

**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Tesis)

Oleh

Fitri Handayani
2323053015



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

FITRI HANDAYANI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil belajar yang rendah ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pengajaran yang kurang menarik, minimnya keterlibatan aktif siswa, atau kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini berdampak pada kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep dasar Bahasa Indonesia, yang pada akhirnya mempengaruhi prestasi akademik mereka secara keseluruhan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan mengembangkan LKPD berbasis *discovery learning* yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di UPT SDN 4 Bandungbaru kecamatan Adiluwih kabupaten Pringsewu Lampung. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D), pengembangan dilakukan mengacu pada teori 4-D. Sampel penelitian ini adalah 21 siswa kelas V di UPT SD Negeri 4 Bandungbaru kecamatan Adiluwih. Teknik pengumpulan data penelitian meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data meliputi analisis data deskriptif kualitatif dan analisis data deskriptif kuantitatif. LKPD berbasis *discovery learning* melalui tahap kevalidan yang meliputi uji coba validasi ahli materi, media, dan bahasa. Uji Kepraktisan melalui uji praktikalitas respon pendidik dan peserta didik. Uji keefektivan melalui uji *independent sample t-test*. 1) Hasil validasi ahli materi memperoleh skor persentase sebesar 0,83% (sangat valid), ahli media memperoleh skor persentase sebesar 0,96% (sangat valid), dan ahli bahasa memperoleh skor persentase sebesar 0,88% (sangat valid). 2) Hasil uji kepraktisan respon peserta didik memperoleh rata-rata persentase sebesar 94% (sangat praktis), sedangkan hasil uji kepraktisan respon pendidik memperoleh rata-rata persentase sebesar 96% (sangat praktis). 3) Hasil uji efektivitas memperoleh nilai sebesar $< 0,001 < 005$ artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum diberikan perlakuan menggunakan LKPD berbasis *discovery learning* dan nilai setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan LKPD berbasis *discovery learning*.

Kata Kunci : *Discovery learning*, Hasil Belajar, Lembar Kerja Siswa, Pembelajaran Bahasa Indonesia

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF DISCOVERY LEARNING BASED LKPD TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN INDONESIAN LANGUAGE SUBJECTS IN CLASS V PRIMARY SCHOOL

By

FITRI HANDAYANI

The problem in this research is the low learning outcomes of students, especially in learning Indonesian. These low learning outcomes can be caused by various factors, such as less interesting teaching methods, lack of active student involvement, or students' lack of understanding of the material being taught. This has an impact on students' ability to understand and apply basic Indonesian concepts, which ultimately affects their overall academic achievement. This research aims to analyze the factors that influence low student learning outcomes in Indonesian language subjects by developing valid, practical and effective Discovery Learning-based LKPD to improve the learning outcomes of class V students at UPT SDN 4 Bandungbaru, Adiluwih sub-district, Pringsewu district, Lampung. This research is a type of Research and Development (R&D) research, development is carried out referring to 4-D theory. The sample for this research was 21 class V students at UPT SD Negeri 4 Bandungbaru, Adiluwih sub-district. Research data collection techniques include observation, interviews, questionnaires and documentation. Data analysis techniques include qualitative descriptive data analysis and quantitative descriptive data analysis. Discovery learning-based LKPD goes through a validity stage which includes validation trials by material, media and language experts. Practicality Test through testing the practicality of educators' and students' responses. Test effectiveness through the independent sample t-test. 1) Validation results from material experts obtained a percentage score of 0.83% (very valid), media experts obtained a percentage score of 0.96% (very valid), and language experts obtained a percentage score of 0.88% (very valid). 2) The results of the practicality test of students' responses obtained an average percentage of 94% (very practical), while the results of the practicality test of educators' responses obtained an average percentage of 96% (very practical). 3) The results of the effectiveness test obtained a value of $<0.001 <0.005$, meaning that there was a significant difference between the value before being given treatment using discovery learning-based LKPD and the value after being given treatment using discovery learning-based LKPD.

Keywords: *Discovery learning, Learning Outcomes, Student Worksheets, Indonesian Language Learning*

**PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

Fitri Handayani

Tesis

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Pascasarjana Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Fitri Handayani**

No. Pokok Mahasiswa : 2323053015

Program Studi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.
NIP 19640106 198803 1 001


Dr. Munaris, S.Pd., M.Pd.
NIP 19700807 200501 1 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan
Ilmu Pendidikan FKIP

Ketua Program Studi
Magister Keguruan Guru SD


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 19741220 200912 1 002


Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.
NIP 19670722 199203 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Munaris, S.Pd., M.Pd.

Penguji Anggota : I. Dr. Siti Samhati, M.Pd.

II. Dr. Muhammad Kaulan Karima, M.Pd.

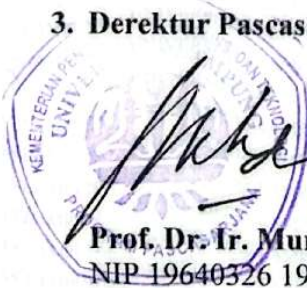
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albet Meydiantoro, S.Pd., M.Pd.
NIP 19870504 201404 1 001

3. Direktur Pascasarjana Universitas Lampung

Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.
NIP 19640326 198902 1 001

4. Tanggal Lulus Ujian Tesis: 10 Juli 2025



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fitri Handayani
NPM : 2323053015
Program Studi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar” adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut plagiatisme,
2. Hak Intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan kepada saya; saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 10 Juli 2025
Pembuat pernyataan,



Fitri Handayani
NPM 2323053015

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Fitri Handayani dilahirkan di Waringinsari, 02 Agustus 1981, sebagai anak terakhir dari pasangan Bapak Rohani dan Ibu Mutngatul Karomah. Penulis mengawali pendidikan di SD Muhammadiyah Waringinsari kabupaten Pringsewu pada tahun 1994. Penulis melanjutkan pendidikan di SMP Muhammadiyah Waringinsari tahun 1994 dan lulus pada tahun 1997. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Pringsewu pada tahun 1997 dan lulus pada tahun 2000. Tahun 2017 penulis lulus pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Terbuka. Pada tahun 2023 penulis terdaftar sebagai mahasiswa pada program pasca sarjana program studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar Univeritas Lampung.

MOTTO

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu
dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat.”

(QS. Al-Mujadalah: 11)

“Jika Kamu tidak sanggup menahan lelahnya belajar,
maka kamu harus sanggup menahan perihnya kebodohan.”

(Imam Syafi'i)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahim

Dengan penuh rasa syukur, terhadap nikmat yang Allah berikan. Shalawat serta salam selalu terucap kepada Rasulullah SAW. Karya ini saya persembahkan sebagai tanda cinta kasih kepada:

Suami tercinta, Mas Sudarmanto yang selalu memberikan dukungan, cinta, kasih sayang, kesabaran, dan materi selama menempuh pendidikan.

Anak-anakku Dzakwan Al Furqon yang selalu menyayangi dan menjaga dengan cinta kasihnya, Dzaky Aulia Hanif yang sabar dan tak pernah lelah membantu, Ghondur Tsaqif Falih yang selalu sayang, sabar, manja, dan tak bosan mencintai, Akbar Satria Ramadhan dan Khansa Putri Andini yang selalu memahami serta memberikan dukungan hingga sampai dititik ini.

Teman-teman sejawat

Endhy, Gito, dan Cay yang tak pernah bosan membantu dan selalu memberi semangat. Tiya, Shella, Dea, Yoga, Dhoni, Andi, Emil, Estu, dan Frianka yang telah memberikan nilai-nilai kebersamaan, motivasi, dukungan serta ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaran.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur selalu terucap kepada Allah Swt yang telah memberikan nikmat sehat serta rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan LKPD Berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar”. Shalawat serta salam selalu terucap kepada Rasulullah Muhammad SAW. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M. Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan memberikan dukungan kepada mahasiswa dalam menyelesaikan studi.
3. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si. Direktur Pascasarjana Universitas Lampung yang telah memberikan petunjuk kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
4. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Si. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd. Ketua Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
6. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd. Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, dan nasehat dengan penuh kesabaran selama proses penyelesaian tesis ini.

7. Dr. Munaris, S.Pd., M.Pd. Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, dan nasehat dengan penuh kesabaran selama proses penyelesaian tesis ini.
8. Dr. Siti Samhati, M.Pd. Dosen Penguji I yang telah memberikan motivasi, bimbingan dan ilmu yang berharga dalam proses penyelesaian tesis ini.
9. Dr. Muhammad Kaulan Karima, M.Pd. Dosen Penguji 2 yang telah memberikan motivasi, bimbingan dan ilmu yang berharga dalam proses penyelesaian tesis ini.
10. Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu, motivasi, dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
11. Seluruh rekan-rekan Angkatan 2023 Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang memberikan motivasi dan dukungan kepada peneliti.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan tesis ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah melindungi dan membalas kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Aamiin.

Bandar Lampung, 10 Juli 2025

Peneliti,

FITRI HANDAYANI

NPM 2323053015

DAFTAR ISI

	Halaman
SANWACANA	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
 I. PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Pembatasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
1.7 Ruang Lingkup Penelitian	12
1.8 Spesifikasi Produk.....	12
 II. TINJAUAN PUSTAKA	 15
2.1 Bahan Ajar	15
2.1.1 Pengertian Bahan Ajar.....	15
2.1.2 Jenis-jenis Bahan Ajar	16
2.2 Lembar Kerja Peserta didik(LKPD)	16
2.2.1 Pengertian LKPD.....	16
2.2.2 Manfaat LKPD	17
2.2.3 Fungsi LKPD.....	18
2.2.4 Syarat-syarat dalam Penyusunan LKPD.....	18
2.2.5 Kelebihan dan Kelemahan LKPD	20
2.2.6 Langkah-langkah Menyusun LKPD.....	22
2.2.7 Sistematika LKPD	23
2.3 Model Pembelajaran <i>Discovery learning</i>	24
2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	24
2.3.2 Kelebihan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	25
2.3.3 Kekurangan Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	25
2.3.4 Sintaks Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	26
2.4 Hasil Belajar	29
2.4.1 Pengertian Hasil Belajar	29
2.4.2 Macam-macam Hasil Belajar	30
2.4.3 Pengukuran Hasil Belajar Ranah Kognitif	32
2.4.4 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	33

2.5 Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	35
2.6 Penelitian Relevan	37
2.7 Kerangka Berpikir	41
III. METODE PENELITIAN.....	43
3.1 Jenis Penelitian	43
3.2 Prosedur Pengembangan.....	44
3.2.1 <i>Define</i> /Pendefinisian.....	45
3.2.2 <i>Design</i> /Perancangan	45
3.2.3 <i>Development</i> /Pengembangan.....	46
3.2.4 <i>Dissemination</i> /Penyebaran	47
3.3 Populasi dan Sampel.....	47
3.3.1 Populasi	47
3.3.2 Sampel	48
3.4 Definisi Konseptual	48
3.4.1 LKPD	48
3.4.2 <i>Discovery Learning</i>	49
3.4.3 Hasil Belajar	49
3.5 Teknik Pengumpulan Data	50
3.5.1 Wawancara	50
3.5.2 Lembar Observasi.....	50
3.5.3 Dokumentasi.....	50
3.5.4 Angket	50
3.5.5 Tes	51
3.6 Instrumen Penelitian	51
3.7 Teknik Analisis Data	54
3.7.1 Uji Kevalidan.....	54
3.7.2 Uji Kepraktisan.....	55
3.7.3 Uji Prasyarat Innstrumen Soal.....	56
3.7.4 Uji Efektivitas.....	59
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	62
4.1 Hasil Penelitian.....	62
4.1.1 <i>Define</i> /Pendefinisian.....	62
4.1.2 <i>Design</i> /Perancangan	66
4.1.3 <i>Development</i> /Pengembangan.....	66
4.1.4. <i>Dissemination</i> /Penyebaran	79
4.2 Pembahasan	80
4.2.1 Kevalidan LKPD Berbasi <i>Discovery Learning</i>	83
4.2.2 Kepraktisan LKPD Berbasi <i>Discovery Learning</i>	88
4.2.3. Keefektivan LKPD Berbasi <i>Discovery Learning</i>	89
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	91
5.1 Simpulan.....	91
5.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Gambaran Umum LKPD yang dikembangkan.....	12
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	27
3. Daftar Indikator Operasional Kognitif (C1-C6).....	32
4. Data Pendidik dan Peserta Didik Kelas V.....	47
5. Rancangan Penelitian.....	48
6. Instrumen Penelitian.....	51
7. Kriteria Penilaian Validasi Ahli.....	55
8. Kriteria Kepraktisan.....	56
9. Klasifikasi Validitas Soal.....	57
10. Pedoman Kriteria Tingkat Reliabilitas.....	58
11. Pedoman Kriteria Tingkat Kesukaran Soal.....	58
12. Pedoman Kriteria Tingkat Daya Pembeda Soal.....	59
13. Hasil Validasi Ahli Materi.....	67
14. Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	68
15. Hasil Validasi Ahli Media.....	69
16. Rekapitulasi Hasil Validasi Para Ahli.....	69
17. Hasil Uji Praktikalitas Pendidik.....	70
18. Hasil Uji Praktikalitas Respon Peserta Didik.....	71
19. Hasil Uji Validitas Soal <i>Pree Test</i>	72
20. Hasil Uji Validitas Soal <i>Post Test</i>	72
21. Hasil Uji Reliabilitas <i>Pree Test</i>	73
22. Hasil Uji Reliabilitas <i>Post Test</i>	73
23. Hasil Uji Tingkat Kesukaran <i>Pree Test</i>	74
24. Hasil Uji Tingkat Kesukaran <i>Post Test</i>	74
25. Hasil Uji Daya Pembeda Soal <i>Pree Test</i>	75
26. Hasil Uji Daya Pembeda Soal <i>Post Test</i>	75
27. Hasil Uji Deskriptif Data.....	77
28. Hasil Uji Normalitas.....	77
29. Hasil Uji <i>Test Homogeneity</i>	78
30. Hasil Uji <i>Independent sample T-Test</i>	79
31. Hasil Validasi Ahli Materi.....	84
32. Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	86
33. Hasil Validasi Ahli Media.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir.....	42
2. Bagan pengembangan Model 4-D.....	43
3. <i>Flowchart</i> Peneltian	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Instrumen Wawancara Pendidik.....	102
2. Instrumen Wawancara Pendidik	104
3. Tes Kognitif Analisis Kebutuhan.....	105
4. Kunci Jawaban Tes Kognitif Analisis Kebutuhan	107
5. Instrumen Penelitian Tes Kognitif <i>Pree test</i>	109
6. Kunci Jawaban Instrumen Penelitian Tes Kognitif <i>Pree test</i>	111
7. Instrumen Penelitian Tes Kognitif <i>Post Test</i>	115
8. Kunci Jawaban Instrumen Penelitian Tes Kognitif <i>Post Test</i>	117
9. Kisi-Kisi Lembar Validasi Materi.....	119
10. Hasil Validasi Materi	120
11. Kisi-Kisi Lembar Validasi Bahasa.....	123
12. Hasil Validasi Bahasa	124
13. Kisi-Kisi Lembar Validasi Media	127
14. Hasil Validasi Media.....	128
15. Angket Uji Kepraktisan.....	131
16. Capaian Pembelajaran.....	133
17. Alur Tujuan Pembelajaran	135
18. Modul Ajar.....	138
19. Nilai r <i>Product Moment</i>	142
20. Surat Izin Penelitian	143
21. Surat Balasan Izin Penelitian	144
22. Dokumentasi Penelitian	145
23. Hasil Analisis Kebutuhan Tes Kognitif.....	148
24. Tabulasi Data Analisis Uji Prasyarat <i>Pree Test</i>	155
25. Tabulasi Data Analisis Uji Prasyarat <i>Post Test</i>	156
26. Hasil Validasi dan Reliabilitas Soal	157
27. Hasil Tingkat Kesukaran Soal.....	158
28. Hasil Daya Beda Soal.....	159
29. Hasil Kepraktisan Respon Pendidik.....	160
30. Hasil Kepraktisan Respon Peserta Didik	161
31. Rekap Nilai.....	162
32. Hasil Uji Deskriptif	163
33. Hasil Uji Normalitas	164
34. Hasil Uji Homogenitas.....	165
35. Hasil Uji <i>Independent Sample T-Test</i>	166

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan untuk meningkatkan sumber daya manusia melalui pembelajaran. Dasopang (2017) menyatakan bahwasannya pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan guru, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Keberhasilan di dalam pembelajaran dapat diketahui dengan melihat tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan. Pelaksanaan pembelajaran tidak terlepas dengan kurikulum. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah Kurikulum Merdeka Belajar. Kurikulum Merdeka merupakan pengganti dari kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum 2013 dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006.

Pendidikan di Indonesia tidak pernah lepas dari berbagai masalah. Bahkan tak jarang setelah satu masalah terpecahkan akan muncul masalah baru. Hal ini berimbas kepada pendidikan dasar yang perlu pembenahan, upaya peningkatan kualitas mutu pendidikan pada jenjang pendidikan dasar perlu dilakukan secara berkelanjutan dan terintegrasi. Pendidikan dianggap penting karena dapat meningkatkan kualitas hidup (Omeri, 2015). Mengingat pentingnya pendidikan, maka sudah sewajarnya kualitas pendidikan harus terus ditingkatkan melalui kurikulum yang lebih baik dalam penerapan sistem pendidikan di Indonesia. Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini adalah Kurikulum Merdeka, meskipun masih dalam proses sosialisasi dan penyesuaian. Pembelajaran menggunakan Kurikulum Merdeka berbasis pada pencapaian 3 kompetensi sangat diperlukan sebagai instrumen untuk mengarahkan peserta didik menjadi: i) manusia berkualitas yang mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang

selalu berubah, ii) manusia berpendidikan yang beriman dan betakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri. iii) warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Ketiga aspek tersebut saling melengkapi satu sama lain sehingga dapat menjadikan manusia yang berilmu dan bermoral (Sulfemi & Qodir, 2017). Rahayu (2022) mengungkapkan pembelajaran di abad ke-21 merupakan hasil dari evolusi masyarakat dari masa ke masa. Seperti yang kita ketahui, masyarakat telah berkembang dari yang primitif, kemudian menjadi masyarakat agraris, melanjutkan ke masyarakat industri, dan saat ini bertransisi menuju masyarakat informatif. Menurut Dasopang (2017) pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan terencana yang mengkondisikan atau merangsang seseorang agar dapat belajar dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran ini bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar.

Variasi dan inovasi pembelajaran yang dilakukan guru termasuk bahan ajar seharusnya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, tingkat kemampuan siswa, dan kondisi tempat peserta didik belajar supaya tujuan pembelajaran dan pencapaian kompetensi bagi peserta didik dicapai dengan maksimal (Prastowo, 2014). Keberhasilan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh siswa, ditunjang dengan keahlian pendidik membuat peserta didik dapat dengan mudah, untuk memahami suatu materi pembelajaran. Pendidik biasanya menggunakan alat bantu yang disebut dengan bahan ajar bagi pendidik untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Bahan ajar dijadikan sebagai alat bantu pendidik dalam penyampaian suatu materi kepada siswa. Bahan ajar yang akan dikembangkan pada penelitian ini ialah berupa lembar kerja peserta didik (LKPD). LKPD merupakan lembaran-lembaran yang digunakan peserta didik sebagai pedoman dalam proses pembelajaran, serta berisi tugas yang dikerjakan oleh peserta didik baik berupa soal maupun kerja yang dilakukan peserta didik (Nurdin, 2016).

Salah satu bahan ajar yang digunakan untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran yaitu dengan penggunaan LKPD. Keuntungan penggunaan LKPD adalah memudahkan guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran, dan bagi peserta didik akan belajar lebih mandiri dan mampu memahami serta menjalankan tugas tertulis (Elfina & Sylvia, 2020; Rahayu *et al*, 2021). LKPD memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh peserta didik dalam memaksimalkan pemahaman pembentukan kemampuan dasar sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh (Dazrullisa & Hadi, 2018; Wyness & Dalton, 2018). LKPD merupakan sebuah sarana pembelajaran yang mencakup rangkaian aktivitas dasar yang perlu dilakukan oleh peserta didik dengan tujuan meningkatkan pemahaman mereka dan mengembangkan kemampuan dasar sesuai dengan indikator pencapaian yang ditetapkan (Itsnanayah & Lestyanto, 2021). Guru bisa memanfaatkan LKPD sebagai alat bantu dalam mengembangkan hubungan yang efektif antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran, yang pada akhirnya akan meningkatkan keterlibatan dan pencapaian belajar siswa.

Pengembangan LKPD tidak terlepas dengan model pembelajaran agar kegiatan dalam LKPD mampu mencapai tujuan pembelajaran adalah model pembelajaran yang akrab dalam dunia pendidikan, yaitu model pembelajaran *discovery learning* merupakan pendekatan yang memberikan penekanan pada peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. *Discovery learning* memungkinkan peserta didik untuk menemukan, menyelidiki, dan memahami konsep-konsep baru melalui pengalaman belajar yang aktif dan langsung (Santoso & Airlanda, 2022). Model pembelajaran *discovery learning* dapat mendorong peserta didik untuk mengembangkan rasa keingintahuannya sehingga dapat mengeksplorasi pengetahuan-pengetahuan baru di sekitarnya. Langkah-langkah dalam model ini meliputi stimulasi, pernyataan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, dan verifikasi, yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan peserta didik dalam menemukan dan memahami konsep secara mandiri (Puspitasari & Nurhayati, 2019). *Discovery learning* memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif, yang pada akhirnya

membawa mereka kepada kesimpulan sendiri (Febbivoyna, 2021). Model ini mendorong peserta didik untuk aktif menemukan konsep-konsep baru dan mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih kokoh dan tahan lama dalam ingatan (Septi *et al*, 2022). Dalam konteks pembelajaran fisika, *discovery learning* memungkinkan peserta didik untuk fokus pada proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan pengalaman belajar secara aktif (Fajri, 2019). Model ini juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang kompleks melalui proses penemuan dan penarikan kesimpulan (Adhiprama, 2024).

Kombinasi LKPD berbasis *discovery learning* membuat pembelajaran lebih terstruktur dan membangkitkan daya ingin tahu peserta didik secara mendalam untuk menemuka konsep-konsep yang belum kongkrit didalam LKPD. Pengalaman yang baru dapat memudahkan peserta didik untuk menyusun pengetahuan dalam dimensi kognitif mereka, jika kondisi ini terbangun maka akan mengakibatkan hasil belajar peserta didik juga meningkat. Pernyataan tersebut senada dengan ditemukan oleh Dedono (2016) menerangkan bahwa *guide discovery learning* dapat memprediksi tingkat emosional dan IQ peserta didik dalam menstrukturkan kognitif pengetahuan peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku (Nurrita, 2018). Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya (Nasution, 1990). Menurut Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut (Hamalik, 2006). Selanjutnya Winkel menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya (Winkel, 1987). Pada penelitian ini hasil belajar mengacu pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*) (Ali, 2020).

Adanya penelitian ini diharapkan dapat hasil belajar peserta didik dalam menggunakan LKPD berbasis *discovery learning* yang akan dikembangkan oleh peneliti. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Harahap (2024) yang berjudul “Pengembangan LKPD Berbasis *discovery learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta didik SMP” terdapat informasi bahwasannya, hasil penelitian ini adalah bahwa LKPD yang dikembangkan menggunakan model 4-D Thiagarajan terbukti valid dan efektif. Validitas LKPD berbasis *discovery learning* dinilai sangat baik oleh ahli materi dan media, dengan persentase masing-masing 87% dan 93%, yang masuk dalam kategori "valid tanpa revisi." Uji efektivitas melalui N-Gain Score menunjukkan rata-rata sebesar 0.67 yang termasuk dalam kategori "sedang," sehingga LKPD ini efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV). Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan

oleh Winda (2023) yang berjudul “Pengembangan LKPD Berbasis *Learning Cycle 7E* Untuk Memberdayakan *Critical and Creative Thinking (CCT) Skills*” terdapat informasi bahwasannya, produk LKPD berbasis *Learning Cycle 7E* sangat layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Validasi produk menunjukkan hasil yang sangat valid di berbagai aspek, dengan rata-rata nilai yang tinggi. Kepraktisan produk terbukti dengan tingkat partisipasi peserta didik yang sangat tinggi (95%) dan efektivitasnya terlihat dari peningkatan signifikan nilai *pre test* ke *Post Test*, serta peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kreatif (CCT) peserta didik di kelas IV SDN 1 Labuhan Ratu.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada para pendidik kelas V di wilayah Gugus Sekolah Mawar di Kecamatan Adiluwih diketahui bahwa belum menggunakan LKPD *Discovery Learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Pola pembelajarannya masih bersifat konvensional. Pembelajaran lebih cenderung menggunakan pendekatan *teacher-centered* dan peran utama sebagai sumber informasi terletak pada pendidik. Pandangan pendidik bahwa pembelajaran di kelas seringkali hanya difokuskan pada pemenuhan materi yang tercantum dalam buku pelajaran, dengan sedikit perhatian terhadap keterlibatan aktif siswa. Hal ini menimbulkan kesan bahwa peserta didik lebih berperan sebagai objek dalam proses pembelajaran, bukan sebagai subjek aktif, sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menjadi terbatas. Proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V di wilayah Gugus Sekolah Mawar kecamatan Adiluwih hanya menggunakan buku pegangan peserta didik yang dipinjamkan oleh sekolah tanpa ada tambahan sumber belajar lain. Hal ini membuat peserta didik kurang leluasa dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan kurangnya keinginan untuk mengasah kemampuannya.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada saat pra-survey dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD, bahwa hasil belajar peserta didik selama ini selalu saja tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Keadaan tersebut dapat dilihat dari tes yang dilakukan peneliti guna melihat hasil belajar 140 peserta didik kelas V SD

yang meliputi wilayah Gugus Sekolah Mawar di Kecamatan Adiluwih pada tahun pelajaran 2024/2025. Berdasarkan data yang didapatkan dari instrumen tes dapat diketahui bahwa aspek kognitif peserta didik kelas V dengan rata-rata presentase 36,54% belum berkembang dengan baik. Rendahnya ranah kognitif peserta didik diketahui dari butir soal tes yang telah diberikan, terdapat informasi bahwasannya pengetahuan awal peserta didik mengalami kesulitan dalam menjawab soal yang telah dilakukan. Aspek kognitif dalam diri seseorang memiliki peran yang penting, hal ini jika tidak ditindak lanjuti akan menyebabkan hasil belajar peserta didik menurun.

Nilai yang terkait dengan aspek perkembangan afektif dapat dilihat dari segi proses pembelajaran di kelas pada 140 siswa, pembelajaran yang menekankan peserta didik bertanggung jawab, disiplin, komitmen, percaya diri, jujur dan menghargai orang lain. Dilihat dari hasil observasi yang dilakukan peneliti diperoleh pencapaian ranah afektif dengan rata-rata presentase 36,92%. Pada aspek afektif peserta didik belum mencapai perkembangan baik, berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan. Pada aspek psikomotorik di kelas V diperoleh dengan rata-rata presentase 39,76%. Dalam hasil analisis kebutuhan, terungkap bahwa peserta didik belum mencapai potensi penuhnya dalam ranah psikomotorik, seperti yang terlihat dari kinerja mereka dalam menyelesaikan tugas yang berhubungan dengan aspek tersebut. Hasil analisis kebutuhan belajar siswa juga menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan antara hasil belajar aktual dengan capaian pembelajaran yang ditargetkan dalam kurikulum. Sebagian besar siswa belum mampu mengidentifikasi gagasan utama, menyusun ringkasan dengan tepat, serta menafsirkan makna tersirat dalam teks. Selain itu, dalam aspek keterampilan menulis, siswa cenderung kesulitan mengorganisasi ide, menggunakan struktur teks yang benar, dan menerapkan kaidah kebahasaan secara tepat. Rendahnya minat baca, kurangnya latihan menulis, serta pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru turut menjadi faktor penyebab rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan perencanaan pembelajaran yang interaktif, seperti penggunaan LKPD berbasis *discovery learning*.

Alasan peneliti mengembangkan KPD berbasis *discovery learning* karena dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik di UPT SD Negeri 4 Bandungbaru kecamatan Adiluwih. Hasil belajar yang belum optimal ini seringkali disebabkan oleh pembelajaran yang bersifat satu arah, kurang melibatkan peserta didik secara aktif, serta penggunaan bahan ajar yang belum mampu memfasilitasi keterlibatan dan pemahaman konsep secara mendalam. Selain itu, pengembangan bahan ajar dalam bentuk LKPD dipilih karena memiliki keunggulan dalam mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. LKPD tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga menyediakan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan menuliskan pemahaman mereka sendiri, sehingga sesuai dengan pendekatan pembelajaran aktif seperti *discovery learning*.

Pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia didasarkan pada teori konstruktivisme yang dipelopori oleh Jerome Bruner. Bruner berpendapat bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa terlibat aktif dalam proses menemukan sendiri konsep atau pengetahuan melalui pengalaman belajar langsung. Dalam konteks Bahasa Indonesia, pendekatan *discovery learning* memungkinkan siswa untuk mengonstruksi pemahaman terhadap struktur teks, penggunaan bahasa, dan makna dalam bacaan secara mandiri melalui kegiatan eksplorasi, tanya jawab, diskusi, dan penalaran.

Langkah-langkah dalam penyusunan dan penerapan LKPD berbasis *discovery learning* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia disusun secara sistematis agar siswa dapat membangun pemahaman melalui proses penemuan. Tahap pertama adalah *stimulation* (pemberian rangsangan), di mana siswa diberi stimulus berupa teks bacaan menarik, gambar, atau video yang relevan untuk membangkitkan rasa ingin tahu. Selanjutnya, tahap *problem statement*, siswa diarahkan untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah atau pertanyaan terkait materi, misalnya tentang struktur teks atau makna kata dalam konteks bacaan. Tahap ketiga adalah *data collection*, di mana siswa mengumpulkan informasi melalui kegiatan membaca, mencatat gagasan utama, mencari makna kata sulit, dan

mengamati penggunaan bahasa. Setelah itu, pada tahap *data processing*, siswa mengolah informasi yang telah dikumpulkan dengan cara menganalisis struktur teks, membandingkan pendapat, atau membuat ringkasan. Tahap berikutnya adalah *verification*, yaitu proses di mana siswa menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis mereka, dan memverifikasi kebenaran pemahaman terhadap materi. Terakhir, pada tahap *generalization*, siswa diminta untuk menyimpulkan dan menggeneralisasi konsep atau kaidah kebahasaan yang telah ditemukan untuk diaplikasikan pada konteks yang berbeda. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, LKPD berbasis *discovery learning* mendorong siswa untuk aktif, dan mandiri dalam memahami materi Bahasa Indonesia.

Model *discovery learning* dipilih sebagai dasar pengembangan LKPD karena memiliki pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Melalui tahapan seperti eksplorasi, pengamatan, analisis data, dan penarikan kesimpulan, peserta didik diajak untuk menemukan konsep atau prinsip secara mandiri. Proses ini dapat meningkatkan pemahaman yang lebih mendalam, menumbuhkan motivasi belajar, serta memperkuat retensi informasi yang telah dipelajari. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkontribusi langsung terhadap peningkatan hasil belajar. Penggunaan LKPD berbasis *discovery learning* juga memberikan struktur pembelajaran yang sistematis dan terarah, namun tetap memberi ruang kebebasan bagi peserta didik untuk bereksplorasi dan berpikir secara kritis. Hal ini dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik karena mereka mengalami sendiri proses penemuan pengetahuan, bukan hanya menerima informasi secara pasif dari guru. Selain itu, LKPD ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri maupun dalam kelompok, sehingga meningkatkan keterampilan kolaboratif yang juga berdampak positif terhadap hasil belajar. Dengan demikian, pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* dipandang sebagai langkah strategis untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berorientasi pada peningkatan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Berdasarkan permasalahan yang telah peneliti uraikan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada pendidik.
2. Peserta didik dipandang sebagai objek bukan sebagai subjek pembelajaran sehingga peserta didik kurang aktif dalam mengeksplorasi pengetahuan.
3. Pendidik menganggap bahwa pembelajaran di kelas hanya untuk menuntaskan materi yang ada di buku saja.
4. Pendidik belum mengembangkan LKPD pembelajaran yang menyesuaikan kebutuhan peserta didik sehingga hasil belajar masih rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis membatasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Pengembangan LKPD berbasis model pembelajaran *discovery learning* yang valid, praktis, dan efektif pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SD.
2. Peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kevalidan LKPD berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD?

2. Bagaimanakah kepraktisan LKPD berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD?
3. Bagaimanakah keefektifan LKPD berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari pengembangan ini adalah

1. Mendeskripsikan kevalidan LKPD berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD.
2. Mendeskripsikan kepraktisan LKPD berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD.
3. Mengetahui tingkat keefektifan LKPD berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia peserta didik kelas V SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak berikut ini.

1. Siswa. Memfasilitasi peserta didik dengan menggunakan LKPD berbasis *discovery learning* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Memberikan pemahaman yang lebih kuat dalam mempelajari materi dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
2. Pendidik. Dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia untuk diterapkan di sekolah.
3. Sekolah. Dapat dijadikan sebagai salah satu bahan untuk memperbaiki proses pembelajaran bahasa Indonesia sehingga dapat memfasilitasi peserta didik di lingkungan sekolah dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Indonesia.
4. Penulis. Berguna untuk menambah pengetahuan dan pengalaman melalui penelitian serta meningkatkan motivasi untuk terus belajar.

1.7 Ruang Lingkup Penelitian

Penulis membatasi ruang lingkup penelitian yang berjudul “Pengembangan LKPD Berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar” sebagai berikut.

1. Lokasi penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Gugus Sekolah Mawar di Kecamatan Adiluwih Kabupaten Pringsewu Provinsi Lampung.
2. Objek penelitian. a) Pengembangan LKPD berbasis *discovery learning*. b) Hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar.
3. Subjek penelitian. Subjek pada penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik kelas V SD Negeri Gugus Sekolah Mawar Kecamatan Adiluwih Kabupaten Pringsewu.
4. Waktu. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

1.8 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah LKPD berbasis DL pada muatan pelajaran bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar. Adapun spesifikasi produk pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Gambaran Umum LKPD yang Dikembangkan

No	Komponen	Pengembangan
1	Cover	Gambar ilustrasi pembelajaran kelas V pada pelajaran bahasa Indonesia.
	Judul	LKPD berbasis DL
	Materi	BAB 2. Buku Jendela Dunia
	Kelas	5 Sekolah Dasar
	Semester	Genap
	Penulis	Fitri Handayani
2	Elemen Fase C	1. Menyimak: Peserta didik mampu menganalisis informasi berupa fakta, prosedur dengan mengidentifikasikan ciri objek dan urutan proses kejadian serta nilai-nilai dari berbagai jenis teks informasional dan fiksi yang disajikan dalam bentuk lisan, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), dan audio. 2. Membaca dan memirsa: Peserta didik mampu membaca dengan lancar dan indah serta memahami informasi dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, literal, konotatif, dan

No	Komponen	Pengembangan
		kiasan untuk mengidentifikasi objek, fenomena, dan karakter. Peserta didik mampu mengidentifikasi ide pokok dari teks deskripsi, narasi dan eksposisi, serta nilai-nilai yang terkandung dalam teks sastra (prosa dan pantun, puisi) dari teks dan/atau audio visual.
		3. Berbicara dan mempresentasikan: Peserta didik mampu menyampaikan informasi secara lisan untuk tujuan menghibur dan meyakinkan mitra tutur sesuai kaidah dan konteks. Menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan; pilihan kata yang tepat sesuai dengan norma budaya; menyampaikan informasi dengan fasih dan santun. Peserta didik menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosakata secara kreatif. Peserta didik mempresentasikan gagasan, hasil pengamatan, dan pengalaman dengan logis, sistematis, efektif, kreatif, dan kritis; mempresentasikan imajinasi secara kreatif.
		4. Menulis: Peserta didik mampu menulis teks eksplanasi, laporan, dan eksposisi persuasif dari gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan imajinasi; menjelaskan hubungan kausalitas, menuangkan hasil pengamatan, meyakinkan pembaca. Peserta didik mampu menggunakan kaidah kebahasaan dan kesastraan untuk menulis teks sesuai dengan konteks dan norma budaya; menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan. Peserta didik menyampaikan perasaan berdasarkan fakta, imajinasi (dari diri sendiri dan orang lain) secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosakata secara kreatif.
3	Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase C	1. Menyimak: Peserta didik menyimak dengan saksama, memahami, menganalisis ide pokok dan ide yang lebih rinci dalam paparan guru (teks yang dibacakan). Peserta didik mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi dan pesan dari paparan lisan dan tulis tentang topik yang dikenali dalam teks narasi dan informasional.
		2. Membaca: Peserta didik mampu mengenali dan memahami fungsi tanda baca (titik, koma, tanda tanya, tanda seru, tanda kutipan), serta dapat

No	Komponen	Pengembangan
		membacanya dengan intonasi yang sesuai konteks. Peserta didik mampu mengidentifikasi sumber informasi lain untuk mengklarifikasi pemahamannya terhadap teks naratif dan informasional. Peserta didik mampu membedakan informasi yang bersifat fakta dan fiksi pada teks yang sesuai dengan jenjangnya.
		3. Berbicara: Peserta didik mampu mempresentasikan informasi dengan menggunakan contoh-contoh untuk mendukung pendapatnya. Peserta didik mampu menyesuaikan intonasi dan metode presentasi dengan perhatian atau minat pendengarnya.
		4. Menulis: Peserta didik mampu menuliskan pendapat singkat terhadap bacaan secara kreatif dalam bentuk ulasan buku. Peserta didik mampu mengkategorikan informasi pada bacaan, simpulan, dan pendapatnya dalam pengatur grafis yang lebih kompleks. Peserta didik mampu menulis teks naratif sederhana dengan awal, tengah, akhir, dengan elemen intrinsik seperti dialog untuk menarik pembaca. Peserta didik mampu menuliskan kalimat dengan tanda baca: tanda titik, koma, tanda tanya, tanda seru, dan tanda petik sesuai dengan fungsinya. Peserta didik mampu menuliskan kalimat dengan spasi di antara kata. Menulis kalimat dengan huruf kapital di awal kalimat.
4	Langkah Kerja DL	Stimulasi (Pemberian Rangsangan) Identifikasi Masalah Pengumpulan Data Pengolahan Data Pembuktian (Verifikasi) Generalisasi (Menarik Kesimpulan)
5	Penilaian	Penilaian yang dilakukan berfokus pada aspek kognitif berupa soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> .

Sumber: Trianto, (2013)

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Bahan Ajar

2.1.1 Pengertian Bahan Ajar

Pengertian bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran (Rosalvin *et al*, 2022). Bahan ajar merupakan media yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, yang harus dirancang dengan kaidah instruksional untuk membantu dan menunjang pembelajaran (Fitriani, 2023). Bahan ajar disusun secara sistematis untuk mencerminkan kompetensi atau tujuan pembelajaran peserta didik (Ikashaum *et al*, 2022). Selain itu, bahan ajar juga berperan dalam membantu mencapai standar kompetensi dengan tidak hanya mencakup teori, tetapi juga keterampilan dan sikap yang dipelajari oleh peserta didik (Dipura *et al*, 2023). Bahan ajar memiliki peran yang sangat penting dalam sistem pendidikan karena turut menentukan tercapainya tujuan pendidikan (Khosiin, 2019).

Bahan ajar diartikan sebagai segala bentuk bahan yang disusun secara sistematis yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara mandiri dan dirancang sesuai kurikulum yang berlaku. Dengan adanya bahan ajar, guru akan lebih runtut dalam mengajarkan materi kepada peserta didik dan tercapai semua kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya (Nuryasana, 2020). Bahan ajar adalah seperangkat materi pelajaran yang mengacu pada kurikulum yang digunakan dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan (Lestari, 2013).

2.1.2 Jenis-jenis Bahan Ajar

Menurut Prastowo (2014), bahan ajar dibagi menjadi empat macam berdasarkan kecanggihan teknologi yang digunakan dan bentuknya, yaitu sebagai berikut.

1. Bahan ajar cetak mencakup handout, buku, modul, LKPD, dan brosur, yang merupakan materi fisik tertulis.
2. Bahan ajar dengar atau audio, yang hanya dapat didengar, seperti kaset, radio, piringan hitam, dan *compact disk* audio.
3. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) mencakup materi yang dapat dilihat dan didengar, seperti video *compact disk* dan film, sehingga membantu peserta didik memahami materi lebih jelas melalui visualisasi.
4. Bahan ajar lainnya yang tidak disebutkan dalam teks, tetapi secara umum mengacu pada penggunaan teknologi yang lebih canggih untuk mendukung proses belajar mengajar.

Berdasarkan jenis bahan ajar yang telah disebutkan, LKPD termasuk dalam kategori bahan ajar berbentuk cetak atau tertulis. Salah satu jenis bahan ajar adalah LKPD, yang merupakan bahan ajar cetak berbentuk lembaran yang berisi materi, ringkasan, petunjuk, dan soal-soal yang harus dikerjakan oleh peserta didik (Tukun, 2020).

2.2 Lembar Kerja Peserta didik(LKPD)

2.2.1 Pengertian LKPD

LKPD merupakan salah satu bentuk program yang berlandaskan atas tugas yang harus diselesaikan dan berfungsi sebagai alat untuk mengalihkan pengetahuan keterampilan (Dermawati *et al*, 2019). Bagi pendidik fungsi LKPD yaitu agar peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing dan materi pelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa. Penggunaan LKPD, kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien karena di dalam LKPD sudah terdapat lembar tugas peserta didik yang sudah disusun secara sistematis sesuai kompetensi dasar yang harus mereka capai. Oleh karena itu tugas pendidik menjadi lebih efisien dimana pendidik cukup menyampaikan materi secara singkat atau materi yang tidak dipahami atau materi

yang tidak tercantum pada LKPD dan selanjutnya membimbing (Khasanah & Fadila, 2018).

LKPD merupakan materi ajar yang dikemas sedemikian rupa agar peserta didik dapat mempelajari materi tersebut secara mandiri, sehingga peserta didik jadi lebih aktif untuk memecahkan masalah yang ada melalui kegiatan diskusi kelompok, praktikum, dan kegiatan menjawab permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadikan peserta didik akan lebih tertantang dalam proses kegiatan pembelajaran tersebut daripada pembelajaran yang hanya sekedar satu arah saja. Kegiatan memecahkan masalah yang ada dalam LKPD tersebut yang nantinya dapat berimbas pada peningkatan cara berpikirnya termasuk berpikir kritis (Astuti *et al*, 2021). Penggunaan media pembelajaran seperti buku LKPD menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penyajian LKPD dapat dikembangkan dengan berbagai macam inovasi (Nurliawaty *et al*, 2017). LKPD merupakan media yang dimasukan kedalam jenis cetak (*printed*) dan dipakai oleh para guru atau pendidik untuk membantu kegiatan belajar mengajar. LKPD adalah lembaran-lembaran yang berisi tugas dari pendidik dan harus dikerjakan oleh siswa. LKPD merupakan salah satu media yang digunakan oleh peserta didik sebagai panduan dalam kegiatan berupa pemecahan masalah ataupun penyelidikan (Amelia, 2021).

2.2.2 Manfaat LKPD

Aryani (2020) menyatakan LKPD berguna sebagai alat penilaian yang membantu pendidik memahami pengetahuan awal siswa, hasil belajar, dan proses pembelajaran. Selain itu, LKPD memungkinkan peserta didik untuk memantau kemajuan belajar mereka sendiri. Manfaat LKPD menurut Aldiyah, (2021) adalah peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, terbantu mengembangkan konsep, serta melatih keterampilan proses mereka. LKPD memberikan manfaat signifikan bagi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu manfaat utamanya adalah mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diberikan (Pawestri, 2020).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa LKPD adalah alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. LKPD tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian yang membantu guru memahami pengetahuan awal dan perkembangan siswa, tetapi juga memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar. Dengan LKPD, guru dapat menyampaikan materi secara lebih terstruktur, sementara peserta didik terbantu dalam mengembangkan konsep dan keterampilan proses mereka, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

2.2.3 Fungsi LKPD

LKPD berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dan siswa, memudahkan penerimaan materi dan informasi secara sistematis mengenai konsep yang dipelajari (Aldiyah, 2021). Sedangkan menurut Prastowo, (2018) menyatakan bahwasannya LKPD memiliki setidaknya empat fungsi sebagai berikut.

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

2.2.4 Syarat-syarat dalam Penyusunan LKPD

Penyusunan LKPD yang baik terdapat syarat-syarat yang harus terpenuhi agar LKPD layak dikatakan baik (Pawestri & Zulfiati, 2020). Berikut merupakan syarat LKPD.

1. Syarat didaktik mengatur tentang penggunaan LKPD yang bersifat universal dapat digunakan dengan baik untuk peserta didik yang lamban atau pandai. LKPD lebih menekankan pada proses untuk menemukan konsep, dan yang terpenting dalam LKPD ada variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan siswa. LKPD lebih mengutamakan pada pengembangan kemampuan, komunikasi sosial, emosional, moral, dan estetika.

2. Syarat kontruksi berhubungan dengan penguasaan bahasa, susunan kalimat, kosa kata, tingkat kesukaran, dan kejelasan dalam LKPD.
3. Syarat teknis menekankan pada tulisan, gambar, penampilan dalam LKPD.

Adapula 3 syarat-syarat utama dalam penyusunan LKPD terdiri yaitu sebagai berikut.

1. Syarat didaktik, syarat yang berkaitan dengan penggunaan secara universal dan mengutamakan penemuan konsep.
2. Syarat kontruksi, syarat yang berhubungan dengan tata aturan penulisan dalam bahasa Indonesia seperti susunan kalimat, kosakata, dan sebagainya.
3. Syarat teknis, syarat yang berhubungan dengan tampilah LKPD dan daya kreativitas, seperti penempatan gambar, pemilihan jenis huruf, dan sebagainya.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Pawestri & Zulfiati (2020) syarat-syarat penyusunan LKPD terdiri atas tiga syarat utama, yaitu syarat didaktik yang berkaitan dengan penggunaan universal dan penemuan konsep, syarat konstruksi yang berhubungan dengan tata aturan penulisan dalam bahasa Indonesia, termasuk susunan kalimat dan kosakata, syarat teknis yang melibatkan tampilan LKPD dan kreativitas, seperti penempatan gambar dan pemilihan jenis huruf. Berdasarkan penjelasan mengenai syarat-syarat penyusunan LKPD, dapat dipahami bahwa LKPD adalah media berbentuk lembar kegiatan yang berisi petunjuk dan materi ajar untuk membantu proses pembelajaran dalam menemukan fakta atau konsep. LKPD mengalihkan fokus pembelajaran dari yang berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student-centered*), sehingga membuat pembelajaran lebih efektif dan konsep materi dapat tersampaikan dengan baik.

2.2.5 Kelebihan dan Kelemahan LKPD

1. Kelebihan

Kelebihan LKPD meliputi penggunaannya dalam pemberian tugas oleh guru, harganya yang murah dan terjangkau sehingga semua peserta didik dapat membelinya, serta penyampaian materi yang singkat dan tepat. LKPD juga dapat memicu keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran karena memungkinkan peserta didik melatih keterampilan, mengembangkan, dan mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Peserta didik dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari, dan guru lebih mudah menyampaikan materi karena tidak perlu banyak menjelaskan, sehingga waktu pembelajaran lebih efektif. Kelebihan-kelebihan ini membuat peserta didik lebih tertarik pada bahan ajar yang digunakan dan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak membosankan (Kurniawan, 2015).

LKPD dirancang untuk digunakan secara mandiri oleh siswa, dengan pendidik berperan sebagai fasilitator. Jika desain LKPD terlalu rumit, peserta didik akan kesulitan memahaminya. Menurut Lismawati (2010), LKPD memiliki beberapa kelebihan, antara lain.

- a. Aspek penggunaan. LKPD merupakan media yang paling mudah digunakan dan dapat dipelajari di mana saja dan kapan saja.
- b. Aspek pengajaran. Dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya, LKPD lebih unggul karena dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk mempelajari fakta dan menggali prinsip-prinsip umum dan abstrak dengan argumentasi yang realistis.
- c. Aspek kualitas penyampaian pesan pembelajaran. LKPD mampu menyampaikan kata-kata, angka, notasi musik, gambar dua dimensi, dan diagram dengan cepat. Dari aspek ekonomi, LKPD lebih murah dibandingkan media pembelajaran lainnya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat dipahami bahwa LKPD memiliki berbagai kelebihan yang membuatnya menjadi media pembelajaran yang efektif dan efisien. Kelebihan ini meliputi kemudahan penggunaan, harga yang terjangkau, serta penyampaian materi yang singkat dan tepat. LKPD memicu keaktifan siswa, meningkatkan pemahaman mereka, dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi, sehingga waktu pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak membosankan. Dirancang untuk digunakan secara mandiri oleh peserta didik dengan guru sebagai fasilitator, LKPD unggul dalam aspek penggunaan, pengajaran, dan kualitas penyampaian pesan pembelajaran, serta lebih ekonomis dibandingkan media pembelajaran lainnya.

2. Kelemahan

- a. Soal-soal dalam LKPD cenderung monoton karena dapat muncul beberapa kali dalam LKPD.
- b. Adanya kekhawatiran karena guru hanya mengandalkan LKPD dan memanfaatkannya untuk hal pribadi.
- c. LKPD yang dikeluarkan penerbit cenderung berbeda dengan konsep yang akan diajarkan oleh guru.
- d. LKPD hanya melatih peserta didik menjawab soal dan tidak efektif untuk pemahaman konsep.
- e. Gambar yang disajikan dalam LKPD berupa gambar diam, sehingga kurang memahami peserta didik pada materi.
- f. Sebagai media cetak, LKPD cenderung hanya menekankan pada kognitif peserta didik sehingga penekanan pada emosi dan sikap peserta didik kurang maksimal.
- g. Dapat menimbulkan kebosanan bagi peserta didik sehingga perlu dipadukan dengan media lain.

Untuk mengantisipasi berbagai kelemahan yang sering muncul dalam penggunaan LKPD, pendidik dapat melakukan beberapa langkah strategis dalam proses pengembangan dan implementasi. Pendidik dapat menyusun variasi bentuk soal serta aktivitas berbasis proyek sederhana agar peserta didik tidak hanya

mengerjakan soal berulang. Untuk menghindari kekhawatiran bahwa pendidik hanya mengandalkan LKPD sebagai satu-satunya sumber pembelajaran dan menyalahgunakannya untuk kepentingan pribadi, dapat dilakukan pelatihan dan pendampingan pendidik agar memanfaatkan LKPD secara aktif dan kontekstual dalam pembelajaran. Perbedaan antara LKPD dari penerbit dan konsep pengajaran guru diatasi dengan merancang LKPD secara mandiri sesuai dengan modul ajar dan tujuan pembelajaran yang dirumuskan pendidik. Selain itu, untuk meningkatkan pemahaman konsep, LKPD dilengkapi dengan bagian penjelasan singkat, ilustrasi, dan aktivitas reflektif, tidak hanya sekadar latihan soal. Mengingat LKPD sebagai media cetak cenderung hanya menekankan ranah kognitif, maka kegiatan dalam LKPD dirancang pula untuk menumbuhkan sikap dan nilai, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan kejujuran melalui kerja kelompok dan pertanyaan reflektif. Untuk menghindari kebosanan, LKPD dipadukan dengan media pembelajaran lain seperti video, permainan edukatif, dan diskusi interaktif sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

2.2.6 Langkah-langkah Menyusun LKPD

Dalam menyusun LKPD, berbagai aspek perlu diperhatikan. Berikut adalah langkah-langkah penyusunan LKPD menurut Prastowo, (2015).

1. Analisis Kurikulum: Tahap awal yang menentukan materi mana yang memerlukan LKPD dengan melihat materi pokok, pengalaman belajar, dan kompetensi yang harus dimiliki siswa.
2. Menyusun Peta Kebutuhan LKPD: Menentukan jumlah LKPD yang harus ditulis dan urutannya.
3. Menentukan Judul LKPD: Menggunakan satu kompetensi dasar sebagai judul LKPD, dengan pembagian jika terdapat lebih dari empat materi pokok.
4. Menulis LKPD: Melibatkan perumusan kompetensi dasar, penentuan alat penilaian, penyusunan materi, dan memperhatikan struktur bahan ajar.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa penyusunan LKPD harus memperhatikan beberapa aspek penting yang terdiri atas : analisis kurikulum untuk menentukan materi yang memerlukan LKPD, penyusunan peta kebutuhan LKPD untuk mengetahui jumlah dan urutannya, penentuan judul LKPD berdasarkan kompetensi dasar, dan penulisan LKPD yang mencakup perumusan kompetensi dasar, penentuan alat penilaian, penyusunan materi, serta struktur bahan ajar.

2.2.7 Sistematika LKPD

Dalam pembelajaran yang berorientasi pada keaktifan dan kemandirian siswa, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu perangkat ajar penting yang berfungsi untuk mengarahkan peserta didik dalam mengeksplorasi, memahami, dan mengonstruksi pengetahuan melalui aktivitas terstruktur. Menurut Prastowo (2015), LKPD bukan hanya alat bantu mengerjakan soal, tetapi merupakan bagian integral dari pembelajaran yang mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan mandiri. Oleh karena itu, penyusunan LKPD harus memenuhi prinsip pedagogis dan sistematika yang jelas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan pendapat Prastowo (2015) komponen penting dalam sistematika penyusunan LKPD meliputi:

1. Judul LKPD
Menyebutkan topik atau subtema yang akan dipelajari.
2. Kompetensi Dasar (KD)
Merujuk pada kompetensi yang diharapkan dikuasai siswa.
3. Indikator Pencapaian Kompetensi
Menjabarkan hasil belajar yang diukur dan diamati.
4. Tujuan Pembelajaran
Rumusan capaian pembelajaran yang ingin dicapai peserta didik.
5. Materi Pembelajaran Singkat
Berisi penjelasan atau rangkuman materi inti secara padat dan jelas.

6. Aktivitas/Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah kegiatan siswa yang melibatkan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

7. Tugas atau Latihan Soal

Dapat berupa pertanyaan, studi kasus, eksperimen, atau latihan untuk memperkuat konsep.

8. Refleksi dan Kesimpulan

Kesempatan bagi siswa untuk menuliskan pemahaman dan nilai-nilai dari pembelajaran yang telah dilakukan.

9. Penilaian

Bentuk evaluasi baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

2.3 Model Pembelajaran *Discovery learning*

2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Discovery learning*

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan suatu pendekatan yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam menemukan konsep dan pengetahuan secara mandiri. Langkah-langkah dalam model ini meliputi rangsangan, pernyataan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, dan verifikasi (Santoso & Airlanda, 2022). *Discovery learning* memungkinkan peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran (Febbivoyna, 2021). Model ini menekankan pemahaman materi pembelajaran dan berpusat pada siswa, di mana peserta didik harus menyelesaikan masalah tertentu untuk memperoleh pemahaman yang kokoh (Indriana *et al.*, 2021). Dengan menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, model *discovery learning* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif berpikir, mengumpulkan informasi, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang telah dipelajari (Saputri *et al.*, 2022). Secara keseluruhan, *discovery learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan berpikir kritis, motivasi belajar, dan hasil belajar peserta didik di berbagai bidang studi.

2.3.2 Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery learning*

Kelebihan dari model pembelajaran *discovery learning* meliputi kemampuan peserta didik untuk aktif dalam menemukan dan menyelidiki konsep sendiri, sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih kokoh dan tahan lama dalam ingatan Iwantoro *et al* (2022). Model ini juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan aktif dalam proses pembelajaran, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Salam *et al*, 2023). Selain itu, *discovery learning* dapat meningkatkan keterampilan metakognisi peserta didik menurut Nurfadillah *et al* (2022) dan efektif dalam meningkatkan pemahaman materi pembelajaran (Indriana *et al*, 2021).

Kelebihan dari model pembelajaran *discovery learning* dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Salah satunya adalah kemampuan model ini dalam membantu peserta didik meningkatkan potensi berpikir kritis mereka (Saputri, 2024). *Discovery learning* juga efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas (Lindung, 2022). Selain itu, model ini dapat melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar, sehingga membantu mereka memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik (Janah, 2024). *Discovery learning* juga dapat merangsang kemampuan intelektual peserta didik dan memperoleh pengetahuan dengan cara merangsang rasa ingin tahu dan motivasi peserta didik (Saputri, 2024). Selain itu, implementasi *discovery learning* dapat menjadikan pembelajaran menjadi bermakna bagi peserta didik (Lindung, 2022).

2.3.3 Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery learning*

Kekurangan dari model pembelajaran *discovery learning* dapat terlihat dari beberapa aspek. Salah satunya adalah model ini mungkin tidak cocok digunakan oleh peserta didik yang memiliki kemampuan kognitif yang rendah (Nisa *et al*, 2022). Selain itu, model *discovery learning* tidak cukup efektif dalam kelas besar karena membutuhkan waktu yang lebih lama dalam proses pembelajaran (Nisa *et al*, 2022). Model ini juga lebih efektif digunakan dalam pembelajaran kognitif daripada untuk proses pembelajaran psikomotorik (Nisa *et al*, 2022).

Selain itu, kekurangan lain dari *discovery learning* adalah bahwa model ini memerlukan infrastruktur yang memadai, terutama dalam hal ketersediaan teknologi dan akses internet yang stabil (Muzayanati *et al*, 2022). Proses pembelajaran *discovery learning* juga dapat menjadi kurang efektif jika peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi karena tidak mendapatkan penjelasan langsung dari guru (Astuti *et al*, 2023). Selain itu, model ini mungkin tidak sesuai untuk semua konteks pembelajaran, terutama jika tidak ada dukungan yang memadai dari lingkungan pembelajaran (Astuti *et al*, 2023).

Berdasarkan pertimbangan kekurangan-kekurangan tersebut, penting bagi pendidik untuk mengantisipasi berbagai kekurangan dalam penerapan model pembelajaran *discovery learning*. Beberapa langkah strategis dilakukan selama proses perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Mengingat model ini cenderung kurang efektif bagi peserta didik dengan kemampuan kognitif rendah, maka dalam perancangan LKPD dan aktivitas pembelajaran disisipkan petunjuk langkah-langkah yang jelas serta pertanyaan pemandu agar siswa tetap dapat mengikuti proses penemuan secara bertahap. Untuk mengatasi keterbatasan efektivitas dalam kelas besar, pendidik dibekali strategi pengelolaan waktu dan pengelompokan siswa secara heterogen sehingga interaksi dan bimbingan dapat lebih terfokus. Keterbatasan infrastruktur dan akses teknologi, materi dan LKPD dikembangkan dalam bentuk cetak agar dapat digunakan di berbagai kondisi. Untuk menghindari kebingungan siswa akibat kurangnya penjelasan langsung dari pendidik, maka pendidik tetap memberikan pengarahan awal dan refleksi akhir guna menyeimbangkan proses penemuan dengan arahan terstruktur. Dengan pendekatan ini, pembelajaran *discovery learning* diupayakan tetap optimal meskipun terdapat kendala-kendala teknis dan karakteristik peserta didik yang beragam guna memaksimalkan manfaatnya.

2.3.4 Sintaks Model Pembelajaran *Discovery learning*

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan pendekatan yang memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan menemukan dan menyelidiki konsep sendiri. Sintaks model pembelajaran

discovery learning meliputi langkah-langkah seperti *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification*, dan *generalization* (Iwantoro *et al*, 2022). Mengintegrasikan sintaks model *discovery learning* dalam tugas-tugas pembelajaran, guru dapat membantu peserta didik menjadi lebih sadar akan metakognisi mereka sendiri (Fitriati, 2023). Selain itu, penerapan model ini juga dapat mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan kreatif (Suhailah, 2024). Model pembelajaran *discovery learning* memiliki enam sintaks yang umum digunakan, yaitu sebagai berikut (Fikri, 2023; Mulyati *et al*, 2018; A'yun, 2023).

1. *Stimulation* (Rangsangan). Memberikan rangsangan atau tantangan kepada peserta didik untuk memulai proses pembelajaran.
2. *Problem Statement* (Identifikasi Masalah). Mengidentifikasi masalah atau pertanyaan yang akan diselesaikan oleh siswa.
3. *Data Collecting* (Pengumpulan Data). Peserta didik mengumpulkan informasi atau data yang relevan dengan masalah yang diberikan.
4. *Data Processing* (Pengolahan Data). Peserta didik memproses data yang telah dikumpulkan untuk mengeksplorasi konsep atau mencari solusi.
5. *Verification* (Pembuktian). Memverifikasi hasil atau solusi yang ditemukan oleh siswa.
6. *Generalization* (Generalisasi). Membuat kesimpulan atau generalisasi dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

No	Sintak	Kegiatan Siswa	Kegiatan Guru
1	<i>Stimulation</i> Pemberian rangsangan	Pada tahap ini peserta didik diberikan permasalahan yang belum ada solusinya sehingga memotivasi peserta didik untuk menyelidiki dan menyelesaikan masalah.	Pada tahap ini, guru memfasilitasi peserta didik dengan memberikan pertanyaan, guru memberikan arahan pada peserta didik untuk membaca buku atau teks, dan kegiatan belajar yang mengarah pada kegiatan

No	Sintak	Kegiatan Siswa	Kegiatan Guru
			<i>discovery</i> sebagai persiapan identifikasi masalah.
2	<i>Problem statement</i> Identifikasi masalah	Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah.	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengidentifikasi berbagai masalah terkait dengan yang disajikan pada tahap pertama dan merumuskan hipotesis masalah untuk mengeksplorasi masalah yang sebenarnya.
3	<i>Data collection</i> Pengumpulan Data	Selanjutnya, peserta didik melakukan eksplorasi untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan cara membaca literatur, mengamati objek, mewawancarai nara sumber, melakukan uji coba sendiri.	Guru memfasilitasi kegiatan pengumpulan informasi yang dilakukan peserta didik.
4	<i>Data Processing</i> Pengolahan Data	Peserta didik melakukan kegiatan mengolah data atau informasi yang mereka peroleh pada tahap sebelumnya lalu dianalisis dan diinterpretasi.	Guru membimbing kegiatan pengolahan informasi yang dilakukan peserta didik.
5	<i>Verification</i> Pembuktian	Peserta didik melakukan kegiatan mengolah data atau informasi yang mereka peroleh pada tahap sebelumnya lalu dianalisis dan diinterpretasi. Peserta didik melakukan mempresentasikan hasil temuannya dan membuktikan hasil temuannya dengan melakukan percobaan dengan benda konkret di depan kelas.	Guru meminta peserta didik secara bergantian untuk mempresentasikan dan membuktikan hasil temuannya melalui percobaan didepan kelas

No	Sintak	Kegiatan Siswa	Kegiatan Guru
6	<i>Generalization</i> Menarik kesimpulan	Peserta didik menyimpulkan hasil temuannya dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	Guru meminta peserta didik menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dipelajari dan memberikan penguatan dari kesimpulan yang telah disampaikan peserta didik.

Sumber: Kemendikbud (2013).

Berdasarkan penjelasan di atas, langkah-langkah model *discovery learning* yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi: (1) stimulasi, (2) identifikasi masalah, (3) pengumpulan data, (4) pengolahan data, (5) verifikasi, dan (6) penarikan kesimpulan. Model pembelajaran *discovery learning* memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui pengembangan kemampuan berpikir kritis, penalaran matematis, dan pemecahan masalah, serta memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan cara yang menarik dan bermakna.

2.4 Hasil Belajar

2.4.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan dalam berbagai ranah seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik (Malik & Novianti, 2023; Apriyanti *et al*, 2021; Sugiarti, 2021). Definisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar tidak hanya terbatas pada aspek kognitif semata, tetapi juga melibatkan aspek emosional dan psikomotorik dari siswa. Menurut Suprijono, hasil belajar adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya dalam proses belajar (Wajdih *et al*, 2020). Pengertian hasil belajar juga melibatkan proses penilaian atau pengukuran terhadap nilai belajar peserta didik setelah melalui kegiatan pembelajaran (Adhanegara *et al*, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar tidak hanya mencakup apa yang dipelajari siswa, tetapi juga bagaimana penilaian dilakukan untuk mengukur pemahaman dan penguasaan materi yang telah diajarkan.

Dalam konteks pengembangan kurikulum, pengertian hasil belajar juga terkait dengan prestasi belajar peserta didik (Buchori & Kholifah, 2022). Prestasi belajar dianggap memiliki kesamaan dengan hasil belajar yang menunjukkan bahwa pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran juga mencerminkan hasil belajar yang dicapai. Pengertian hasil belajar melibatkan berbagai aspek perubahan tingkah laku siswa, penilaian atau pengukuran nilai belajar, faktor motivasi, penerapan model pembelajaran, dan hubungannya dengan prestasi belajar peserta didik. Semua ini menunjukkan kompleksitas dan pentingnya memahami hasil belajar dalam konteks pendidikan. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dipahami sebagai pencapaian peserta didik setelah mereka terlibat dalam proses pembelajaran, yang mencakup berbagai aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensinya.

2.4.2 Macam-macam Hasil Belajar

Menurut Hamalik (2017), menyatakan bahwasannya hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, psikomotor. Perinciannya adalah sebagai berikut.

1. Ranah Kognitif
Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.
2. Ranah Afektif
Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
3. Ranah Keterampilan (Psikomotorik)
Meliputi keterampilan, manipulasi benda-benda, koordinasi *neuro muscular* (menghubungkan, mengamati) (Dimyati dan Mudjiono, 2016). Tipe hasil

belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotor dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Daryanto, 2018).

Ranah pengetahuan konseptual adalah aspek penting dalam konteks pendidikan dan pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep, teori, dan prinsip dalam suatu bidang daripada sekadar mengingat fakta. Dalam artikel atau referensi akademik, ranah ini sering dibahas dalam konteks bagaimana individu memahami dan mengintegrasikan pengetahuan baru ke dalam kerangka konseptual yang sudah ada. Beberapa aspek yang terkait dengan ranah pengetahuan konseptual meliputi pemahaman konsep, penerapan teori dan prinsip, pengintegrasian pengetahuan, pemikiran kritis, serta refleksi dan penilaian (Vosniadou & Brewer, 1992).

Pemahaman konsep melibatkan kemampuan individu untuk memahami dan menjelaskan konsep serta hubungan antar konsep dalam suatu bidang. Hal ini mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi elemen-elemen kunci dari suatu konsep dan memahami bagaimana konsep-konsep tersebut saling terkait (Dewey, 1933). Penerapan teori dan prinsip melibatkan penggunaan teori atau prinsip untuk menjelaskan fenomena baru atau memecahkan masalah dalam konteks yang relevan. Pengintegrasian pengetahuan melibatkan kemampuan untuk menghubungkan ide-ide dari berbagai sumber dan disiplin ilmu untuk membentuk pemahaman yang lebih komprehensif (Bransford, Brown, & Cocking, 2000).

Pemikiran kritis merupakan aspek penting dari ranah pengetahuan konseptual, yang melibatkan kemampuan individu untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi berdasarkan prinsip dan teori yang relevan. Hal ini mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi asumsi, mempertanyakan argumen, dan mengevaluasi bukti-bukti yang mendukung suatu konsep atau teori. Terakhir, refleksi dan penilaian melibatkan kemampuan individu untuk merefleksikan

pengalaman atau pengetahuan sebelumnya dalam konteks konseptual baru, serta melakukan penilaian terhadap pemahaman konseptual yang dimiliki (Perkins, 1999).

Ranah pengetahuan konseptual menjadi sangat penting dalam pendekatan pembelajaran modern, yang mengutamakan pemahaman mendalam dan aplikasi pengetahuan daripada hafalan semata. Dalam konteks penelitian, ranah pengetahuan konseptual membantu dalam mengembangkan kerangka teoretis yang kuat untuk studi atau eksplorasi ilmiah. Dengan demikian, pemahaman yang mendalam terhadap ranah pengetahuan konseptual dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan pendidikan dan penelitian (Anderson, 2000).

2.4.3 Pengukuran Hasil Belajar Ranah Kognitif

Evaluasi adalah suatu proses yang sistematis dari pengumpulan, analisis, dan interpretasi informasi atau data untuk menentukan sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran (Djamrah, 2015). Dengan melakukan evaluasi seorang pendidik akan mengetahui bagaimana peserta didik dapat mengukur sejauh mana pengetahuannya. Ranah kognitif ini terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu, (1) kemampuan menghafal, (2) kemampuan memahami, (3) kemampuan menerapkan, (4) kemampuan menganalisis, (5) kemampuan mensintesis, dan (6) kemampuan mengevaluasi. Seperti yang diuraikan di atas, kemampuan berfikir kreatif yang berhubungan dengan ranah kognitif. Indikator operasional kognitif dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Daftar Indikator Operasional Kognitif (C1-C6)

No	Ranah Kognitif	Kata Operasional
1	Mengingat (C1)	Menunjukkan, mendemonstrasikan, memilih, mengikuti, meminta, membentuk, menerangkan, menjelaskan, menerjemahkan, menguraikan, mengartikan, menyatakan kembali, menafsirkan.
2	Memahami (C2)	Menginterpretasikan, mendiskusikan, menyeleksi, dan merangkum
3	Menerapkan (C3)	Menerapkan, melaksanakan, mengubah, menggunakan, menjalankan, menggambarkan, mendemonstrasikan, dan menunjukkan.

No	Ranah Kognitif	Kata Operasional
4	Menganalisis (C4)	Menganalisis, membedakan, mengkarakteristikan, membandingkan, mengkorelasikan, mendeteksi, mendiagnosis, menyeleksi, menominasikan, dan menjamin.
5	Menilai (C5)	Mengevaluasi, membenarkan, menyalahkan, memprediksi, mempertahankan, menyeleksi, mendukung, menilai, dan mengeritik.
6	Mencipta (C6)	Merakit, merancang, menemukan, menciptakan, memperoleh, mengembangkan, membangun, membentuk, melengkapi, menyempurnakan, mendesain, dan menghasilkan karya.

Tingkatan hasil belajar dalam ranah kognitif yang cocok digunakan untuk jenjang SD/MI yaitu: pengetahuan (C1), Pemahaman (C2), Penerapan (C3). Berdasarkan tiga ranah kognitif di atas, ranah tersebutlah yang menjadi objek penilaian hasil belajar. Pengukuran hasil belajar kognitif di atas, ranah tersebutlah yang menjadi objek penilaian hasil belajar. Tes tertulis merupakan tes di mana soal dan jawaban yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk tulisan bentuk tes tertulis terdiri atas : (1) soal pilihan ganda, (2) isian, (3) jawaban singkat, (4) benar-salah, (5) menjodohkan, dan (6) uraian (Uno, 2018).

2.4.4 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni.

1. Faktor internal (faktor dari dalam siswa)

Yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa; faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik meliputi dua aspek, yakni : a) aspek *fisiologis* (yang bersifat jasmaniah); b) aspek *psikologis* (yang bersifat rohaniah).

a. Aspek fisiologis

Kondisi umum jasmani dan *tonus* (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ-organ khusus siswa, seperti tingkat kesehatan indera pendengaran dan indera penglihatan, juga sangat mempengaruhi kemampuan peserta didik

dalam menyerap informasi dan pengetahuan, khususnya yang disajikan di kelas.

b. Faktor psikologis

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan belajar siswa. Namun, diantara faktor-faktor rohaniah peserta didik yang pada umumnya dipandang esensial itu adalah sebagai berikut:

- 1) Tingkat kecerdasan siswa;
- 2) Sikap siswa;
- 3) Bakat siswa;
- 4) Minat siswa;
- 5) Motivasi siswa

2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa)

Yakni kondisi di lingkungan sekitar siswa; Seperti faktor internal siswa, faktor eksternal peserta didik juga terdiri atas dua macam, yakni : faktor lingkungan sosial dan faktor non-sosial (Sudjana, 2017).

a. Lingkungan sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti guru, staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Selanjutnya, yang termasuk lingkungan sosial peserta didik adalah masyarakat dan tetangga serta teman-teman sepermainan di sekitar perkampungan peserta didik tersebut. Lingkungan sosial yang paling banyak mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik ialah orang tua dan keluarga peserta didik sendiri.

b. Lingkungan non-sosial

Faktor-faktor yang termasuk non-sosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal peserta didik dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan siswa.

3. Faktor Pendekatan Hasil Belajar (*approach to learning*)

Faktor pendekatan hasil belajar yakni jenis upaya belajar peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran. Disamping faktor-faktor internal dan eksternal peserta didik yang telah dipaparkan di muka, faktor-faktor pendekatan belajar juga berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan proses belajar peserta didik tersebut. Dari semua faktor-faktor tersebut, semua dapat mempengaruhi peserta didik dalam proses kegiatan belajar. Jika hal itu terjadi, dapat menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesikannya bahan pelajaran

2.5 Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar merupakan aspek penting dalam proses pendidikan. Berbagai penelitian telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat dasar. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, guru memegang peran penting dalam menentukan kualitas pembelajaran (Qomariyah, 2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya mencakup keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga keterampilan berbicara dan mendengarkan (Damayanti *et al*, 2022). Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar juga harus memperhatikan cara berpikir peserta didik dari konkret ke abstrak. Dengan demikian, melalui berbagai penelitian dan pendekatan yang telah dilakukan, pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD meliputi kurangnya sumber daya manusia yang berkualitas, terbatasnya sumber daya pembelajaran, serta perbedaan latar belakang bahasa dan budaya peserta didik (Suryaningrum, 2023). Oleh karena itu, perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk menganalisis dan meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, terutama dalam konteks

pandemi seperti yang disoroti dalam salah satu penelitian (Suhartono *et al.*, 2022). Dengan memperhatikan berbagai metode pembelajaran yang telah terbukti efektif, serta tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, dapat dikembangkan strategi pembelajaran yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di tingkat SD. Adapun materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah teks fiksi dan non fiksi.

Teks fiksi dan nonfiksi merupakan dua jenis teks yang memiliki karakteristik, tujuan, dan fungsi yang berbeda dalam dunia literasi. Teks fiksi adalah teks yang bersifat imajinatif atau rekaan, yang diciptakan berdasarkan kreativitas dan daya khayal penulis. Meskipun bisa terinspirasi dari kejadian nyata, teks fiksi tidak dimaksudkan untuk menyampaikan fakta, melainkan untuk menghibur, menyampaikan pesan moral, atau menggugah emosi pembaca. Ciri khas teks fiksi antara lain adanya unsur intrinsik seperti tema, tokoh, alur, latar, dan gaya bahasa yang kerap bersifat kiasan atau artistik. Contoh teks fiksi meliputi novel, cerpen, dongeng, mitos, dan legenda. Sementara itu, teks nonfiksi adalah teks yang disusun berdasarkan fakta, realitas, atau data yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Tujuan utama teks nonfiksi adalah menyampaikan informasi, memberikan penjelasan, atau membagikan pengetahuan secara objektif kepada pembaca. Bahasa yang digunakan dalam teks nonfiksi bersifat lugas, jelas, dan formal, serta sering kali disertai dengan data atau sumber yang dapat diverifikasi. Contoh teks nonfiksi antara lain artikel ilmiah, biografi, buku pelajaran, laporan, dan berita. Perbedaan mendasar antara keduanya terletak pada muatan isi dan pendekatan penulisannya, di mana teks fiksi berorientasi pada imajinasi dan hiburan, sedangkan teks nonfiksi berorientasi pada fakta dan informasi nyata. Pembelajaran teks fiksi dan non fiksi merupakan bagian penting dalam kurikulum pendidikan dasar. Materi ini membantu siswa untuk mengembangkan pemahaman mereka tentang dunia dan kehidupan sehari-hari melalui imajinasi dan fakta (Ulhak *et al*, 2024).

2.6 Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang sudah diteliti oleh Purwasi, (2020) yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Discovery Learning*”, terdapat informasi bahwasannya hasil penelitian menunjukkan kategori kevalidan dengan rata-rata 3,7, kepraktisan dengan rata-rata 3,83 berdasarkan penilaian siswa, dan 3,63 berdasarkan penilaian guru. Efektivitas pembelajaran diperoleh dari aktivitas guru dengan rata-rata 4,37 dan aktivitas peserta didik dengan rata-rata 3,73 menunjukkan kriteria aktif. Kesimpulannya, LKS berbasis *discovery learning* ini valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran materi bangun ruang sisi datar, kubus, dan balok.
2. Penelitian yang sudah diteliti oleh Rajagukguk, (2020) yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA”, terdapat informasi bahwasanya hasil pengembangan menunjukkan LKPD memenuhi kriteria validitas dan kelayakan dengan rata-rata penilaian 3,85 dalam kategori sangat baik. LKPD ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan tingkat ketuntasan belajar individu dan klasikal mencapai 83% dan 83,3%, serta N-gain sebesar 0,74. Indikator pembelajaran tercapai sebesar 81,9%, aktivitas belajar peserta didik mencapai 84,9%, dan respon positif peserta didik mencapai 81,5% dengan kriteria baik.
3. Penelitian yang sudah diteliti oleh Wahyudi (2021), yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Hybrid Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD”, terdapat informasi bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa lembar kerja peserta didik berbasis *hybrid learning* ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa seperti yang dibuktikan dengan peningkatan yang signifikan setelah penggunaannya dalam pembelajaran.
4. Penelitian yang sudah diteliti oleh Winda (2023), yang berjudul “Pengembangan LKPD Berbasis *Learning Cycle 7E* Untuk Memberdayakan *Critical and Creative Thinking (CCT) Skills* “. terdapat informasi bahwa hasil penelitian menunjukkan produk LKPD berbasis *Learning Cycle 7E*

sangat valid, praktis, dan efektif. Validitas produk dinilai sangat tinggi dengan rata-rata nilai validasi yang menunjukkan kelayakan dari segi materi, bahasa, media, dan pedagogik. Kepraktisan produk terlihat dari penggunaan LKPD oleh peserta didik dengan persentase sebesar 95% yang masuk dalam kategori sangat praktis. Efektivitas produk terbukti melalui peningkatan signifikan dalam nilai rata-rata peserta didik dari *pree test* ke *post test*, serta peningkatan *critical and creative thinking (CCT) skills* mereka. LKPD berbasis Learning Cycle 7E sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik di kelas IV SDN 1 Labuhan Ratu.

5. Penelitian yang sudah diteliti oleh Subariyanto (2022), dengan judul penelitian “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik kelas V Sekolah Dasar”, terdapat informasi bahwasannya hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,12, menegaskan efektivitas LKPD berbasis *discovery learning*.
6. Penelitian yang sudah diteliti oleh Putri (2022) dengan judul penelitian “Pengembangan LKPD Berbasis *discovery learning* pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar Tema 2 Selalu Berhemat Energi”, terdapat informasi bahwasannya hasil penelitian ini fokus pada tema "Selalu Berhemat Energi" yang mencakup mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan IPS untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penilaian oleh Validator ahli materi dan ahli media menunjukkan kriteria yang layak atau sangat layak. Uji coba terbatas dan lapangan menunjukkan respon yang sangat layak dari guru dan siswa, dengan penilaian respon guru mencapai skor 4 pada uji coba lapangan.
7. Penelitian yang sudah diteliti oleh Apreasta (2023) yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Elemen Menulis Dalam Kurikulum Merdeka di Kelas IV Sekolah Dasar”, terdapat informasi bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD telah mencapai tingkat validitas yang sangat

baik dengan presentase 93,3%. Respon dari peserta didik dan guru menunjukkan bahwa LKPD ini sangat praktis dengan presentase respon rata-rata sebesar 89,32%. Selain itu, uji efektivitas menunjukkan bahwa LKPD ini sangat efektif dengan presentase 89% dari peserta didik yang mengisinya, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

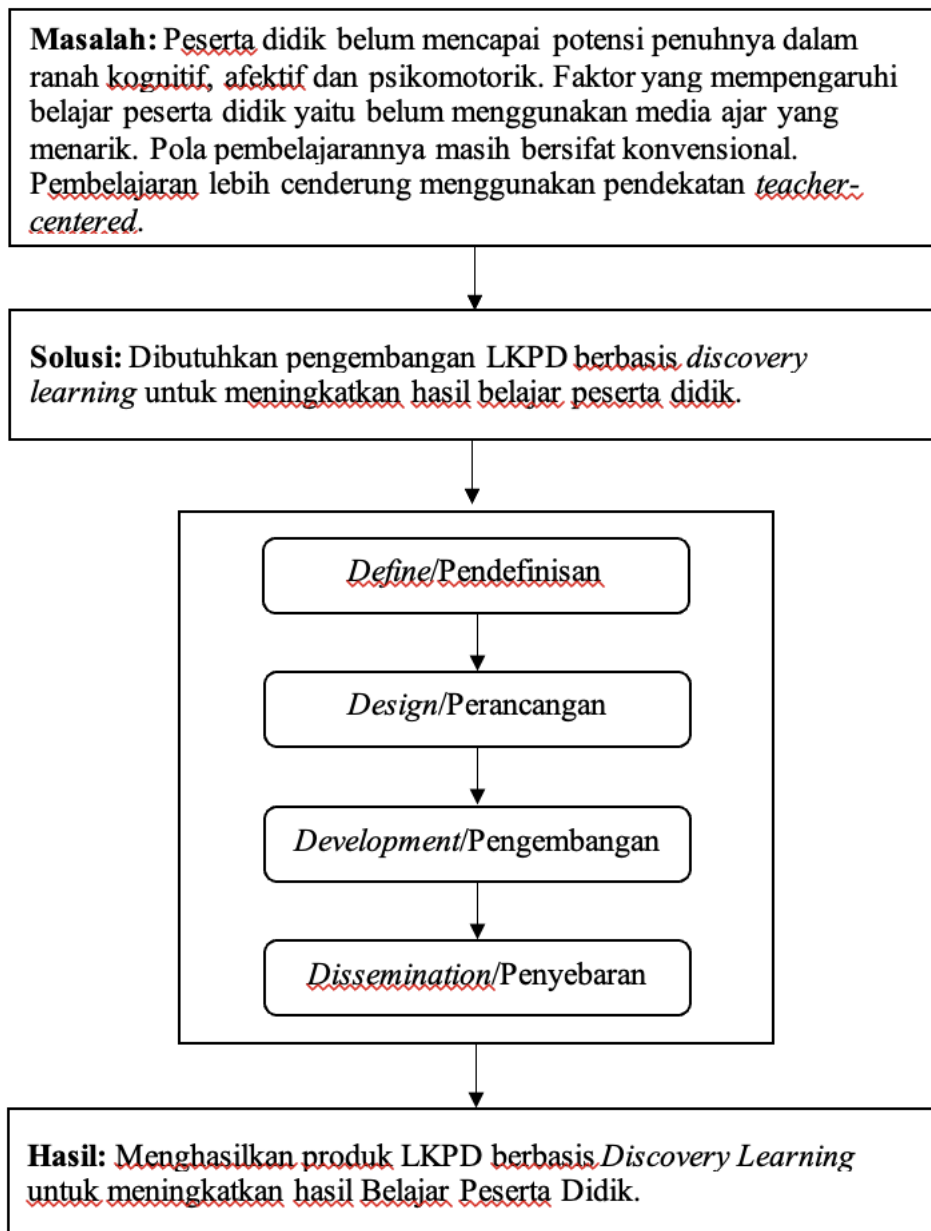
8. Penelitian yang sudah diteliti oleh Dwi, (2023) dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas III Gugus IV Gadingrejo”, terdapat informasi bahwa hasil penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) Borg & Gall Modifikasi Budiyono dengan populasi peserta didik kelas III Gugus IV Gadingrejo sebanyak 176 siswa, dan jumlah subjek penelitian sebanyak 21 siswa. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest hasil belajar tematik pada kelas eksperimen, dengan rata-rata pretest sebesar 54,28 dan rata-rata posttest sebesar 79,04. Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,4642 yang dikategorikan sebagai sedang.
9. Penelitian yang sudah diteliti oleh Agustina, (2023) dengan judul penelitian “Pengembangan LKPD Berbasis *Discovery Learning* Mata Pelajaran IPA Kelas V” terdapat informasi bahwasannya hasil penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD berbasis *discovery learning* untuk mata pelajaran IPA kelas V di SD Negeri 1 Palapa Bandar Lampung, serta menganalisis respon pendidik dan peserta didik terhadap penggunaan LKPD tersebut. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE dengan subjek penelitian terdiri atas 28 peserta didik kelas V dan pendidik. LKPD divalidasi oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli bahasa, dengan hasil validasi yang menunjukkan kategori sangat layak. Respon dari pendidik dan peserta didik terhadap LKPD tersebut juga sangat positif, dengan rata-rata skor respon pendidik sebesar 82% dan respon peserta didik mencapai 81% dalam uji coba kelompok kecil serta 85% dalam uji coba lapangan, sehingga LKPD tersebut dinilai sangat menarik.

10. Lulu Nailul Muna¹ dan Petra Kristi Mulyani (2023) yang berjudul Pengembangan LKPD Berbasis *Discovery Learning* Berbantuan Canva Pada Kelas V Sekolah Dasar. Hasil Validasi LKPD menunjukkan kriteria sangat layak oleh ahli media (100%) dan layak oleh ahli materi (77.3%). Uji keefektifan menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen (rata-rata 70.23) dan kelas kontrol (rata-rata 43.33), dengan signifikansi 0.000. LKPD ini juga mendapat respon sangat baik dari guru (100%) dan peserta didik (98.6%). LKPD berbasis *discovery learning* dengan bantuan Canva pada materi kalor dan perpindahannya sangat layak, sangat efektif, dan mendapat respon positif dari peserta didik dan guru di kelas V SD.
11. Penelitian yang dilakukan oleh Yamin (2022) yang berjudul “Development of Mathematical LKPD Based on Scientific Approach to Improve Students Mathematical Problem Solving at SD Negeri 1 Rimo”, terdapat informasi bahwasannya Hasil Validasi ahli materi, rata-rata diperoleh skor 87,96%, maka validasi ahli desain pembelajaran memperoleh skor rata-rata 95,31%, dan validasi ahli bahasa diperoleh skor rata-rata 93,75%. Jika dilihat dari jumlah tiga ahli validator, diperoleh skor rata-rata 92,34% dengan kategori LKPD sangat valid dan layak untuk digunakan. Sedangkan hasil respon peserta didik kuesioner berdasarkan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan diperoleh rata-rata skor 94,95% dengan kategori sangat baik. Untuk mengetahui peningkatan pemecahan masalah matematis siswa, peneliti memberikan soal pre test dan post test. Dari hasil pre test dan post test dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Hasil pre test peserta didik diperoleh rata-rata 54,28% dan hasil post test diperoleh rata-rata sebesar 73,33%. Berdasarkan kriteria penilaian skor N-Gain, keefektifan LKPD Matematika berbasis pendekatan saintifik diperoleh nilai 0,41, rentang skor 0,3 $\leq$ 0,7 tergolong sedang. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD matematika berbasis pendekatan saintifik adalah efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Penelitian ini juga memiliki persamaan yaitu Keduanya berfokus pada pengembangan LKPD untuk meningkatkan

kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Kedua penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian pertama berfokus pada pembelajaran tematik secara umum, sedangkan penelitian kedua spesifik pada matematika. Penelitian pertama menggunakan *Inquiry Social Complexity* yang menekankan pada kompleksitas sosial, sedangkan penelitian kedua menggunakan pendekatan ilmiah yang berfokus pada pemecahan masalah matematis. Meskipun keduanya berfokus pada peningkatan hasil belajar, penelitian pertama lebih umum dalam konteks pembelajaran tematik, sementara penelitian kedua secara spesifik bertujuan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis.

2.7 Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang demi mengembangkan LKPD berbasis *discovery learning* peneliti menemukan permasalahan yang terjadi yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang dibuktikan pada hasil wawancara pada pendidik kelas V dan peneliti melakukan tes terdapat informasi bahwa peserta didik belum mencapai potensi penuhnya dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu belum menggunakan media ajar yang menarik. Pola pembelajarannya masih bersifat konvensional. Pembelajaran lebih cenderung menggunakan pendekatan *teacher-centered*, di mana peran utama sebagai sumber informasi terletak pada pendidik. Hal ini menimbulkan kesan bahwa peserta didik lebih berperan sebagai objek dalam proses pembelajaran, bukan sebagai subjek aktif, sehingga keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menjadi terbatas. Atas dasar permasalahan tersebut peneliti ingin mengembangkan suatu produk yang dapat mengatasi permasalahan pada hasil belajar yang sudah diketahui dengan diadakannya tes analisis kebutuhan. Peneliti ini mengembangkan LKPD untuk menunjang hasil belajar peserta didik dengan berbantuan model pembelajaran *discovery learning*. Berdasarkan uraian di atas maka kerangka pikir penelitian dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

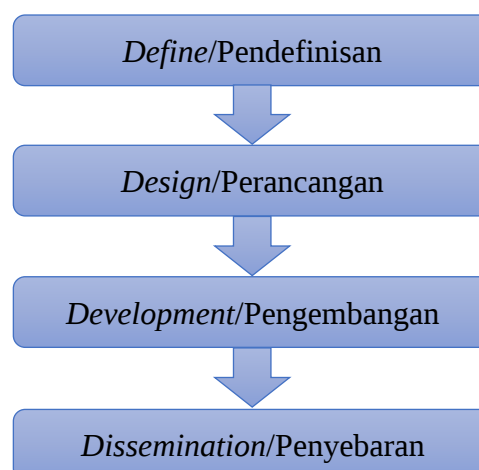


Gambar 1. Kerangka Pikir

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

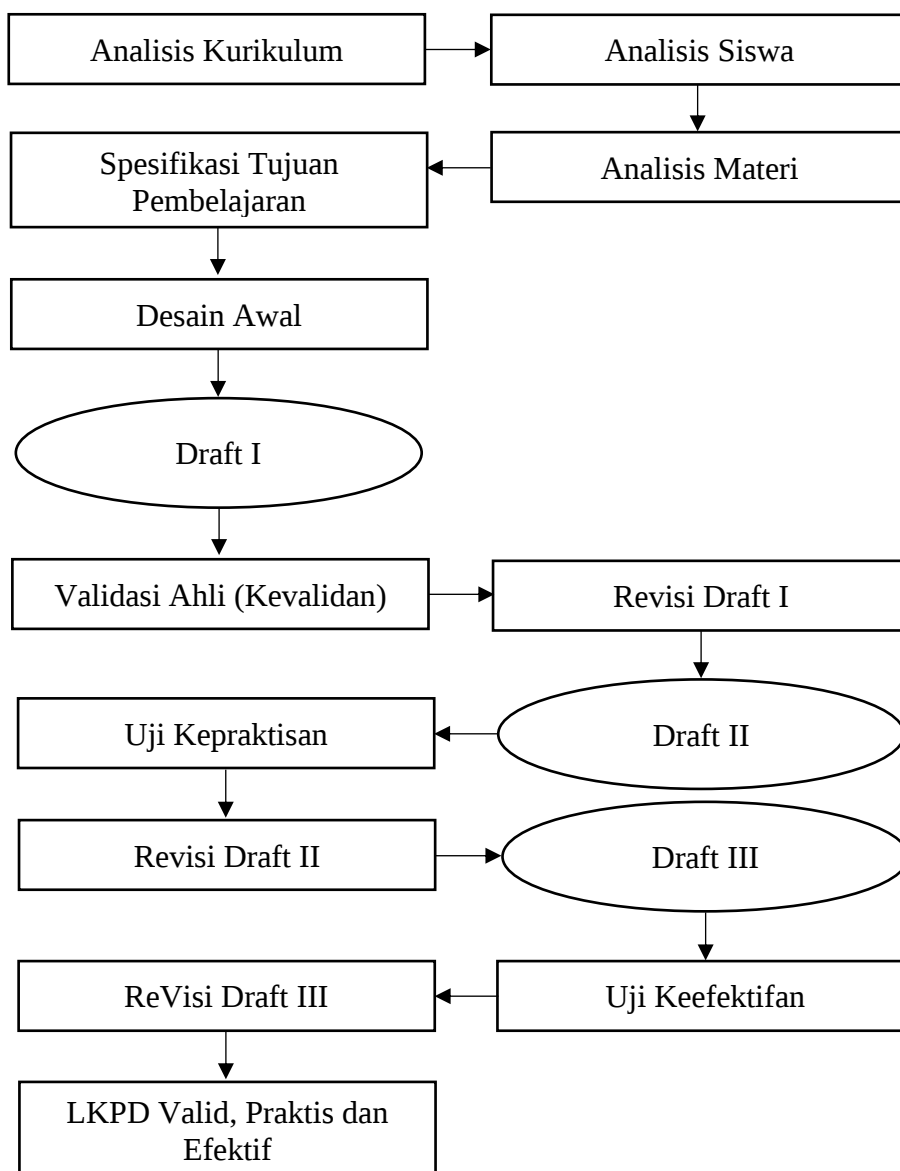
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan LKPD berbasis *discovery learning*, disertai dengan pengujian terhadap keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D (*Four D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh Thiagarajan, (1974). Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa indonesia di kelas V sekolah dasar.



Gambar 2. Bagan pengembangan Model 4-D

3.2 Prosedur Penelitian

Model pengembangan 4-D adalah sebuah model untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang terdiri atas empat tahap utama, *define*/pendefinisian, *design*/perancangan, *development*/ pengembangan, dan *dissemination*/penyebaran (Thiagarajan *et al*, 1974), dengan langkah-langkah seperti gambar 3.2.



Gambar 3. Flowchart Penelitian

3.2.1 Define/Pendefinisian

Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Dalam menentukan dan menetapkan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan bahan ajarnya berupa LKPD berbasis *discovery learning*. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut.

1. Analisis kurikulum, pada tahap awal dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang berlaku. Analisis kurikulum bertujuan untuk menetapkan kompetensi yang akan dikembangkan.
2. Analisis karakteristik siswa, dilakukan untuk mengenali karakteristik peserta didik yang akan menggunakan bahan ajar karena semua proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Apabila tingkat akademis peserta didik masih rendah maka bahan ajar harus menggunakan bahasa dan kata-kata sederhana yang mudah dipahami. Apabila minat baca peserta didik masih rendah maka bahan ajar perlu ditambah dengan ilustrasi gambar yang menarik supaya peserta didik termotivasi untuk membacanya.
3. Analisis materi, analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan, dan memilih materi yang relevan dan menyusunnya secara sistematis.
4. Merumuskan tujuan, sebelum menulis bahan ajar, tujuan pembelajaran, dan kompetensi yang hendak diajarkan perlu dirumuskan terlebih dahulu. Hal ini bertujuan untuk membatasi penelitian ini supaya tidak menyimpang dari tujuan yang telah dirancang.

3.2.2 Design/Perancangan

Penyusunan LKPD berbasis *discovery learning* dalam penelitian ini ada beberapa langkah yang harus diperhatikan oleh peneliti, yaitu:

1. Merumuskan ATP sesuai kurikulum merdeka
2. Menentukan alat penilaian, melalui pembelajaran yang akan digunakan, alat penilaian yang sesuai dalam penelitian ini adalah penilaian formatif, yakni penilaian yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Ini digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar.

3. Menyusun materi, dalam penyusunan materi LKPD perlu memperhatikan beberapa hal berikut. 1) Capaian pembelajaran yang akan dicapai 2) Informasi pendukung, seperti gambar-gambar dalam kehidupan nyata 3) Sumber materi, seperti dari buku pegangan peserta didik dan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari 4) Pemilihan kalimat yang jelas sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Memperhatikan struktur LKPD harus meliputi enam komponen, yakni judul, petunjuk belajar (petunjuk siswa), kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, tugas, dan langkah-langkah kerja, serta penilaian.

3.2.3 *Development/Pengembangan*

Tahap ini menghasilkan bahan ajar berupa LKPD berbasis *discovery learning* yang telah divalidasi oleh validator ahli bahasa, media dan materi. Tahap ini meliputi hal-hal sebagai berikut.

1. Validasi LKPD berbasis *discovery learning*. Validasi merupakan kegiatan untuk mengetahui valid tidaknya LKPD berbasis *discovery learning*. Tahap ini diikuti dengan revisi yang berguna untuk memperoleh masukan dalam perbaikan LKPD. Tujuan dari validasi ini adalah untuk memeriksa kebenaran materi, tata bahasa dan keefektifan LKPD dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan oleh LKPD tersebut. Validasi LKPD dilakukan oleh dosen ahli yang berkompeten dibidangnya.
2. Tahap Praktilitas. Setelah melalui tahap uji validasi, LKPD direvisi dan selanjutnya dilakukan uji coba terbatas. Uji coba terbatas dalam penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 4 Bandungbaru pada peserta didik kelas V. Tahap uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan LKPD yang digunakan oleh siswa. Pada tahap uji coba skala kecil/terbatas subjek uji coba terbatas terdiri atas 6 orang peserta didik kelas V dengan kriteria 2 tinggi, 2 sedang dan 2 rendah berdasarkan keterangan guru melalui nilai ulangan harian di UPT SD Negeri 4 Bandungbaru. Kepraktisan diperoleh dari hasil penyebaran angket praktikalitas yang dilakukan oleh peneliti untuk melihat seberapa praktis LKPD ini digunakan. Jika data yang

diperoleh menunjukkan bahwa LKPD dalam kategori praktis maka selanjutnya dilakukan uji coba skala besar/lapangan.

3.2.4 Dissemination/Penyebaran

Selanjutnya pada tahapan ini, LKPD akan diuji coba lapangan namun dengan skala yang lebih luas yang akan diterapkan pada kelas V di UPT SD Negeri 4 Bandungbaru. Tahap efektivitas dilakukan guna mengukur seberapa efektif LKPD berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di UPT SD Negeri 4 Bandungbaru.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik kelas V SD Negeri Gugus Sekolah Mawar Kecamatan Adiluwih Kabupaten Pringsewu yang terdiri atas 7 sekolah. Adapun data populasi pendidik dan peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Data pendidik dan peserta didik kelas V

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Jumlah Pendidik
1	UPT SDN 1 Bandungbaru	20	1
2	UPT SDN 2 Bandungbaru	22	1
3	UPT SDN 3 Bandungbaru	20	1
4	UPT SDN 4 Bandungbaru	21	1
5	UPT SDN 1 Bandungbaru Barat	27	1
6	UPT SDN 2 Bandungbaru Barat	17	1
7	UPT SDN 1 Sinarwaya	13	1
Jumlah		140	7

Sumber: Data KKG Gusek Mawar Kecamatan Adiluwih

Berdasarkan tabel 3 diperoleh informasi bahwa jumlah populasi dalam penelitian ini terdiri atas tujuh pendidik dan 140 siswa. Jumlah tersebut tersebar pada tujuh satuan pendidikan.

3.3.2 Sampel

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *cluster sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel probabilitas dimana peneliti membagi populasi menjadi beberapa kelompok (*cluster*) untuk penelitian. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka ditetapkan sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas V di UPT SD Negeri 4 Bandungbaru kecamatan Adiluwih yang berjumlah 21 siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. *Design* ini dapat digambarkan pada tabel 5 sebagai berikut (Sugiyono, 2013).

Tabel 5. Rancangan Penelitian

Kelompok	<i>Pree test</i>	Perlakuan	<i>Post Test</i>
Eskperimen	O ₁	X	O ₂

Sumber: Sugiyono (2017)

Keterangan.

O₁ = Perlakuan menggunakan LKPD berbasis *discovery learning*

X = Tes Awal (sebelum perlakuan)

O₂ = Tes Akhir (sesudah perlakuan)

3.4 Definisi Konseptual

3.4.1 LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah salah satu perangkat pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk membimbing peserta didik dalam memahami suatu konsep, serta melatih kemandirian belajar melalui kegiatan yang terstruktur. Secara konseptual, LKPD merupakan bahan ajar berbentuk lembaran-lembaran yang berisi tugas, instruksi, maupun pertanyaan yang harus dikerjakan oleh peserta didik, baik secara individu maupun kelompok, dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu. LKPD tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam mengelola pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk memfasilitasi proses belajar aktif dan bermakna. Biasanya, LKPD memuat komponen-komponen penting seperti tujuan pembelajaran, petunjuk kerja, materi singkat, langkah-langkah kegiatan, serta pertanyaan atau soal evaluasi. Dengan demikian, LKPD dapat menjadi jembatan antara teori dan praktik dalam pembelajaran, serta membantu peserta didik mengonstruksi pengetahuan secara mandiri melalui eksplorasi, observasi, dan pemecahan masalah.

3.4.2 *Discovery Learning*

Discovery Learning atau pembelajaran penemuan adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses menemukan konsep, prinsip, atau pengetahuan baru melalui eksplorasi dan investigasi mandiri. Secara konseptual, *discovery learning* berpedoman pada pandangan konstruktivistik, di mana peserta didik dianggap sebagai subjek aktif dalam membangun pemahamannya sendiri, bukan sekadar menerima informasi dari guru. Dalam model ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan belajar yang kaya akan rangsangan, memberikan masalah atau situasi yang menantang, serta mendorong peserta didik untuk mengamati, menganalisis, membuat hipotesis, dan menarik kesimpulan. Proses belajar yang terjadi melalui penemuan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Discovery learning* berlangsung melalui beberapa sintak seperti pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan informasi, pembuktian, dan penarikan kesimpulan.

3.4.3 Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada pencapaian peserta didik yang diperoleh melalui proses pembelajaran aktif, di mana mereka menemukan sendiri konsep atau prinsip melalui pengalaman langsung, eksplorasi, dan pemecahan masalah. Hasil belajar secara konseptual dapat didefinisikan sebagai perubahan perilaku atau kemampuan yang relatif permanen pada diri siswa sebagai akibat dari proses pengalaman, latihan, atau pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian ini diukur melalui evaluasi atau penilaian dalam bentuk tes tertulis, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Dengan demikian, hasil belajar merupakan indikator penting untuk menilai efektivitas proses pembelajaran dan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes dan nontes. Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

3.5.1 Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menggali informasi dari responden mengenai pelaksanaan pembelajaran serta kesulitan yang dialami oleh peserta didik dan pendidik selama proses pembelajaran, bertujuan untuk mengetahui bahan ajar apa yang digunakan oleh pendidik saat mengajar di kelas dan mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap bahan ajar yang digunakan pendidik.

3.5.2 Lembar Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui sarana dan prasarana yang ada di sekolah, bagaimana kondisi peserta didik di sekolah, mengetahui sumber belajar yang digunakan, serta penggunaan LKPD pada peserta didik kelas V SD. Dilaksanakan juga ketika proses penelitian berlangsung untuk melihat aktivitas yang terjadi pada peserta didik ketika menggunakan LKPD berbasis *discovery learning*.

3.5.3 Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini tidak hanya berupa bukti foto saat melaksanakan kegiatan penelitian. Teknik dokumentasi ini digunakan peneliti untuk memperoleh data sekunder berupa data jumlah siswa, nilai hasil belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran, serta profil sekolah di UPT SD Negeri 4 Bandungbaru Kecamatan Adiluwih.

3.5.4 Angket

Pengumpulan data awal pada penelitian ini menggunakan angket analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik. Penggunaan angket juga digunakan untuk mengumpulkan data uji validasi ahli media, ahli materi serta ahli bahasa, dan mengumpulkan data praktikalitas respon pendidik dan peserta didik terhadap LKPD yang dikembangkan. Data yang dikumpulkan melalui kuesioner disajikan dalam bentuk data kuantitatif dan dideskripsikan secara kualitatif dalam

bentuk data kuantitatif dan dideskripsikan secara kualitatif dalam pembahasan.

3.5.5 Tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat dari setiap siswa.

Tes dilakukan untuk menganalisa terkait hasil belajar peserta didik dengan memberikan soal berupa uraian sebanyak 10 butir soal. Tes tersebut meliputi soal *pre test* dan *post test*.

3.6 Instrumen Penelitian

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian disebut sebagai instrumen penelitian.

Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji dalam penelitian ini.

Adapun instrumen soal dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Instrumen Penelitian

Tahap	Kegiatan Penelitian	Instrumen	Deskripsi Kegiatan dan Tujuan	Target Capaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
<i>Define</i> (Pendefinisian)	Analisis Kurikulum	Lembar catatan penelitian	Mengkaji kurikulum yang digunakan untuk menetapkan kompetensi yang akan dikembangkan.	Mengetahui kurikulum yang digunakan untuk menyesuaikan dengan capaian kompetensi yang telah ditetapkan.
	Analisis Karakteristik Peserta Didik	Lembar Pengamatan	Mengkaji karakteristik peserta didik yang menggunakan bahan ajar berupa LKPD berbasis <i>discovery learning</i> .	Mengetahui karakteristik peserta didik sebagai acuan dalam merancang produk LKPD berbasis <i>discovery</i>

Tahap	Kegiatan Penelitian	Instrumen	Deskripsi Kegiatan dan Tujuan	Target Capaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
				<i>learning</i> yang mudah dipahami siswa.
	Analisis Materi dan Analisis Tujuan	Lembar catatan penelitian	Menganalisis materi yang relevan dengan penelitian dan membuat catatan sebagai dasar penentuan tujuan pembelajaran yang digunakan sebagai konsep materi pada LKPD berbasis <i>discovery learning</i> .	Mendapatkan landasan materi yang merujuk pada tujuan pembelajaran yang ditetapkan pada LKPD berbasis <i>discovery learning</i> .
<i>Design</i> (Perencanaan)	Validasi Ahli	Lembar validasi materi	Validasi kelayakan materi akan dilakukan untuk memvalidasi isi atau konten yang terkandung dalam produk LKPD berbasis <i>discovery learning</i> , apakah sudah sesuai dengan CP maupun TP.	Kelayakan produk penelitian berupa LKPD berbasis <i>discovery learning</i> untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa.
		Lembar validasi media	Validasi kelayakan media akan dilakukan untuk memvalidasi desain dari produk LKPD berbasis <i>discovery learning</i> untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa.	

Tahap	Kegiatan Penelitian	Instrumen	Deskripsi Kegiatan dan Tujuan	Target Capaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
		Lembar validasi bahasa	Validasi kelayakan bahasa akan dilakukan untuk memvalidasi kebahasaan yang digunakan di dalam produk sudah baku atau belum, maka tugas validator adalah memvalidasi kebahasaan yang ada dalam produk LKPD berbasis <i>discovery learning</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa.	
	Menganalisis Kepraktisan LKPD	Lembar angket praktikalitas	Kepraktisan akan dilihat dengan penyebaran angket praktikalitas yang dilakukan oleh peneliti untuk melihat seberapa praktis LKPD berbasis <i>discovery learning</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jika didapatkan data produk dalam kategori praktis untuk digunakan maka selanjutnya akan diuji cobakan pada uji coba skala besar/lapangan.	Kepraktisan produk LKPD berbasis <i>discovery learning</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahap	Kegiatan Penelitian	Instrumen	Deskripsi Kegiatan dan Tujuan	Target Capaian
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
<i>Dissemination</i> (Penyebaran)	Menganalisis Hasil Belajar Peserta Didik	Soal essay	Penyebaran soal dilakukan sebagai akhir untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan LKPD berbasis <i>discovery learning</i> dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penyebaran angket akan dilakukan secara luas atau uji coba lapangan pada peserta didik kelas V di UPT SD Negeri 4 Bandungbaru kecamatan Adiluwih	Analisis data saat penyebaran soal bertujuan untuk melihat perbandingan seberapa efektif penggunaan LKPD berbasis <i>discovery learning</i> dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data bertujuan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian guna menentukan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan LKPD berbasis *discovery learning* yang dikembangkan.

3.7.1 Uji Kevalidan

Kevalidan produk penelitian diperoleh dari penilaian ahli melalui uji/validasi ahli. Kevalidan diperoleh dari hasil validasi isi dan konstruk terhadap produk yang dikembangkan. Selain itu, pada tahapan analisis ini juga dilakukan revisi pada saran khusus yang diberikan para ahli terhadap LKPD berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang telah disusun. Adapun teknik analisis data yang dilakukan yaitu analisis deskriptif persentase dengan rumus.

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan.

p : Tingkat persentase aspek

n : Jumlah skor aspek yang diperoleh

N : Jumlah maksimal

Sumber : Sa'dun, (2013)

Nilai yang diperoleh dari validator tersebut dikategorikan dalam kategori yang terdapat pada Tabel 7.

Tabel 7. Kriteria Penilaian Validasi Ahli

Interval Skor	Kategori
81% - 100%	Sangat valid, sangat tuntas, dapat digunakan
61% - 80%	Cukup valid, cukup efektif, dapat digunakan dengan perbaikan kecil
41% - 60%	Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, tidak dapat digunakan
21% - 40%	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan
0 – 20%	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak dapat digunakan.

Sumber : Sa'dun (2013)

3.7.2 Uji Kepraktisan

Tujuan uji kepraktisan bertujuan untuk menguji apakah produk pengembangan sudah praktis dan mudah dalam pemakaiannya oleh pengguna. Uji kepraktisan produk didapat dari hasil angket yang diberikan kepada peserta didik. Adapun teknik analisis data yang dilakukan untuk mengetahui kepraktisan LKPD berbasis *discovery learning* yang dikembangkan yaitu analisis deskriptif persentase dengan rumus.

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan.

p: Tingkat persentase aspek

n: Jumlah skor aspek yang diperoleh

N: Jumlah maksimal

Sumber: Sa'dun (2013)

Hasil perhitungan data kemudian dikonversikan berdasarkan kriteria penilaian respon pendidik dan peserta didik. LKPD berbasis *discovery learning* dikatakan praktis jika memperoleh persentase aspek $> 62\%$. Adapun kriteria kepraktisan dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Kriteria Kepraktisan

Interval Skor	Kategori
81% - 100%	Sangat praktis, sangat tuntas, dapat digunakan
61% - 80%	Cukup praktis, cukup efektif, dapat digunakan dengan perbaikan kecil
41% - 60%	Kurang praktis, kurang efektif, kurang tuntas, tidak dapat digunakan
21% - 40%	Tidak praktis, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan
0 – 20%	Sangat tidak praktis, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak dapat digunakan

Sumber: Sa'dun (2013)

3.7.3 Uji Prasyarat Instrumen Penelitian

Agar instrumen penelitian dapat digunakan dalam penelitian ini maka peneliti melakukan uji coba instrumen penelitian untuk memperoleh instrumen yang valid dan reliabel.

1. Uji Validitas Soal

Instrumen dikatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,01$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid artinya instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur (Sugiyono, 2017). Penelitian ini menggunakan soal tes berupa isian, validitas ini dihitung dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment*, berikut ini adalah rumusnya (Ratnasari *et al*, 2019).

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X) - (\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan.

r_{xy} = Koefisien korelasi X dan Y

N = Jumlah responden

$\sum XY$ = Total perkalian skor X dan Y

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor variabel Y

Sumber : Ratnasari *et al*, (2019).

Penentuan kategori dari validitas mengacu pada pengkategorian validitas seperti pada tabel 9.

Tabel 9. Klasifikasi Validitas Soal

Kriteria Validasi	$0.00 > r_{xy}$	Tidak valid	(TV)
	$0.00 < r_{xy} < 0,199$	Sangat rendah	(SR)
	$0.20 < r_{xy} < 0,399$	Rendah	(Rd)
	$0.40 < r_{xy} < 0,599$	Sedang	(Sd)
	$0.60 < r_{xy} < 0,799$	Tinggi	(T)
	$0.80 < r_{xy} < 1,000$	Sangat tinggi	(ST)

Sumber: Sugiyono (2019)

2. Uji Reliabilitas Soal

Uji Reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach's*, untuk mengetahui tingkat korelasi soal uraian dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan.

r_i = Realibilitas tes

k = Banyak butir soal

$\sum S_i^2$ = Jumlah varian skor tiap soal

S_t^2 = Varian skor total

Sumber : Sugiyono (2019)

Tabel 10. Pedoman Kriteria Tingkat Reliabilitas

Reliabilitas	Kategori
$R_{11} < 0,199$	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,00	Sangat Kuat

Sumber : Sugiyono (2019)

Data yang akan digunakan minimal harus memenuhi kriteria reliabel dengan skor sebesar 0,60-0,80.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran suatu soal adalah peluang untuk dapat menjawab benar soal tersebut pada tingkat kemampuan tertentu yang bisa dinyatakan dengan indeks. Indeks yang dimaksud ialah dengan perbandingan ukuran yang besarnya antara 0,00 sampai dengan 1,00. Semakin besar indeks tingkat kesukaran maka soal tersebut semakin mudah. Rumus untuk menghitung tingkat kesukaran soal bentuk isian, pendidik dapat menggunakan langkah-langkah sebagai berikut.

$$TK = \frac{\text{Mean}}{\text{Skor Maksimum}}$$

Keterangan.

TK = Tingkat kesukaran

B = Rata-rata skor peserta didik

JS = Skor maksimum

Sumber : Sugiyono (2019)

Interpretasi terhadap hasil perhitungan angka indeks kesukaran soal pada umumnya menggunakan kriteria yang dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut.

Tabel 11. Pedoman Kriteria Tingkat Kesukaran Soal

Indeks Tingkat Kesukaran	Kriteria
$TK < 0,30$	Sukar
$0,30 < 0,70$	Sedang
$TK > 0,70$	Mudah

Sumber : Sugiyono (2019)

4. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal merupakan kemampuan dari suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang dapat menguasai materi dengan peserta didik yang kurang menguasai materi. Adanya uji daya pembeda ini dapat memudahkan pendidik dalam menilai peserta didik yang kurang dalam menguasai materi dan peserta didik yang dapat menguasai materi. Indeks daya pembeda biasanya dinyatakan dengan perbandingan ukuran, semakin tinggi maka semakin baik soal tersebut akan dapat membedakan antara peserta didik yang menguasai materi dengan peserta didik yang kurang menguasai materi. Untuk instrumen berupa soal uraian rumus yang digunakan pada uji daya pembeda adalah sebagai berikut.

$$Dp = \frac{X_A - X_B}{SMI}$$

Keterangan.

DP = Daya beda

X_A = Rata-rata skor kelompok atas

SMI = Rata-rata skor kelompok bawah

Sumber : Sugiyono, (2019)

Interpretasi Daya pembeda dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12. Pedoman Kriteria Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Pembeda	Kriteria
$DP < 0,00$	Sangat Jelek
$0,00 < DP < 0,20$	Jelek
$0,20 < DP < 0,40$	Cukup
$0,40 < DP < 0,70$	Baik
$0,70 < DP < 1,00$	Sangat Baik

Sumber : Sugiyono (2019)

3.7.4 Uji Efektivitas

Tahap ini bertujuan untuk melakukan pengujian dan analisis bagaimana keadaan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan LKPD berbasis *discovery learning*. Sebelum melakukan pengujian tingkat keefektifan LKPD maka perlu dilakukan uji prasyarat berupa uji deskriptif data, uji normalitas, dan uji homogenitas. Pengujian dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh telah memenuhi syarat uji parametrik atau belum

memenuhi syarat uji parametrik, apabila telah memenuhi syarat selanjutnya akan dilakukan uji parametrik dengan menggunakan uji t-test. Sedangkan jika data tidak memenuhi syarat maka selanjutnya dilakukan uji non parametrik dengan menggunakan uji *wicoxom*. Analisis data efektivitas digunakan untuk mengetahui keefektifan LKPD berbasis *discovery learning* dengan melakukan uji sebagai berikut.

1. Uji Deskriptif Data

Analisis deskriptif bertujuan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Analisis deskriptif digunakan untuk data analisis kuantitatif (Sugiyono, 2017). Pengolahan data menggunakan bantuan program SPSS versi 26.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan peneliti untuk menguji apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian uji normalitas data menggunakan uji *one sample Kolmogorov-smirnov*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (p) yang diperoleh lebih besar dari $\alpha = 0,05$ ($p > 0,05$).

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan peneliti untuk mengetahui homogen atau tidak sampel yang diambil dari populasi. Penelitian uji homogenitas data menggunakan uji *one way anova*. Data dikatakan homogen apabila nilai signifikan (p) yang diperoleh lebih besar dari $\alpha = 0,05$ ($p > 0,05$).

4. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menjadi penentu keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis yang telah ditetapkan. Peneliti menggunakan uji t-test dengan hipotesis yang diajukan sebagai berikut.

- H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan LKPD berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
- H_1 = Terdapat pengaruh penggunaan LKPD berbasis *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini membandingkan antara nilai *pre test* sebelum diberikan perlakuan dengan nilai *post test* setelah diberikan perlakuan menggunakan LKPD berbasis *discovery learning*, maka uji t-test yang digunakan adalah uji *Independent Sample T-Test*. Uji t tersebut digunakan untuk membandingkan rata-rata-rata dari dua nilai yang tidak berhubungan satu dengan yang lain. Dua yang akan dibandingkan yaitu nilai rata-rata nilai *Pre test* dan *post test* (Syazali, 2014). Pengolahan data menggunakan bantuan program SPSS versi 26.

Kriteria pengujian apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka H_a diterima, dan sebaliknya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_a ditolak. Kemudian jika H_a diterima dilakukannya uji lanjut dengan melihat rata-rata skor peningkatan berpikir kritis peserta didik pada dua kelas.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan di atas, maka kesimpulan penelitian ini dapat menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. LKPD berbasis *discovery learning* valid untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di UPT SD Negeri 4 Bandungbaru kecamatan Adiluwih, hal ini dibuktikan dari perolehan hasil uji kevalidan terhadap LKPD berbasis *discovery learning* yang meliputi uji validasi ahli materi memperoleh skor persentase sebesar 0,83% (sangat valid), ahli media memperoleh skor persentase sebesar 0,96% (sangat valid), dan ahli bahasa memperoleh skor persentase sebesar 0,88% (sangat valid).
2. LKPD berbasis *discovery learning* praktis untuk meingkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di UPT SD Negeri 4 Bandungbaru kecamatan Adiluwih, hal ini dibuktikan dari perolehan hasil uji kepraktisan terhadap LKPD berbasis *discovery learning* yang meliputi uji respon pendidik dan peserta didik. Hasil uji kepraktisan respon peserta didik memperoleh rata-rata persentase sebesar 94% (sangat praktis), sedangkan hasil uji kepraktisan respon pendidik memperoleh rata-rata persentase sebesar 96% (sangat praktis).
3. LKPD berbasis *discovery learning* efektif untuk meingkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di UPT SD Negeri 4 Bandungbaru kecamatan Adiluwih, hal ini dibuktikan dari perolehan hasil uji efektivitas dengan menggunakan uji *independent sample t-test* yang memperoleh hasil sebesar $< 0,001 < 0,005$ artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan LKPD berbasis *discovery learning*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka saran dalam penelitian ini ditunjukkan pada beberapa pihak diantara adalah sebagai berikut.

1. Peserta Didik. LKPD berbasis *discovery learning* dapat digunakan peserta didik secara mandiri, sehingga peserta didik, selain itu dengan adanya LKPD berbasis *discovery learning* peserta didik menjadi lebih antusias dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena peserta didik didorong terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah.
2. Pendidik. Pendidik dapat menggunakan LKPD berbasis *discovery learning* sebagai bahan ajar tambahan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga pembelajaran lebih bermakna dan tersusun sesuai dengan sintak *discovery learning*.
3. Sekolah. Satuan pendidikan dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran dan memberikan pelatihan kepada pendidik dalam mengembangkan berbagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran agar dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna, pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* dapat menjadi masukan bagi sekolah sebagai bahan ajar tambahan yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
4. Peneliti Selanjutnya. Peneliti selanjutnya dapat mengkaji lebih luas tentang LKPD berbasis *discovery learning* dan menemukan kebaruan dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, S. (2023). Pengaruh Model Guided Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Submateri Analisis Dampak Lingkungan dalam Proses Pembangunan. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(11), 1288-1295.
- Adhiprama, A. (2024). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Consilium Education and Counseling Journal*, 4(1), 205.
- Agustina, R. A. D., Harjanto, A., & ElVadola, C. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning Mata Pelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 422-432.
- Aldiyah, E. (2021). LKPD Pengembangan Sebagai Sarana Peningkatan Keterampilan Proses Pembelajaran IPA di SMP. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 67-76.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar. *PERNIK*, 3(1), 35-44.
- Amelia, I. S. (2021). *Pengembangan LKPD Berbasis Potensi Lokal Kelas X SMA Negeri 1 Air Naningan Kabupaten Tanggamus*. (Doctoral Dissertation, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan).
- Anderson, J. R. (2000). *Learning and memory: An integrated approach*. New York: John Wiley & Sons Inc.
- Apreasta, L., Salahuddin, A., & Pangestika, E. (2023). Pengembangan LKPD Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Elemen Menulis dalam Kurikulum Merdeka di Kelas IV Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 8618-8628.
- Apriyanti, A., Mukminin, A., & Hidayat, M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match (ICM) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Materi IPS Kelas V SD Islam Al Falah Jambi. *Jur. Pend. Tem. Dik*, 6(1), 122-133

- Aryani, S. D. (2020). Aplikasi Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan LKPD Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains pada Materi Kalor. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 239-247.
- Astuti, R., Kholidah, N., & Tirtanawati, M. (2023). Implementasi Metode Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Moodle Pada Mata kuliah Ekonomi Regional. *Dharmas Education Journal (De_journal)*, 4(2), 499-504
- Astuti, S., Danial, M., dan Anwar, M. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis PBL (Problem Based Learning) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Chemistry Education ReView*, 1(2), 90-114.
- Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2000). *How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School*. Washington, DC: National Academy Press.
- Buchori, A. and Kholifah, S. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Materi Matematika Ekonomi dengan Pendekatan Etnopedagogi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Lebesgue Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika dan Statistika*, 3(3), 653-662.
- Budiyo. (2016). *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press.
- Damayanti, R., Yudiana, K., & Antara, P. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Paired Storytelling dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 3(2), 81-91.
- Daryanto. (2018). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352
- Dazrullisa, & Hadi, K. (2018). Pengaruh Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Bangun Datar. *Bina Gogik*, 5(2), 50–62.
- Dedono, M. A. 2016. The Influence of IQ on Pure Discovery and Guide Discovery Learning of a Complex Real-word Task. *Learning and Individual Differences*. 49(1), 11-16.
- Dimiyati, dan Mudjiono. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dipura, I., Iriaji, I., & Anggriani, S. (2023). Pengembangan E-Modul Kompetensi Dasar Menggambar Komik Berkarakter Wayang untuk Peserta Didik SMP Kelas VIII. *Jolla Journal of Language Literature and Arts*, 3(1), 15-33.

- Djamarah, S. B. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dwi, A. (2023). *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Peserta Didik kelas III Gugus IV Gadingrejo* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS LAMPUNG).
- Elfina, S., & Sylvia, I. (2020). Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1 Payakumbuh. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 27–34.
- Febbivoyna, D. (2021). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Prestasi Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMAN 02 Batu. *Jurnal Mipa Dan Pembelajarannya*, 1(7), 10-15.
- Fikri, A. (2023). Pengembangan Lesson Plan Berbasis Model Discovery Learning Pada Materi Pembelahan Sel di Tingkat MA/SMA. *Diklabio Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 1(1), 56-64.
- Fitriani, H. (2023). Kajian Meta-Analisis: Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Berdasarkan Jenjang Pendidikan. *Bioscientist Jurnal Ilmiah Biologi*, 11(2), 1848.
- Fitriati, P. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Kesadaran Metakognitif dan Penguasaan Konsep Biologi Peserta Didik Kelas XI di Man 1 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2104-2110.
- Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara.
- Harahap, T. H., & Dachi, S. W. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik SMP. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 5(1), 67-76.
- Ikashaum, F., Sulastri, W., & Azizah, I. (2022). Contextual Mathematics Teaching Materials: Flipbook, Liveworksheet, Youtube. *Edumatica | Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(01), 1-10.
- Indriana, A., Yusuf, M., Maru, R., & Saputro, A. (2021). Efektivitas Discovery Learning pada Pembelajaran Geografi untuk Mengurangi Miskonsepsi Siswa. *Lageografia*, 19(3), 284.
- Itsnanayah, N., & Lestyanto, L. M. (2021). LKPD Daring Berbasis Penemuan Terbimbing Menggunakan Microsoft Sway Pada Prisma dan Limas. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 12(2), 287-298.

- Iwantoro, I., Rahmat, S., & Wang, L. (2022). Discovery Learning Sebagai Inovasi Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pasca Pandemi Covid-19. *Jie (Journal of Islamic Education)*, 7(2), 154.
- Janah, S. (2024). Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Guided Discovery Learning Pokok Bahasan Statistika Pada Kelas X-C Sman 3 Tuban. *Icls*, 1(1), 420.
- Khasanah, B. A., & Fadila, A. (2018). Pengembangan LKPD Geometri Transformasi dengan Motif Tapis Lampung. *JURNAL E-DuMath*, 4(2), 59. Onl: <https://doi.org/10.26638/je.734.2064>.
- Kurniawan, A. (2015). *Pengembangan LKPD Penyelesaian Soal Cerita Matematika Materi Bangun Datar Menggunakan Model Pembelajaran Bruner di Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Purwokerto).
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Lindung, W. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Hots Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Sa'dan Kabupaten Toraja Utara. *Embrio Pendidikan Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 350-362.
- Lismawati, L. (2010). *Pengoptimalan Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKS) Sebagai Sarana Peningkatan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di SMA. Raudlatul Ulum Kapedi-Sumenep* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Malik, M. and Novianti, I. (2023). The Effect Of Video Media On Learning Interest And Mathematics Learning Outcomes In Elementary School Students. *EduLine Journal of Education and Learning InnoVation*, 3(1), 122-127.
- Masriyah. (2006). *Evaluasi Pembelajaran Matematika (Modul 9: Alat Ukur Nontes)*. Surabaya: UNESA.
- Meltzer, D. E. (2002). The Relationship Between Mathematics Preparation And Conceptual Learning Gains In Physics: A Possible "Hidden Variable" In Diagnostic Pretest Scores. *American journal of physics*, 70(12), 1259-1268.
- Muliyati, D., Bakri, F., & Ambarwulan, D. (2018). Aplikasi Android Modul Digital Fisika Berbasis Discovery Learning. *Wapfi (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 74
- Muzayanati, A., Prastowo, A., & Triwulandari, R. (2022). Analisis Media Berbasis Web E-Learning pada Pembelajaran Tematik di Madrasah

- Ibtidaiyah pada Masa Pandemic Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1966-1974
- Nasution, S. (1990). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Nisa, A., Haryadi, H., & Nuryatin, A. (2022). Penerapan Media Video dan Model Discovery Learning dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Materi Teks Cerpen Kelas IX Di SMPN 5 Depok. *Basastra*, 11(3), 216.
- Nurdin. (2016). *Model Pembelajaran Matematika yang Menumbuhkan Kemampuan Metakognitif untuk Menguasai Bahan Ajar. Desertasi Tidak Dipublikasikan*. Surabaya: PPS UNESA.
- Nurfadillah, N., Cahyana, W., & Putra, D. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Flipbooks dalam Pembelajaran Fisika untuk Melatih Keterampilan Metakognisi Peserta Didik SMAN 10 Gowa. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(1), 29-34.
- Nurliawaty, L., Mujasam, M., Yusuf, I., & Widyaningsih, S. W. (2017). LKPD Berbasis Problem Solving Polya. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 6(1), 72-81.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 03(1), 171–187.
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967-97
- Omeri, N. (2015). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Manajer Pendidikan*, 9(3), 464–468.
- Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). Pengembangan LKPD untuk Mengakomodasi Keberagaman Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Kelas II di SD Muhammadiyah Danunegaran. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 6(3), 903-913.
- Perkins, D. N. (1999). How Cheetah Writes" Hamlet". *Psychological Inquiry*, 10(4), 348-350.
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber Belajar & Pusat Sumber Belajar Teori dan Plikasinya di Sekolah/Madrasah*. Depok : Prenadamedia Group.
- Prastowo.(2015). *Panduan Kreatif Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press

- Purwasi, L. A., & Fitriyana, N. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Discovery Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika: Judika Education*, 3(1), 17-25.
- Puspitasari, Y. and Nurhayati, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 7(1), 93-108.
- Putri, D. I. R., Istiningsih, S., & Rosyidah, A. N. K. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar Tema 2 Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 130-140.
- Qomariyah, S. (2020). Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dalam Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Cerita Bergambar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 59
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6313-6319.
- Rahayu, S., Ladamay, I., Ulfatin, N., Kumala, F. N., & Watora, S. A. (2021). Pengembangan LLPD Elektronik Pembelajaran Tematik Berbasis High Order Thinking Skill (HOTS). *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 112–118.
- Rajagukguk, K. P., Lubis, E. L. S., & Mustika, L. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Sintaksis*, 2(1), 10-19.
- RosalVin, S., Anas, N., & Khairuna, K. (2022). Development Of Biology Module Based On Local Potential Of Coffee Plants (Coffea Sp.) On Inheritance Pattern Materials For Third Class Of Senior High School. *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus*, 8(3), 545-557.
- Salam, S., Sunarso, A., & Ridlo, S. (2023). The Influence Of Discovery Learning Model On Motivation, Creative Thinking Ability, And Students' Learning Outcomes In Science Education For Grade V Elementary School. *International Journal of Research and Review*, 10(7), 621-631.
- Santoso, F. and Airlanda, G. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning dan Problem Solving Terhadap Hasil Belajar IPA pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3783-3791.
- Saputri, R., Susanta, A., Hanifah, H., & Susanto, E. (2022). Implementation Of Discovery Learning Model In Social Arithmetic Learning For Middle School Students. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 23(3), 1006-1016.

- Saputri, S. (2024). Relevansi Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Al-Qur'an Surah Al-An'am Ayat 74-79 (Dalam Kisah Nabi Ibrahim As). *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 911-919.
- Septi, S., Deswalman, D., Maison, M., & Kurniawan, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Keterampilan Proses Sains Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fisika Di SMAN 10 Kota Jambi. *Jurnal Phi Jurnal Pendidikan Fisika Dan Fisika Terapan*, 3(2), 10.
- Subariyanto, M. I. I., Ambarita, A., & Yulianti, D. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Discovery Learning untuk Mengoptimalkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SD. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 77-92.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdikarya.
- Sugiarti, S. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Kimia Peserta Didik Kelas X DPIB A SMK N 1 Pajangan Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD). *Incare*, 2(3), 269-290.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhailah, H., Serevina, V., & Budi, E. (2024, January). Rancangan IDM (Interactive Digital Module) Berbasis Discovery Learning Pada Materi Elastisitas dan Hukum Hooke. In *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, 12(1), 10-18.
- Suhartono, S., Susiani, T., Ngatman, N., Salimi, M., & Hidayah, R. (2022). Analisis Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar pada Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1637-1644.
- Sulfemi, W. B., & Qodir, A. (2017). Relationship Of 2013 Curriculum With Motivation Learning Students In Pelita Ciampea Vocational School. *Jurnal Ilmiah Edutechno*, 17(2), 1–12.
- Suryaningrum, S. (2023). Strategi Pengembangan Keterampilan Berbahasa Anak Sekolah Dasar Melalui Cerita Bergambar. *Edukasi Temat: J. Pendidik. Sekol. Dasar*, 4(1), 1-7.
- Thiagarajan. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana: Indiana University.
- Toding, S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Menggunakan Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Pada Peserta Didik Kelas III Upt Sd Negeri 234 Sumberdadi Kecamatan Tana Lili Kabupaten Luwu Utara. *Didaktika Jurnal Kependidikan*, 9(3), 305-318.

- Tukan, M. B., Komisia, F., Leba, M. A. U., & Amtonis, J. S. (2020). Pengembangan LKPD Praktikum Kimia Berbasis Lingkungan Pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Koulutus*, 3(1), 108-119.
- Uno, H. B., & Lamatenggo, N. (2018). The Effect Of Learning Approach And Preliminary Ability On Learning Outcomes In Science Lessons In Paguyaman 1 Paguyaman Kecamatan Paguyaman Beach District, Boalemo District. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(02), 1-24.
- Vosniadou, S., & Brewer, W. F. (1992). Mental Models Of The Earth: A Study Of Conceptual Change In Childhood. *CognitiVe psychology*, 24(4), 535-585.
- Wahyudi, V. K. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Hybrid Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS LAMPUNG).
- Wajdih, M., Kusumayanti, A., Latuconsina, N., & Nursalam, N. (2020). Meta-Analisis Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Al Asma Journal of Islamic Education*, 2(2), 285. <https://doi.org/10.24252/asma.V2i2.17340>
- Winda, A. B. (2023). *Pengembangan LKPD Berbasis Learning Cycle 7E Untuk Memberdayakan Critical and Creative Thinking (CCT) Skills* (Doctoral Dissertation, UNIVERSITAS LAMPUNG).
- Winkel, W. S. (1987). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Gramedia.
- Wyness, L., & Dalton, F. (2018). The Value Of Problem-Based Learning In Learning For Sustainability: Undergraduate Accounting Student Perspectives. *Journal Of Accounting Education*, 45(1), 1–19.
- Yamin, Y., Napitupulu, E. E., & Harahap, F. (2022). Development of Mathematical LKPD Based on Scientific Approach to Improve Students' Mathematical Problem Solving At SD Negeri 1 Rimo. *Sensei International Journal of Education and Linguistic*, 2(1), 165-187.