruksi

Aspek	Skor
Konstruksi	27
Jumlah Skor Validator	27
Rata-rata Jumlah Skor (\bar{x})	27
Rerata Skor	3,37
Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat jumlah skor untuk aspek konstruksi yaitu 26 dengan rerata skor 3,37 sehingga LKPD Berbasis *Light Up* Cergam dengan Pendekatan *Discovery Learning* pada Muatan IPS pada aspek konstruksi termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” diujicobakan dalam penelitian.

Validasi selanjutnya yaitu validasi ahli desain. Validasi ahli desain bertujuan untuk mengetahui kevalidan tampilan atau desain dalam lembar kerja peserta didik (LKPD) Berbasis *Light Up* Cergam dengan Pendekatan *Discovery Learning* pada Muatan IPS. 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 ditampilkan dalam bentuk tabel 5.

Tabel 5 Hasil Uji Kelayakan LKPD oleh Ahli Desain Secara Keseluruhan

No	Aspek	Skor
1.	Tulisan	15
2.	Gambar	11
3.	Tampilan LKPD	23
	Jumlah	49
	Rata-rata jumlah Skor (\bar{x})	49
	Rerata skor	3,8
	Kriteria	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 5 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 11 dengan rerata skor 3.7 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 49 dengan rerata skor 3.8 sehingga termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” untuk diujicobakan untuk penelitian.

Tahap revisi desain dilakukan setelah lembar kerja peserta didik (LKPD) Berbasis *Light Up* Cergam dengan Pendekatan *Discovery Learning* pada Muatan IPS 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 pada kelas IV di SDN 1 Moyot Lombok Timur.

Setelah produk divalidasi dan diperbaiki, maka produk layak digunakan pada penelitian untuk uji coba lapangan. Uji coba lapangan kelompok kecil dilakukan kepada pendidik kelas IV dan 10 peserta didik di kelas

IV SDN 1 Moyot. Pendidik dan peserta didik diberikan angket respon terkait LKPD Berbasis *Light Up Cergam* dengan Pendekatan *Discovery Learning* pada Muatan IPS yang telah dikembangkan. Angket respon pendidik dan peserta didik bertujuan untuk mengetahui keprkatisan lembar kerja peserta didik (LKPD). Aspek yang nilai pada angket respon pendidik yaitu model *Discovery Learning*, syarat didaktik, syarat konstruksi, dan syarat teknis. Hasil penilaian respon pendidik terhadap LKPD ditampilkan dalam tabel 6.

Tabel 6 Respon Guru terhadap LKPD Berbasis Light Up Cergam dengan pendekatan *Discovery Learning* Secara Keseluruhan Aspek

No	Aspek	Skor LKPD
1.	Model <i>Discovery Learning</i>	23
2.	Didaktik	12
3.	Konstruksi	32
4.	Teknis	48
Jumlah		115
Rata-rata jumlah Skor (X)		115
Rerata skor		3,96
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan tabel 6 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 pendidik 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 pendidik, 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 *Light Up Cergam* dengan Pendekatan *Discovery Learning* pada Muatan IPS ditampilkan dalam tabel 7.

Tabel 7 Respon Peserta Didik terhadap LKPD Berbasis Light Up Cergam Pendekatan *Discovery Learning* Secara Keseluruhan

No	Aspek	Skor LKPD									
		PD1	PD2	PD3	PD4	PD5	PD6	PD7	PD8	PD9	PD10
1.	Didaktik	8	7	7	8	8	8	8	8	8	7
2.	Konstruksi	30	31	31	31	30	31	30	31	31	31
3.	Teknis	35	35	35	36	33	35	35	35	36	34
Jumlah		732									
Rata-rata jumlah Skor (X)		73,2									
Rerata skor		3,86									
Kriteria		Sangat Baik									

Berdasarkan tabel 7, pada aspek didaktik dapat dilihat rata-rata jumlah skor adalah 14,6 dengan rerata skor 7,3 sehingga termasuk dalam kriteria sangat baik. Pada aspek konstruksi dapat dilihat rata-rata jumlah skor adalah 30,7 dengan rerata skor 3.83 sehingga termasuk dalam kriteria sangat baik. Pada aspek teknis dapat dilihat rata-rata jumlah skor adalah 34.9 dengan rerata skor 3.87 sehingga termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan penilaian respon peserta didik diperoleh rata-rata jumlah skor yaitu 73.2 dengan rerata skor 3.86 sehingga termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” untuk digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran peserta didik.

Uji coba kelompok besar tidak bisa dilaksanakan dikarenakan penelitian ini tidak dilakukan secara lebih luas dan membatasi sampai pada tahap ketujuh saja, hal ini dikarenakan untuk tahap selanjutnya akan memerlukan biaya yang besar dalam pelaksanaan penelitiannya.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Light Up Cergam dengan pendekatan Discovery Learning pada muatan IPS kelas IV. Penelitian ini mengikuti tahapan-tahapan penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan oleh Brog dan Gall yang diperbaiki oleh Sugiyono. Tahapan awal melibatkan analisis kebutuhan, kurikulum, dan materi. Peneliti melakukan observasi pra-penelitian dan wawancara dengan pendidik di SDN 1 Moyot Lombok Timur untuk memahami masalah dan kesulitan dalam proses pembelajaran.

LKPD ini dirancang dengan memadukan model pembelajaran Discovery Learning dengan cerita bergambar (Cergam). Desain grafis dan tata letak LKPD dibuat menggunakan aplikasi Canva dan Photoshop, dengan gambar pendukung yang bersumber dari Google. Penelitian yang dilakukan Fajri et al. (2022), Hajar et al. (2023), dan Kurnia & Sunaryati (2023) menunjukkan media pembelajaran dengan menggunakan Canva dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Aplikasi canva menjadikan media pembelajaran lebih menarik (Mahardika et al., 2021), sehingga menumbuhkan minat siswa untuk belajar IPS.

LKPD ini dirancang untuk mendukung peserta didik dalam proses pembelajaran, memungkinkan mereka berperan aktif melalui tahapan-tahapan discovery learning seperti stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi atau pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Discovery Learning merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada eksplorasi, pengamatan, dan penemuan oleh siswa sendiri (Kusuma & Mustari, 2023; Rosdiana et al., 2017; Widiadnyana et al., 2014). Dalam Discovery Learning, siswa memiliki peran aktif dalam pembelajaran. Mereka merasa lebih terlibat karena diberi kebebasan untuk mengamati, menduga, mencoba, dan menemukan hal-hal baru (Badriyah, 2021). Hal ini membuat pembelajaran IPS menjadi lebih menarik bagi siswa. Discovery Learning juga mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi, dan menarik kesimpulan sendiri (Eriansyah & Baadilla, 2023). Hal ini mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa, yang sangat penting dalam memahami konteks sosial, ekonomi, dan politik yang ada di sekitar mereka. Dengan melakukan eksplorasi sendiri, siswa memiliki kesempatan untuk memahami konsep-konsep dalam IPS secara lebih mendalam. Mereka dapat melihat hubungan antara konsep-konsep tersebut dalam konteks nyata, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih konkret dan berarti (Sari, 2016).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan evaluasi, LKPD berbasis Light Up Cergam dengan pendekatan Discovery Learning pada muatan IPS kelas IV di SDN 1 Moyot Lombok Timur layak digunakan dalam pembelajaran. LKPD ini telah melalui tahapan analisis kebutuhan, desain produk, validasi ahli, revisi, dan uji coba lapangan. Dengan respon yang sangat baik dari pendidik dan peserta didik, LKPD ini dianggap efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Meskipun uji coba kelompok besar tidak dilakukan karena keterbatasan biaya, namun hasil evaluasi dari kelompok kecil menunjukkan bahwa LKPD ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS kelas IV. Oleh karena itu, LKPD ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk pengembangan bahan ajar sejenis di sekolah-sekolah lain.

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 Saintifik pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Materi Membuat Motif Hias Dekoratif Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 1054-1065. Diambil dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnalpenelitianpgsd/article/view/36910>.

- Astuti, Icha Ayu. (2020) *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Cerita Bergambar Menggunakan Hots Tema Pengembangan Teknologi Kelas III SD/MI*. (Skripsi S1, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Bandar Lampung).
- Badriyah, F. (2021). *Deskripsi Peran Model Pembelajaran Guided Discovery Learning (GDL) terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP* (Doctoral dissertation, UPT. PERPUSTAKAAN).
- Budiningsih, C. Asri. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Christina, L. V., & Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Tipe *Group Investigation (Gi)* Dan *Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ)* Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 217–230. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p217-230>.
- 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). Diambil dari <http://digilib.unila.ac.id/62676/>.
- Eriansyah, Y., & Baadilla, I. . (2023). Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 151–158. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.378>
- Fajri, Z., Riza, I. F. D., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Apilkasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397-408.
- Hajar, O., Kasiyun, S., Susanto, R. U., & Akhwani, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(1), 6404-6413.
- Khanafiah, N. (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Rafika Aditama.
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357-1363.
- Kusuma, T. S. W., & Mustari, M. (2023). Model Discovery Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Cerita Pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidik Indonesia*, 2(1), 46-55.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Oktaviani, Rafika Elsa. (2020). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. (Tesis S2, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Riau). Diambil dari <http://repository.uinsuska.ac.id/31639/>.
- Rahmad, R. (2016). Kedudukan ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada sekolah dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67-78.
- Rosdiana, R., Boleng, D. T., & Susilo, S. (2017). Pengaruh penggunaan model discovery learning terhadap efektivitas dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(8), 1060-1064.
- Sari, P. I., Gunawan, G., & Harjono, A. (2016). Penggunaan discovery learning berbantuan laboratorium virtual pada penguasaan konsep fisika siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 2(4), 176-182.
- Umar, Nurfadilah. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning Pada Materi Sel Kelas XI MLA GUPPI Buntu Barana*. (Skripsi S1, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Samata).
- Widiadnyana, I. W., Sadia, I. W., & Suastra, I. W. (2014). Pengaruh model discovery learning terhadap pemahaman konsep IPA dan sikap ilmiah siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(2).