

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

**SKRIPSI**

**OLEH  
TITIK SETIYOWATI  
NIM. 210103110079**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2025**

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

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Oeh**

**Titik Setiyowati**

**NIM. 210103110079**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
2025**

# LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

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

### SKRIPSI

Oleh  
Titik Setiyowati  
NIM. 210103110079

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing



Fitratul Uyun, M.Pd  
NIP.19821022201802012132

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes  
NIP. 197604052008011018

# LEMBAR PENGESAHAN

## LEMBAR PENGESAHAN

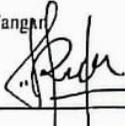
PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS DISCOVERY LEARNING  
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK KELAS 1 MIS TARBIYATUL  
BANIN BANAT TUBAN

### SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:  
Titik Setiyowati (210103110079)  
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 19 Juni 2025 dan dinyatakan

### LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian	Tanda Tangan
Ketua Penguji Dr. Ria Norfika Yullandari, M.Pd NIP. 198607202015032003	
Anggota Penguji Maryam Faizah, M.Pd.I NIP. 199012252019032019	
Sekretaris Penguji Fitratul Uyun, M.Pd NIP. 19821022201802012132	
Dosen Pembimbing Fitratul Uyun, M.Pd NIP. 19821022201802012132	

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang



## NOTA DINAS PEMBIMBING

Fitratul Uyun, M. Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Malang, 10, Juni 2025

Hal : Skripsi Titik Setiyowati

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di-

Malang

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Setelah melakukan beberapa bimbingan baik dari segi isi, bahasa dan teknik penulisan, maka skripsi dari mahasiswa :

Nama : Titik Setiyowati

NIM : 210103110079

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis

Discovery Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas 1 MIS

Tarbiyatul Banin Banat Tuban

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut layak diajukan untuk diujikan. Demikian kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,



Fitratul Uyun, M. Pd

NIP. 19821022201802012132

# LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Titik Setiyowati

NIM : 210103110079

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas 1 MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 10 Juni 2025

Hormat saya,



Titik Setiyowati  
NIM. 210103110079

## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

*“Wahai orang-orang yang beriman, mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan shalat. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”*

*(Q.S Al-Baqarah: 153)*

*“Perspective is Everythings. You’re the captain for yourself”*

*(SR)*

*- Usaha sebisanya, sisanya tawakkaltu ‘alallah –*

*“Tuhan tahu waktu yang tepat dan jawaban yang tepat untuk semua doa-doa kita”*

*(Rony Parulian)*

*“Proses setiap orang berbeda, ada yang memilih lari marathon atau jalan santai.*

*Tapi tenang saja, karena kalian akan sampai pada tujuan yang sama”*

*(Salma Salsabil)*

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahiim...

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh ketulusan dan kesabaran. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan banyak pihak. Untuk itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada orang tua tercinta, Abi Edi dan Umi Kasih. Gelar sarjana ini penulis persembahkan sebagai tanda terima kasih atas segala dukungan, baik secara moril maupun materil, serta doa yang selalu menyertai setiap langkah penulis.. Semangat dan kepercayaan yang diberikan menjadi kekuatan besar bagi penulis hingga akhirnya bisa menyelesaikan studi ini. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat-Nya, memberkahi kehidupan, serta menganugerahi kesehatan dan umur panjang kepada Abi dan Umi.
2. Segenap keluarga besar, khususnya adik kandung penulis, Ayu Wulandari yang telah memberikan dukungan serta semangat kepada penulis selama proses penyusunan skripsi. Kehadiran dan motivasinya menjadi penguat bagi penulis dalam menyelesaikan studi ini dengan tepat waktu.
3. Ibu Fitratul Uyun, M.Pd, selaku dosen pembimbing, yang telah membimbing penulis dengan sabar dan penuh ketulusan dari awal hingga akhir proses

penelitian, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

4. Kepada diri sendiri yang masih bertahan di tengah lembar-lembar penuh revisi dan malam-malam yang terasa sunyi. Terima kasih karena terus melangkah meski lelah dan ragu sering datang. Skripsi ini bukan sekedar tugas akhir, tapi bukti bahwa kamu mampu bertahan di saat segalanya terasa berat. Meski ingin menyerah saat kata tak tersusun, pesan tak dibalas, dan dukungan yang jauh, kamu tetap memilih untuk berjuang. Ini bukan perlombaan cepat, melainkan perjalanan melawan diri sendiri. Apa pun hasilnya nanti, kamu patut bangga. Karena bertahan saat ingin menyerah adalah bentuk kemenangan tersendiri.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas 1 MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban”. Sholawat serta salam juga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh cahaya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I selaku dosen wali yang senantiasa membimbing

dan memberikan arahan kepada penulis.

5. Fitratul Uyun, M.Pd selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan pemikiran, waktu, serta bimbingan dan arahan kepada penulis, sehingga skripsi ini bisa diselesaikan dengan baik.
6. Dr Dwi Masdi Widada, M.Pd selaku dosen yang telah meluangkan waktunya untuk bersedia menjadi validator ahli materi dalam penelitian pengembangan lkpd berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran bahasa indonesia, serta telah memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media pembelajaran.
7. Nur Hidayah Hanifah, M.Pd selaku dosen yang telah meluangkan waktunya untuk bersedia menjadi validator ahli media dalam penelitian pengembangan lkpd berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran bahasa indonesia, serta telah memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan desain media pembelajaran.
8. ST. Sholichah, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban yang telah memberikan waktu dan tempat untuk penelitian.
9. Umi Latifatul Istitho'a, S.Pd selaku guru kelas I MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban sekaligus validator ahli pembelajaran dalam penelitian pengembangan lkpd berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran bahasa indonesia, serta telah memberikan kritik dan saran dalam penyempurnaan media pembelajaran.
10. Kedua orang tua tercinta Abi Edi dan Umi Kasih yang selalu mendoakan,

memberi semangat, dan mendukung penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

11. Ayu Wulandari selaku adik kandung yang telah memberikan do'a, dukungan dan semangat selama ini.

12. Terima kasih kepada semua teman-teman Mahasiswa PGMI angkatan 2021 yang telah bersama-sama berjuang meraih cita-cita dan menuntut ilmu di bangku kuliah. Semoga Allah Swt selalu memberikan kebaikan dan berkah untuk kita semua.

13. Nyoman Paul, Nabila Taqiyyah, Rony Parulian, Salma Salsabil (PaNaRoMa) terima kasih sudah menjadi sumber inspirasi penulis, terima kasih sudah menghibur penulis dengan konten dan music yang selalu menemani saat proses penulisan skripsi.

14. Penulis berterima kasih kepada semua yang sudah membantu selama penyusunan skripsi ini. Menyadari adanya kekurangan, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan di masa mendatang

Akhir kata, dengan rendah hati penulis berharap skripsi ini bermanfaat dan membawa berkah serta menambah ilmu bagi penulis dan pembaca.

Malang, 10 Juni 2025

Hormat saya,



Titik Setiyowati

NIM. 210103110079

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	Q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	K
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	L
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	M
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	N
ح	=	h	ط	=	th	و	=	W
خ	=	kh	ظ	=	zh	هـ	=	H
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	Y
ر	=	r	ف	=	f			

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	=	â
Vokal (i) panjang	=	î
Vokal (u) panjang	=	û

### C. Vokal Diftong

أو	=	aw
أي	=	ay
أو	=	û
إي	=	î

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING .....	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
MOTTO.....	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR .....	x
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....	xiii
DAFTAR ISI .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRAK .....	xix
ABSTRACT .....	xx
خلاصة .....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Pengembangan .....	7
D. Manfaat Pengembangan .....	7
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	10
G. Orisinalitas Pengembangan .....	14
H. Definisi Istilah.....	17
I. Sistematika Penulisan.....	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	19
A. Kajian Teori .....	19

B. Perspektif Teori Dalam Islam .....	33
C. Kerangka Berpikir .....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Model Pengembangan .....	40
C. Prosedur Pengembangan .....	41
D. Uji Produk.....	43
1. Uji Ahli (Validasi Ahli) .....	43
2. Uji Coba .....	44
E. Jenis Data.....	45
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	45
G. Teknik Pengumpulan Data .....	46
H. Analisis Data.....	47
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>50</b>
A. Prosedur Pengembangan .....	50
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk .....	57
C. Revisi Produk.....	72
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>77</b>
A. Kajian Pengembangan LKPD .....	77
B. Hasil Kemenarikan LKPD .....	89
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>93</b>
A. Simpulan.....	93
B. Saran.....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>95</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>100</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>119</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian.....	144
Tabel 2.1 Kerangka Berpikir .....	39
Tabel 3.1 Kriteria Validitas LKPD .....	48
Tabel 3.2 Kriteria Kemenarikan LKPD .....	49
Tabel 4.1 Hasil Validasi Desain Media .....	58
Tabel 4.2 Kritik dan Saran Hasil Validasi Desain Media .....	61
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	62
Tabel 4.4 Kritik dan Saran Hasil Validasi Materi .....	65
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	66
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Validasi Ahli Pembelajaran .....	69
Tabel 4.7 Hasil Kemenarikan LKPD Respon Peserta Didik.....	70
Tabel 4.8 Revisi Sesuai Saran Ahli Desain Media .....	73
Tabel 4.9 Revisi Sesuai Saran Ahli Materi .....	75

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	41
--	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat izin penelitian .....	100
Lampiran 2 Hasil angket validasi ahli desain media .....	101
Lampiran 3 Hasil validasi Ahli Materi .....	104
Lampiran 4 Hasil validasi ahli pembelajaran .....	107
Lampiran 5 Hasil angket respon peserta didik .....	110
Lampiran 6 Susunan LKPD .....	113
Lampiran 7 Dokumentasi penelitian.....	118

## ABSTRAK

Setiyowati, Titik. 2025. **Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas 1 MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban.** Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Fitratul Uyun, M.Pd.

---

---

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas I di MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban. Pengembangan dilakukan untuk menjawab kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas awal, khususnya pada materi "Aku Ingin" yang membahas tentang keinginan dan kebutuhan. Dengan mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 1 MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban. Instrumen pengumpulan data meliputi wawancara, lembar validasi dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, serta angket respon peserta didik. Adapun teknik pengumpulan data mencakup wawancara, dan angket. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk mengukur tingkat kemenarikan dalam penggunaan produk.

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli desain media dengan hasil skor validasi 95,3% termasuk dalam kategori "sangat valid", ahli materi dengan hasil skor validasi 74,4% termasuk dalam kategori "valid", dan ahli pembelajaran dengan hasil skor validasi 98,7% termasuk dalam kategori "sangat valid", menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan sangat valid dan layak digunakan. Kemenarikan LKPD juga dinilai tinggi, dengan hasil angket dari peserta didik mencapai 92,4%, yang menunjukkan bahwa LKPD mampu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik dalam belajar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi Pengembangan Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat dasar.

**Kata Kunci:** LKPD, *Discovery Learning*, Bahasa Indonesia, ADDIE, Pembelajaran

## ABSTRACT

Setiyowati, Titik. 2025. Development Of Student Worksheets (LKPD) Based On *Discovery Learning For The Indonesian Language Subject For Grade 1 At MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban*. Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty Of Tarbiyah And Keguruan Sciences, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Fitratul Uyun, M.Pd.

---

---

This research aims to develop Student Worksheets (LKPD) based on Discovery Learning in the Indonesian language subject for first-grade students at MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban. The development is carried out to address the need for engaging, enjoyable learning media that matches the characteristics of early grade students, particularly on the topic "I Want" which discusses desires and needs. By developing Student Worksheets.

This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. The subjects of the research are first-grade students of MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban. The data collection instruments include interviews, validation sheets from media experts, content experts, learning experts, as well as student response questionnaires. The data collection techniques include interviews and questionnaires. The collected data is then analyzed to measure the level of attractiveness in the use of the product.

The validation results conducted by the media design expert showed a validation score of 95.3%, which falls into the "very valid" category; the material expert obtained a validation score of 74.4%, categorized as "valid"; and the learning expert scored 98.7%, which is also categorized as "very valid." These results indicate that the developed LKPD is highly valid and suitable for use. The attractiveness of the LKPD was also rated highly, with survey results from students reaching 92,4%, suggesting that the LKPD successfully captures attention and motivates students to learn. This research is expected to contribute to the development of creative and innovative learning media and to enhance the quality of Indonesian language education at the primary level .

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

## خلاصة

سيتيواتي، تيتيك. 2025. تطوير أوراق عمل الطالب المستندة إلى التعلم الاكتشافي في مواد اللغة الإندونيسية للصف الأول الثانوي في نظام المعلومات الإدارية المتكامل "تربية البنين بنات توبان". الأطروحة. برنامج دراسة إعداد المعلمين في مدرسة ابتدائية في كلية التربية وعلوم الكيغوروان، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على الرسالة: فراتول أويون، ماجستير.

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير أوراق عمل المتعلم القائمة على التعلم الاكتشافي (LKPD) في مواد اللغة الإندونيسية لطلاب الصف الأول في معهد MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban. وقد تم التطوير لتلبية الحاجة إلى وسائل تعليمية مشوقة وممتعة ومتوافقة مع خصائص طلاب الصفوف الأولى خاصة في مادة "أريد" التي تناقش الرغبات والاحتياجات. من خلال تطوير ورقة عمل المتعلم.

يستخدم هذا البحث طريقة البحث والتطوير باستخدام نموذج ADDIE وكان موضوع البحث طلاب الصف الأول في معهد الإعلام التربوي في طريبات البنين بنات توبان. وتشمل أدوات جمع البيانات المقابلات وأوراق التحقق من صحة البيانات من خبراء الإعلام، وخبراء المواد، وخبراء التعلم، واستبيانات استجابة الطلاب. وتشمل تقنيات جمع البيانات المقابلات والاستبيانات. ثم تم تحليل البيانات التي تم جمعها لقياس مستوى الجاذبية في استخدام المنتج.

وقد أُدرجت نتائج التحقق التي أجراها خبراء تصميم الوسائط بدرجة تحقق بلغت 95.3% في فئة "صالح جداً"، وخبراء المواد بدرجة تحقق بلغت 74.4% في فئة "صالح"، وخبراء التعلم بدرجة تحقق بلغت 98.7% في فئة "صالح جداً"، مما يشير إلى أن دليل تعلم اللغة الإنجليزية المطور صالح جداً وقابل للاستخدام. كما تعتبر جاذبية دليل تعلم اللغة الإنجليزية عالي الجاذبية أيضاً، حيث بلغت نتائج الاستبيانات من الطلاب 92.4%، مما يدل على أن دليل تعلم اللغة الإنجليزية قادر على جذب انتباه الطلاب وتحفيزهم على التعلم. من المتوقع أن يسهم هذا البحث في تطوير وسائل تعليمية إبداعية ومبتكرة، وتحسين جودة تعلم اللغة الإندونيسية في المرحلة الابتدائية.

الكلمات المفتاحية: LKPD ، التعلم بالاكتشاف، اللغة الإندونيسية، ADDIE، التعلم

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan menjadi alat untuk berfikir secara logis. Mata pelajaran ini diajarkan sejak tingkat pendidikan dasar dan memiliki peranan yang penting karena ada kaitnya dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah juga merupakan bentuk untuk bisa melatih keterampilan berfikir dan meningkatkan kemampuan peserta didik di sekolah dasar. Di tingkat ini, Bahasa Indonesia menjadi acuan dan ukuran untuk mendorong peningkatan keterampilan dan kemampuan manusia secara berkelanjutan.<sup>1</sup> Pelajaran Bahasa Indonesia sering dianggap cukup menantang, sebab dianggap sebagai ilmu yang memiliki kepastian. Dampaknya, minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran ini menurun, yang turut berpengaruh pada performa akademik mereka.<sup>2</sup> Selain itu bahasa Indonesia juga dapat menjadi sumber pengetahuan untuk berbagai disiplin ilmu lainnya, yang berarti banyak penemuan dan pengembangan yang dapat dilakukan dalam bidang-bidang tersebut yang bergantung pada bahasa Indonesia, sangat bermanfaat untuk peserta didik karena merupakan pengetahuan dasar yang dapat digunakan dalam berbagai bidang lainnya.

---

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

<sup>2</sup> Eka Selvi Handayani dan Hani Subakti, "Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (21 November 2020): 152–53.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 juga memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kemampuan dasar berbahasa peserta didik, seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pada tahap awal ini, peserta didik masih berada dalam proses transisi dari pembelajaran nonformal menuju pembelajaran yang lebih terstruktur. Oleh karena itu, mereka membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu menarik perhatian mereka untuk aktif belajar. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang ketercapaian kompetensi dasar dalam Bahasa Indonesia. Namun, LKPD akan lebih optimal digunakan jika dirancang secara menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas 1. LKPD yang menarik, misalnya dengan tampilan warna-warni, gambar yang relevan, serta aktivitas yang menyenangkan seperti mencocokkan gambar dengan kata, melengkapi kalimat sederhana, atau menebalkan huruf, dapat membangun suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keaktifan peserta didik.<sup>3</sup>

Kemenarikan suatu LKPD menjadi faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran di kelas 1. LKPD yang menarik akan mendorong peserta didik untuk lebih terlibat, meningkatkan minat belajar, serta membantu mereka memahami konsep-konsep dasar secara lebih menyenangkan dan bermakna. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan LKPD yang dirancang dengan baik, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas 1, dapat

---

<sup>3</sup> Marsita Tri Wardani, "Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat- Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan," t.t.

meningkatkan keterlibatan, pemahaman konseptual, serta keterampilan membaca permulaan peserta didik. Selain itu, aktivitas yang variatif dan visual yang menarik dalam LKPD dapat menumbuhkan semangat belajar mandiri dan kolaborasi antar peserta didik.<sup>4</sup>

Selain itu, LKPD yang menarik juga mendorong peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran, seperti diskusi, tanya jawab, dan aktivitas kreatif lainnya. Hal ini penting agar peserta didik tidak hanya memahami materi secara pasif, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berbahasa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Hasil validasi dan uji coba juga menunjukkan bahwa LKPD yang menarik mendapat respons sangat positif dari peserta didik dan guru, baik dari segi kelayakan materi, bahasa, maupun media, sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar utama di kelas. Dengan demikian, kemenarikan LKPD tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai media yang mampu menumbuhkan motivasi, kreativitas, dan kemandirian belajar peserta didik sejak dini.<sup>5</sup>

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang ditulis oleh Risma Latiful Azza, pemahaman peserta didik tentang konsep bisa meningkat ketika menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Dari penelitian, hasil belajar peserta didik di kelas yang menggunakan model ini lebih baik

---

<sup>4</sup> Aura Cahyaningtyas dan Innany Mukhlishina, "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas 1 SDN Janti," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 3 (2 Agustus 2023), <https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5742>.

<sup>5</sup> Yazmin Sukma Ansaria dan Rita Komalasari, "Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Potong dan Tempel sebagai Media Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas I pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," 2024.

dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakannya.<sup>6</sup> Ketika peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, mereka akan lebih mudah memahami konsep materi yang diajarkan dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Menurut Kemendikbud (2013), pembelajaran *discovery learning* memusatkan pada keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran supaya mereka mampu memahami konsep dan pengetahuannya sendiri.<sup>7</sup> Pembelajaran *discovery* ialah rangkaian pembelajaran yang mana guru menjadi fasilitator yang memberikan peluang bagi peserta didik untuk menemukan pengetahuannya sendiri terkait konsep materi yang dipelajari.<sup>8</sup> Pada pembelajaran bahasa Indonesia dibutuhkan adanya bahan ajar yang bisa mendukung peran pendidik saat memberikan topik pembelajaran dengan lebih gampang. Salah satu bahan ajar yang dapat membantu memudahkan pendidik adalah Lembar Kerja Peserta Didik. Penerapan *Discovery Learning* dapat diperkuat dengan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran berbasis penemuan. LKPD yang berbasis *Discovery Learning* akan mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam menggali informasi, mencari solusi dari masalah yang diberikan, serta mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.

---

<sup>6</sup> Risma Latifatul Azza, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SDN Damarwulan 2 Kediri" (UIN Malang,2020).

<sup>7</sup> Sri Wardhani, "Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013," 2013.

<sup>8</sup> Sindi Permata Sari dan Patricia H M Lubis, "Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning Berbantu Software Tracker Pada Materi Gerak Melingkar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik," t.t.

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

Berdasarkan analisis terhadap data yang ada, diperlukan adanya solusi yang dapat secara efektif meningkatkan mutu pembelajaran di kelas I. Salah satu pendekatan yang dapat diambil adalah dengan menyediakan Lembar Kerja Peserta Didik yang dirancang secara menarik dan menyenangkan. Dengan menyajikan materi yang variatif dan interaktif dalam LKPD, diharapkan peserta didik akan lebih mudah mengerti konsep-konsep yang

diajarkan. Selain itu, LKPD yang disusun dengan baik juga dapat memotivasi peserta didik agar berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga pencapaian hasil belajar mereka akan mengalami peningkatan secara signifikan. Melalui pendekatan ini, diharapkan pembelajaran di kelas I tidak hanya sekadar menjadi aktivitas yang biasa, tetapi juga menjadi sebuah pengalaman yang menyenangkan dan bermanfaat bagi perkembangan akademik dan sosial emosional peserta didik.

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

## **B. Rumusan Masalah**

Penelitian ini akan mengkaji Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *discovery learning* sebagai alat untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas I di MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban, berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya. Penjelasan mengenai focus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan lembar kerja peserta didik (lkpd) berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas 1 MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban?
2. Bagaimana tingkat kemenarikan lembar kerja peserta didik (lkpd) berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas 1 MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban?

### **C. Tujuan Pengembangan**

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui prosedur pengembangan lembar kerja peserta didik (lkpd) berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas I MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban.
2. Mengetahui tingkat kemenarikan lembar kerja peserta didik (lkpd) berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk peserta didik kelas I MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban.

### **D. Manfaat Pengembangan**

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, terutama dalam konteks penerapan media pembelajaran yang kreatif, pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang menggunakan model

pembelajaran *discovery learning* dapat menjadi solusi yang inovatif, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pendidikan, terutama dalam metode pengajaran Bahasa Indonesia di tingkat dasar. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dalam mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dan menyenangkan, serta memberikan pemahaman baru tentang bagaimana model pembelajaran *discovery learning* dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## 2. Manfaat Praktis

Data dan informasi yang telah didapatkan setelah penelitian, termasuk peneliti, lembaga, pengembangan ilmu pengetahuan, peneliti yang lain, serta pihak terkait.

### a. Bagi Sekolah

Terwujudnya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang kreatif dan menarik menjadi salah satu alternatif pendukung dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1. Dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning*, LKPD ini diharapkan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta membantu pemahaman materi melalui pendekatan yang lebih interaktif. Di samping itu, penggunaan LKPD ini juga memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang aktivitas

pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga dapat mendorong peningkatan kualitas proses mengajar dan hasil belajar peserta didik di sekolah.

b. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* ini mendorong pendidik untuk lebih berinovasi dan kreatif dalam merancang aktivitas pembelajaran. Penerapan LKPD ini digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan praktik-praktik terbaik dalam pendidikan.

c. Bagi Peneliti Yang Lain

Penelitian ini memberikan wawasan tentang penerapan media *discovery learning* dalam pembelajaran, serta dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, peneliti lain dapat mengadaptasi atau mengembangkan lebih lanjut metode ini dalam konteks yang berbeda, serta melakukan studi komparatif untuk mengeksplorasi efektivitas berbagai media pembelajaran dalam pendidikan. Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya diskusi akademis di bidang pendidikan, khususnya dalam inovasi pembelajaran untuk anak sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti

Cara mengembangkan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk

kelas I MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban bisa diperluas wawasan dan pengetahuannya melalui penelitian ini.

#### **E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Berikut adalah asumsi yang menyebabkan dilaksanakannya penelitian dan pengembangan ini:

1. Pengembangan LKPD bertujuan untuk meningkatkan minat peserta didik kelas I dalam materi aku ingin.
2. Pengembangan LKPD ini dibuat untuk mendukung siswa dalam meningkatkan minat belajar mereka dalam pembelajaran melalui penggunaan LKPD yang disediakan.

Batasan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut untuk membuat penelitian ini berfokus dan menggampangkan diskusi dalam mencapai tujuan:

1. Ruang lingkup pada penelitian ini terbatas yaitu pada peserta didik kelas I SD/MI.
2. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi “Aku Ingin” di kelas I menjadi focus penelitian ini.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk ini berbentuk LKPD Bahasa Indonesia yang dirancang menggunakan model pembelajaran discovery learning sebagai media pembelajaran siswa kelas I. Penjelasan dalam pengembangan LKPD ini mencakup:

1. Sasaran Pengguna LKPD:
  - a. Peserta didik kelas I SD/MI, yang berada pada tahap awal dalam pembelajaran formal dan masih dalam fase berpikir konkret.
  - b. Pendidik (guru kelas I), sebagai panduan kegiatan belajar yang sistematis, sesuai dengan tahapan pembelajaran discovery learning, dan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Materi Pokok:
  - a. Materi yang dimuat dalam LKPD ini mengangkat topik "Keinginan dan Kebutuhan" sebagai bagian dari capaian pembelajaran Bahasa Indonesia.
  - b. Materi dikembangkan melalui konteks kehidupan sehari-hari, seperti memilih peralatan sekolah, atau mainan.
  - c. Peserta didik untuk membedakan kebutuhan (sesuatu yang penting dan harus dipenuhi) dan keinginan (sesuatu yang diinginkan tetapi tidak wajib).
  - d. Disajikan melalui cerita pendek, gambar ilustratif, dan pertanyaan pemantik.
3. Tujuan Pengembangan LKPD :
  - a. Meningkatkan minat belajar peserta didik, khususnya dalam memahami dan menggunakan bahasa secara aktif.

- b. Membuat kegiatan belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan melalui pendekatan berbasis penemuan (discovery learning).
  - c. Mengajak peserta didik berpikir, bertanya, dan menyimpulkan secara mandiri dengan bimbingan dari aktivitas-aktivitas LKPD.
4. Kesesuaian dengan CP dan TP. Bahasa Indonesia:
- a. Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia Fase A Kurikulum Merdeka.
  - b. Tujuan Pembelajaran (TP) yang mendukung peserta didik untuk mengenali dan memahami informasi pada gambar, memahami jenis-jenis uang, mengenali perbedaan benda pada gambar, dan menarik kesimpulan serta mengungkapkan kembali terkait materi yang sudah dipelajari.
5. Desain Visual:
- a. Menggunakan warna-warna vibrant (cerah dan hidup) untuk menjaga atensi peserta didik.
  - b. Menyisipkan ilustrasi menarik dan kontekstual, seperti gambar anak-anak, benda sehari-hari, dan ekspresi tokoh yang menyenangkan.
6. Format Fisik:
- a. LKPD dicetak di atas kertas hvs berukuran A4 (210 x 297 mm) agar nyaman digunakan oleh anak usia dini.

- b. Ukuran ini memudahkan anak menulis, menggambar, dan mengerjakan aktivitas motorik halus lainnya.

7. Bentuk Produk:

- a. LKPD berbentuk lembaran kertas terpisah yang disusun secara sistematis sesuai alur pembelajaran.
- b. Setelah dicetak, lembaran-lembaran tersebut dapat dijilid menjadi buku sederhana, memudahkan guru dan siswa dalam penggunaannya.
- c. Struktur LKPD terdiri atas: kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, menarik kesimpulan, evaluasi, daftar pustaka, dan profil penulis.

## G. Orisinalitas Pengembangan

**Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian**

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Pengembangan
1.	Chudhaefah, “ <i>Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning Pada Bagian Tubuh Tumbuhan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV di MI Al Maarif 02 Singosari</i> ”. Skripsi 2024	Media yang dikembangkan berbasis <i>discovery learning</i>	Materi yang dikembangkan berupa bagian tubuh tumbuhan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV	Dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk membuat bahan ajar berbasis LKPD untuk kelas I SD/MI yang berbasis <i>discovery learning</i> pada materi aku ingin. Peserta didik kelas I MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban dijadikan sebagai subjek penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik terhadap materi pelajaran. Model ADDIE akan dimanfaatkan peneliti dalam penelitian ini untuk membuat bahan ajar LKPD.
2.	Eka Candra Ali Fauzi, “ <i>Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kreatif pada Materi Tema III Perubahan Wujud Benda Siswa Kelas III di MI AL Samiun Ngluyu</i> ”, Skripsi 2022	Mengembangkan lembar kerja peserta didik (LKPD)	LKPD yang dikembangkan berbasis <i>problem based learning</i> (PBL) untuk melatih keterampilan berpikir kreatif siswa pada tema III materi wujud benda	
3.	Funny Krisna Halawa, Riana, Trisman Harefa, “ <i>Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bahasa Indonesia Berbasis Discovery Learning</i> ”, Jurnal 2022	Materi pelajaran bahasa indonesia	Media yang dikembangkan ditujukan untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Lolofitu Moi	
4.	Lili Triyani, Ali Fakhrudin, Patricia H. M. Lubis, “ <i>Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD</i> ”, Jurnal 2023	Mengembangkan LKPD dengan model ADDIE	Mengembangkan LKPD pada pembelajaran IPA Kelas IV SD	
5.	Tio Aditama, “ <i>Pengembangan Lembar</i>	Mengembangkan	Mengembangkan	

	<i>Kerja Peserta Didik Bahasa Indonesia Terintegrasi Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas V SD Negeri Tawangari 1 Pujon Kabupaten Malang</i> ”, Skripsi 2022	LKPD pada mata pelajaran bahasa indonesia	LKPD Bahasa Indonesia Terintegrasi Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas V	
6.	Mira Nopitria, Agus Susanta, Irwan Koto, <i>“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning Berbantuan Geogerba Pada Geometri Kelas IV SD”</i> , Jurnal 2022	Mengembangkan LKPD berbasis discovery learning untuk siswa SD/MI	LKPD yang dikembangkan berbasis discovery learning yang berbantuan geoegebra pada geometri pada kelas IV	
7.	Retno Adinda Dwi Agustina, Ambyah Harjanto, Connyta Elvadola, <i>“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning Mata Pelajaran IPA Kelas V”</i> , Jurnal 2023	Media yang dikembangkan berbasis discovery learning	Mengembangkan LKPD pada mata pelajaran IPA kelas V	
8.	Desi Indah Risma Putri, Siti Istiningsih, Awal Nur Khalifatur Rosyidah, <i>“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar Tema 2 Selalu Berhemat Energi”</i> , Jurnal 2022	Mengembangkan LKPD berbasis discovery learning untuk siswa SD/MI	Mengembangkan LKPD pada mata pelajaran Tematik kelas IV	
9.	Rezki Aditia, <i>“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Project Based Learning pada Tema</i>	Mengembangkan lembar kerja peserta didik (LKPD)	Media yang dikembangkan berbasis model project based	

	<i>2 Subtema 4 Kelas IV SDN 8 Metro Pusat</i> ”, Skripsi 2023		learning	
10.	Anisa Nur Hidayati, “ <i>Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Literasi Sains Tema Ekosistem Kelas V Madrasah Ibtidaiyah</i> ”, Skripsi 2023	Media yang dikembangkan yaitu lkpdp untuk siswa MI	Mengembangkan LKPD berbasis literasi sains	

## H. Definisi Istilah

1. Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *discovery learning* adalah alat yang dapat membantu pembelajaran berisikan serangkaian tugas, latihan, atau aktivitas yang dibuat untuk memudahkan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran. LKPD berbasis *discovery learning* biasanya dipakai untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang diajarkan.
2. *Discovery Learning* adalah cara belajar di mana peserta didik aktif mencari, menggali, dan mengeksplorasi sendiri pengetahuan atau solusi dari suatu masalah melalui eksplorasi dan pengalaman langsung, dengan bimbingan minimal dari guru. Pendekatan ini menekankan pemahaman mendalam dan pengembangan keterampilan berpikir kritis. Sintaks *discovery learning* memiliki 6 tahapan yaitu: pemberian stimulasi (*stimulation*), perumusan masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), pembuktian (*verification*), dan penarikan kesimpulan (*generalization*).
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang saya kembangkan menggunakan materi “Aku Ingin” dengan konten materi perbedaan keinginan dan kebutuhan di lingkungan sekolah dan jenis-jenis uang untuk pembayaran dalam suatu transaksi.

## **I. Sistematika Penulisan**

Agar pembaca lebih mudah memahami, berikut adalah sistematika yang digunakan dalam penelitian ini:

- BAB I : Latar belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Pengembangan, Manfaat Pengembangan, Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, Spesifikasi Produk yang dikembangkan, Orisinalitas Pengembangan, Definisi Istilah, Sistematika Penulisan.
- BAB II : Kajian Teori, Perspektif Teori dalam Islam, Kerangka Berpikir.
- BAB III : Model Pengembangan, Prosedur Pengembangan, Uji Produk, Jenis Data, Instrumen Pengumpul Data, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data
- BAB IV : Proses Pengembangan, Penyajian dan Analisis Data Uji Produk, Revisi Produk.
- BAB V : Pembahasan
- BAB VI : Penutup berisi kesimpulan, dan saran.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pengembangan (R&D)

Pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang diterapkan guna membuat produk terbaru dan mencoba seberapa efektif produk tersebut. Meskipun banyak produk di bidang sosial pendidikan seharusnya dikembangkan. Terbatasnya penelitian dan pengembangan yang membuat produk bidang pendidikan, administrasi, dan sosial yang masih kurang.<sup>9</sup>

Menurut Marinu, metode pengembangan dan penelitian mempunyai karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Umumnya, metode ini mencakup perancangan dan pengembangan produk, pengujian produk, serta validasi produk. Proses perancangan dan pengembangan produk mengacu pada analisis kebutuhan yang dilakukan dengan mengevaluasi produk yang sudah ada sebelumnya. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai landasan untuk menambah atau mengembangkan produk baru.<sup>10</sup>

Menurut Arisanto dalam jurnal Selly, Penelitian pengembangan atau (R&D) yaitu metode penelitian yang bertujuan

---

<sup>9</sup> Zef Risal, Rachman Hakim, dan Aminol Rosid Abdullah, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)*, 1 ed. (Kota Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022).

<sup>10</sup> Marinu Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (17 Mei 2024): 1222.

untuk menciptakan produk yang ditetapkan dan melakukan pengujian sejauh mana produk tersebut efektif. Proses dalam penelitian pengembangan umumnya memiliki 2 tujuan inti, yaitu: (1) menghasilkan suatu perangkat atau media pembelajaran, dan (2) mengevaluasi sejauh mana produk tersebut efektif dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan. Tujuan pertama ini dikenal sebagai fungsi pengembangan, sedangkan tujuan kedua merupakan proses validasi. Dengan demikian, penelitian pengembangan dapat dipahami sebagai suatu usaha untuk mengembangkan produk sekaligus melakukan validasi terhadap produk tersebut.<sup>11</sup>

Berdasarkan berbagai definisi yang telah dijelaskan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) yaitu metode yang krusial untuk menciptakan produk baru dan melakukan pengujian efektivitasnya, terutama dalam bidang administrasi, pendidikan, dan sosial. Meskipun kebutuhan akan produk di bidang ini masih rendah, terdapat banyak peluang untuk pengembangan lebih lanjut. Metode R&D memiliki ciri khas yang membedakannya dari penelitian sebelumnya, yaitu meliputi perancangan dan pengembangan produk, pengujian produk, serta validasi produk. Proses ini dimulai dengan analisis kebutuhan yang mempertimbangkan produk yang telah ada, sehingga hasil dari analisis

---

<sup>11</sup> Selly Fransisca, Ramalia Noratama Putri, dan M Kom, "Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D)," t.t., 73.

tersebut dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan atau menciptakan produk baru. Dengan demikian, R&D tidak hanya berfokus pada pengembangan produk, tetapi juga pada validasi untuk memastikan produk tersebut efektif dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

## 2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Menurut Kodri Madang, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) memiliki peran yang sangat vital dalam proses pembelajaran. LKPD berfungsi sebagai petunjuk bagi peserta didik untuk melaksanakan kegiatan belajar yang telah disesuaikan dengan indikator pencapaian pembelajaran, serta mempermudah guru dalam mengevaluasi apakah peserta didik telah mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan kompetensi dasar. Banyak guru yang kerap menggunakan LKPD dan mereka juga telah terampil dalam merancangnya. Namun, LKPD yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka berbeda dengan LKPD yang sebelumnya dipahami oleh para guru.<sup>12</sup>

Kurikulum Merdeka mengakomodir 3 karakter peserta didik yaitu, (1) Audio (Bacaan), (2) Visual (Gambar), (3) Kinestetik (Tugas). Menurut Widodo, lembar kerja peserta didik (LKPD) sangat

---

<sup>12</sup> Kodri Madang dkk., "Pelatihan Pembuatan E-LKPD Berdiferensiasi Berbasis Liveworsheet bagi Guru IPA di Musi Banyuasin untuk Mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka," t.t., 42.

penting untuk mengamati seberapa baik peserta didik memahami dan menguasai pelajaran.<sup>13</sup>

Menurut Diani, pengembangan materi pembelajaran dalam bentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berperan sebagai suatu kebutuhan yang penting. LKPD ditentukan sebagai sumber belajar yang dikembangkan karena memiliki bagian-bagian yang sempurna, disajikan secara efisien, dan kaya akan latihan. LKPD sangat cocok dipakai sebagai bahan ajar pendukung untuk buku materi ajar.<sup>14</sup>

Menurut Fitriyani dalam jurnal Muhammad Muhdhor, Peserta didik yang aktif dapat didorong melalui penggunaan LKPD. berfungsi untuk meningkatkan keterampilan proses. Melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan LKPD, siswa menjadi lebih termotivasi untuk berpikir dan bertindak secara positif, yang dikenal dengan istilah *Learning By Doing*. Dengan demikian, peserta didik semakin mengerti apa yang mereka pelajari dan lebih mudah diingat.<sup>15</sup>

Dari berbagai pengertian yang telah dijelaskan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) memiliki berperan sangat krusial dalam proses pembelajaran, terutama dalam

---

<sup>13</sup> Slamet Widodo, "Development Of Student Activity Sheet Based On Scientific Approach To Improve Problem Solving Skill Of Surrounding Environment In Elementary School Students," *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* 26, no. 2 (30 Desember 2017): 190.

<sup>14</sup> Dini Rahma Diani, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik(LKPD) Menulis Cerpen Berbasis Aplikasi Android," t.t., 2.

<sup>15</sup> Muhammad Muhdhor dkk., "Implementasi LKPD Berbasis Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Gotong Royong Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Khadijah Surabaya," *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan* 4, no. 3 (31 Agustus 2023): 775.

konteks Kurikulum Merdeka. LKPD tidak hanya menyajikan arahan yang jelas bagi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar, tetapi juga membantu guru dalam memastikan pencapaian kompetensi yang diharapkan. Dengan mengakomodasi berbagai karakter peserta didik, audio, visual, dan kinestetik. LKPD dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar yang beragam, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi oleh peserta didik. Selain itu, LKPD yang dikembangkan dengan komponen yang lengkap dan latihan yang kaya menjadi bahan ajar yang efektif sebagai pendukung buku teks. Penggunaan LKPD juga mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar, meningkatkan keterampilan proses, dan memotivasi mereka untuk berpikir dan bertindak positif melalui pendekatan *Learning By Doing*. Dengan demikian, penggunaan LKPD bukan hanya memiliki fungsi untuk alat bantu belajar, namun juga sebagai alat untuk menghasilkan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan berarti bagi siswa.

### 3. *Discovery Learning*

Teori *Discovery Learning* digagas oleh Jerome S Bruner, Jerome S Bruner merupakan seorang ahli psikologi dan kognitif. Pendekatannya dalam psikologi bersifat gabungan dari berbagai pendekatan yang ada. Menurut Bruner dalam jurnal Rahmawati, proses belajar akan berjalan dengan baik jika dimulai dari tindakan langsung (enaktif), kemudian dilanjutkan dengan penggunaan gambar atau

visual (ikonik), dan akhirnya ke penggunaan symbol atau lambang seperti tulisan atau angka (simbolik). Sebagai contoh, dalam mempelajari perbedaan antara keinginan dan kebutuhan, pembelajaran akan lebih efektif jika dimulai dari benda konkret, seperti apel dan mainan. Saat peserta didik memilih salah satu saat lapar, mereka belajar bahwa makanan adalah kebutuhan, sedangkan mainan adalah keinginan. Selanjutnya, guru menggunakan gambar untuk mengelompokkan kebutuhan dan keinginan, lalu meminta peserta didik untuk membayangkan situasi serupa, Terakhir, peserta didik mengekspresikan pemahamannya dengan kalimat sederhana, seperti “Makanan adalah Kebutuhan”. Pembelajaran bertahap dari konkret ke simbolik ini membantu peserta didik memahami materi secara menyeluruh.<sup>16</sup>

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

---

<sup>16</sup> Andi Syukriani, “Teori Belajar Penemuan Bruner Dalam Pembelajaran Matematika” 3 (2011): 2–3.

eksperimen, serta menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi.<sup>17</sup>

Menurut Kemendikbud (2013) dan juga Sinambela dalam jurnal Siti Khasinah, menetapkan enam tahapan atau langkah dalam pembelajaran Discovery learning yang harus diterapkan secara sistematis. Berikut penjelasan keenam sintaks *discovery learning* dalam table dibawah ini:<sup>18</sup>

No.	Sintaks <i>Discovery Learning</i>	Sintaks <i>Discovery Learning</i> dalam LKPD
1.	<p><i>Stimulation</i> (Pemberian Rangsangan)</p> <p>Pada tahap ini peserta didik diberikan permasalahan yang belum ada solusinya sehingga memotivasi mereka untuk menyelidiki dan menyelesaikan masalah tersebut. Pada tahap ini, guru memfasilitasi mereka</p>	<p><i>Stimulation</i> (Pemberian Rangsangan)</p> <p>Pada tahap ini peserta didik diberikan suatu masalah melalui sebuah cerita tentang “Petualangan Di Toko Pak Wahyu” dan jenis-jenis uang. Setelah itu diberi pertanyaan pemantik dari cerita tersebut.</p>

<sup>17</sup> Santiani dkk., *Discovery Learning dalam Kurikulum Merdeka*, 1 ed., 1 (Komplek Senda Residence Jl. Payanibung Ujung D Dalu Sepuluh-B Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2024), 9.

<sup>18</sup> Siti Khasinah, “Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan dan Kelemahan,” *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 11, no. 3 (30 September 2021): 407–8, <https://doi.org/10.22373/jm.v11i3.5821>.

	dengan memberikan pertanyaan, arahan untuk membaca buku atau teks, dan kegiatan belajar yang mengarah pada kegiatan <i>discovery</i> sebagai persiapan identifikasi masalah.	
2.	<i>Problem Statement</i> (Identifikasi Masalah) Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang berkaitan dengan bahan ajar, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis atau jawaban sementara untuk masalah yang ditetapkan.	<i>Problem Statement</i> (Identifikasi Masalah) Pada tahap ini peserta didik diberi kesempatan untuk mengidentifikasi tentang perbedaan keinginan dan kebutuhan di lingkungan sekolah dari rangsanagn cerita yang sudah diberi.
3.	<i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)	<i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)

	<p>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 dan lainnya. Peserta didik juga berusaha menjawab pertanyaan atau membuktikan kebenaran hipotesis.</p>	<p>Pada tahap ini peserta didik melakukan ekspolarasi dengan mengamati objek yang sudah ada di dalam lkpd tersebut.</p>
4.	<p><i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)</p> <p>Peserta didik melakukan kegiatan mengolah data atau informasi yang mereka peroleh pada tahap sebelumnya lalu dianalisis dan diinterpretasi. Semua</p>	<p><i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)</p> <p>Pada tahap ini peserta didik melakukan pengolahan data yang sudah didapat dari pengumpulan data lalu diolah dengan cara memberikan penjelasan dalam keinginan</p>

	<p>informasi baik dari hasil bacaan, wawancara, dan observasi, diolah, diklasifikasi, ditabulasi, bahkan jika dibutuhkan dapat dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu</p>	<p>dan kebutuhan.</p>
5.	<p><i>Verification</i> (Pembuktian)</p> <p>Peserta didik melakukan verifikasi secara cermat untuk menguji hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil <i>data processing</i>. Tahapan ini bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan peserta didik menjadi aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah</p>	<p><i>Verification</i> (Pembuktian)</p> <p>Pada tahap ini peserta didik melakukan pembuktian dengan menetapkan temuan yang sudah ada.</p>

6.	<p><i>Generalization</i> (Menarik Kesimpulan)</p> <p>Tahap terakhir adalah proses menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi</p>	<p><i>Generalization</i> (Menarik Kesimpulan)</p> <p>Pada tahap ini peserta didik memberikan kesimpulan dari apa yang sudah didapat dalam pembelajaran.</p>
----	---	---

Dalam jurnal Ellyza Sri Widyastuti mengatakan, *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang berlandaskan (inquiry-based), pendekatan konstruktivis, serta teori tentang cara belajar. Dalam model ini, peserta didik diberikan scenario pembelajaran yang dirancang untuk menyelesaikan permasalahan nyata sekaligus mendorong mereka untuk mencari solusi secara mandiri.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Ellyza Sri Widyastuti, "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Materi Konsep Ilmu Ekonomi," 2015, 34.

Menurut Dr. Andi Muhammad Ashar dalam buku model *discovery learning*, *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik agar aktif dalam proses belajar dengan menemukan informasi secara mandiri suatu konsep. Melalui model ini, pemahaman yang diperoleh akan lebih melekat dalam ingatan dan tidak mudah terlupakan. Selain itu, model ini juga membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir analitis serta melatih mereka dalam menyelesaikan permasalahan secara mandiri.<sup>20</sup>

Model *discovery learning* memiliki beberapa karakteristik di antaranya: (1) Menelusuri serta menyelesaikan permasalahan guna membentuk, menyatukan, dan merumuskan pengetahuan secara menyeluruh. (2) Pembelajaran difokuskan pada peran aktif peserta didik sebagai pusat kegiatan. (3) Aktivitas yang bertujuan mengintegrasikan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

Tujuan dari model ini adalah untuk mendorong peserta didik agar lebih aktif, baik secara individu maupun kelompok dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, karakter peserta didik menjadi lebih diperhatikan, sehingga keterampilan dan keahlian mereka dapat

---

<sup>20</sup> Dr. Andi Muhammad Asbar, S.Pd.I.,M.Pd.I, *Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti di Sekolah* (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), 25.

berkembang secara optimal, menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih berkualitas.<sup>21</sup>

#### 4. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Menurut Bourdieu dalam jurnal Karman, Bahasa merupakan suatu bentuk materi yang berkaitan dengan ideologi. Bahasa adalah alat komunikasi yang rumit, melibatkan pertukaran kata dan koneksi kekuasaan simbolis antara pembicara dan pendengar. Setiap penggunaan bahasa selalu mengandung nilai-nilai tertentu. Penerima pesan dapat memahami maksud yang disampaikan melalui berbagai cara. Selain itu, bahasa juga berperan sebagai alat untuk meraih kekuasaan. Ia memiliki cara-cara buat merebut atau menjaga kekuasaan, dominasi, dan hegemoni.<sup>22</sup>

Ghufroon dalam jurnal Fitriatul Uyun berpendapat bahwa, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Selain sebagai bahasa resmi yang wajib dikuasai di Indonesia, Bahasa Indonesia juga menjadi modal penting bagi peserta didik untuk dapat berbicara di depan umum, melanjutkan pendidikan, maupun mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja. Namun, masih banyak tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajarannya. Salah satu masalah utama adalah rendahnya minat

---

<sup>21</sup> Dr. Syamsidah M.Pd dkk., *Model Discovery Learning* (Yogyakarta: Deepublish Digital, 2023), 9–10.

<sup>22</sup> Karman, “Bahasa Dan Kekuasaan (Instrumen Simbolik Peraih Kekuasaan Versi Bourdieu),” *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media* 21 (2017): 236–37.

dan motivasi peserta didik terhadap pelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi ini sering kali disebabkan oleh materi yang dianggap kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari serta metode pengajaran yang monoton dan kurang bervariasi, sehingga tidak mampu menarik perhatian peserta didik secara optimal.<sup>23</sup>

Bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang dipelajari di sekolah. Karena bahasa Indonesia adalah ilmu yang pasti, sebagian besar peserta didik menganggapnya sulit. Akibatnya, peserta didik tidak suka dengan mata pelajaran tersebut, yang bisa berdampak pada prestasi akademik mereka.<sup>24</sup> Menurut Muho dalam jurnal Minahul Mubin, Pembelajaran bahasa Indonesia adalah sebuah proses yang panjang di mana semua siswa belajar membaca, menulis, menyimak, dan berbicara sebagai bahasa kedua setelah bahasa ibu. Pada dasarnya, strategi pembelajaran bahasa mengacu pada keterampilan bahasa yang diinginkan.<sup>25</sup>

Menurut Diknas dalam jurnal Muhardilah Fauziah mengatakan bahwa, "Pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di jenjang sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi siswa dalam bahasa Indonesia secara tepat dan efektif, baik melalui

---

<sup>23</sup> Candra Avista Putri, Fitratul Uyun, dan Risky Alimudin, "Analisis Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah," 2024, 161.

<sup>24</sup> Jamilah, N, Mulawarman, W. G, & Hudyono, Y, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif 'POST' dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi untuk Siswa Kelas X SMA," *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 3, no 1 (2020): hlm 14-23.

<sup>25</sup> Minahul Mubin dan Sherif Juniar Aryanto, "Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 03 (14 Januari 2024): 554-59.

lisan maupun tulisan, serta menanamkan sikap apresiatif terhadap karya sastra. kesusastraan."<sup>26</sup> Berdasarkan Diknas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran bahasa dan sastra adalah bentuk pendidikan yang mengajarkan siswa untuk mengenal identitas diri mereka sendiri, seperti yang digambarkan dalam naskah sumpah pejanjian. Sangat penting untuk belajar bahasa Indonesia dengan benar untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan.

Kebutuhan dan Keinginan merupakan salah satu materi bahasa Indonesia yang dimasukkan ke dalam tema "Aku Ingin" program merdeka. Karena penelitian ini digunakan oleh peserta didik kelas I SD/MI, perlu diingat bahwa penelitian ini berkonsentrasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan menggambarkan materi kebutuhan dan keinginan.

## **B. Perspektif Teori Dalam Islam**

Al-quran juga menawarkan dasar untuk penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan. Dalam ayat 44 surah an-Nahl, Allah Swt. berfirman:

الْبَيْتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Terjemahan :

---

<sup>26</sup> Muhardila Fauziah, Yeni Sulaeman, dan Chandra Chandra, "Pengembangan LKS Tematik Bahasa Indonesia Kelas V Melalui Kegiatan Lesson Study Di Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas* 6, no. 1 (2 Januari 2020).

Kami mengirimkan mereka dengan bukti-bukti yang nyata (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami juga menurunkan Al-Qur'an kepadamu supaya kamu menjelaskan kepada manusia tentang apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka dapat merenungkannya.

Dalam tafsir wajiz, disebutkan bahwa para rasul diutus dengan membawa mukjizat yang menunjukkan kenabian dan kerasulan mereka. Sebagian dari mereka juga membawa kitab-kitab yang berisi nasihat, hukum, dan aturan untuk membantu kaumnya hidup. Selain itu, wahai Nabi Muhammad, Kami telah menurunkan Al-Qur'an, atau az-zikr, kepadamu untuk memberi tahu orang-orang apa yang telah Kami turunkan kepada mereka sebagai petunjuk dan tuntunan dalam kitab tersebut, agar mereka mengetahui dan mengikuti jalan yang benar dan mempertimbangkan hal-hal yang memberi pelajaran untuk kebaikan mereka baik di dunia maupun akhirat.<sup>27</sup>

Ismail Ibnu Katsir, berdasarkan jurnal Ade, menjelaskan bahwa Allah mengutus rasul-rasul sebelumnya dengan membawa kitab-kitab dan keterangan. Al-zubur berarti kitab-kitab, sedangkan al-bayyinat berarti keterangan dan bukti. Agar Nabi Muhammad dapat menjelaskan kebenaran yang telah diturunkan oleh Tuhan kepada umat manusia, Allah menurunkan Al-Qur'an kepadanya. Diharapkan bahwa dengan penjelasan ini, Nabi Muhammad dapat menjelaskan sesuatu yang disebutkan secara umum dan

---

<sup>27</sup> Disalin dari aplikasi Qur'an Kemenag Android  
(<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quran.kemenag>)

menjelaskan sesuatu yang masih tidak jelas. Semoga dengan penjelasan ini, orang-orang dapat merenungkan dan memahami diri mereka sendiri sehingga mereka dapat selamat baik di dunia maupun di akhirat. Mereka juga mungkin lebih memperhatikan dan mengikuti ajaran yang telah diberikan kepada mereka.<sup>28</sup>

Analisis peneliti pada Surah Al-Nahl ayat 44 yaitu, Allah SWT menekankan bahwa para rasul diutus dengan mengantarkan bukti yang jelas dan kitab-kitab sebagai pedoman hidup. Al-Qur'an berfungsi sebagai alat pembelajaran dalam hal ini, memberikan petunjuk dan tuntunan kepada manusia. Untuk memungkinkan peserta didik merenungkan dan mempraktikkan ajaran yang terkandung dalam Al-Qur'an, pendidik diharapkan dapat membuat isi Al-Qur'an mudah dipahami. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran harus relevan dan dapat mencapai pemahaman peserta didik. Ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran harus memperhatikan kemajuan pikiran dan jiwa peserta didik.

Dalam pemilihan media pembelajaran, pendidik juga perlu mempertihakan perkembangan jiwa keagamaan peserta didik. Karena aspek ini adalah tujuan media pembelajaran. Dalam ayat 125 surah an-Nahl, Allah Swt. berfirman:

أَدْخِ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ  
بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

---

<sup>28</sup> Ade Nandar, Enoch, dan Fitroh Hayati, "Implikasi Pendidikan dari Al-Qur'an Surat An-Nahl Ayat 43-44 tentang Tugas Rasul sebagai 'Ahlu Dzikri' terhadap Peran Guru sebagai Sumber Pengetahuan," *Bandung Conference Series: Islamic Education 2*, no. 1 (28 Januari 2022): 162.

Terjemahan :

Serulah manusia ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan bicaralah dengan mereka dengan lebih baik. Tuhanmu paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan siapa yang mendapat petunjuk.

Ditegaskan dalam tafsir wajiz bahwa, setelah menyebut Nabi Ibrahim sebagai imam, nabi, dan rasul, dan meminta Nabi Muhammad untuk mengikuti jejak mereka, “Wahai Nabi Muhammad, seruh dan ajak-lah manusia kepada jalan yang sesuai tuntunan Tuhanmu, yaitu Islam, dengan hikmah, yaitu tegas, bnar, serta bijak, dan dengan pengajaran yang baik. Dan berdebatlah dengan merka, yaitu siapa pun yang menolak, menentang, atau meragukan seruanmu, dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Yang Maha Memberi petunjuk dan bimbingan, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dan menyimpang dari jalan-Nya, dan Dialah pula yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk dan berada di jalan yang bnar.”<sup>29</sup>

Dikutip dari jurnal Arfin, Prof. Quraish Shihab menjelaskan berbagai metode dakwah yang ditujukan kepada berbagai kelompok masyarakat. Metode *al-hikmah*, misalnya, ditujukan untuk umat intelektual dan mereka yang memiliki pengetahuan tinggi. Berikutnya, ada metode *al-mau`izah* yang lebih umum digunakan oleh masyarakat. Isi dari metode ini adalah memberi nasehat yang menyentuh hati, disampaikan dengan cara yang mudah difahami oleh semua orang. Di sisi lain, metode *al-mujâdalah* sering

---

<sup>29</sup> Disalin dari aplikasi Qur'an Kemenag Android  
(<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quran.kemenag>)

digunakan dalam diskusi dengan penganut agama lain, dengan pendekatan yang memakai komunikasi dan logika yang baik, serta mencegah perilaku kekerasan dan penghinaan. Para mubalig juga menerapkan berbagai metode dalam memberikan pesan dakwah, seperti diskusi, ceramah, bimbingan, penyuluhan, dan nasihat. Namun, penting untuk dicatat bahwa penggunaan metode dalam dakwah tidak bisa dijadikan ukuran tunggal untuk menentukan kualitas yang baik. Metode bukanlah satu-satunya faktor penentu keberhasilan dakwah; keberhasilan tersebut juga dipengaruhi oleh banyak aspek, termasuk karakter da'i, materi yang disampaikan, dan pokok bahasan yang dibahas.<sup>30</sup>

Analisis peneliti pada Surah Al-Nahl ayat 125 yaitu, Allah SWT menginstruksikan Nabi Muhammad untuk mengajak manusia menuju jalannya dengan kebijaksanaan dan nasihat yang baik. Ini menekankan pentingnya pendekatan yang bijaksana dan penuh kasih dalam menyampaikan pesan. Pendidik harus menggunakan bahasa yang santun dan logis, serta mampu menjelaskan argumen dengan cara yang baik, terutama ketika menghadapi penolakan atau keraguan dari peserta didik. Situasi ini membuktikan bahwa komunikasi yang efektif dan positif sangat penting dalam proses pembelajaran. Adapun hal-hal yang berkaitan dengan komunikasi efektif yaitu: Pendidik perlu menggunakan bahasa yang sopan dan memberikan contoh-contoh yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari

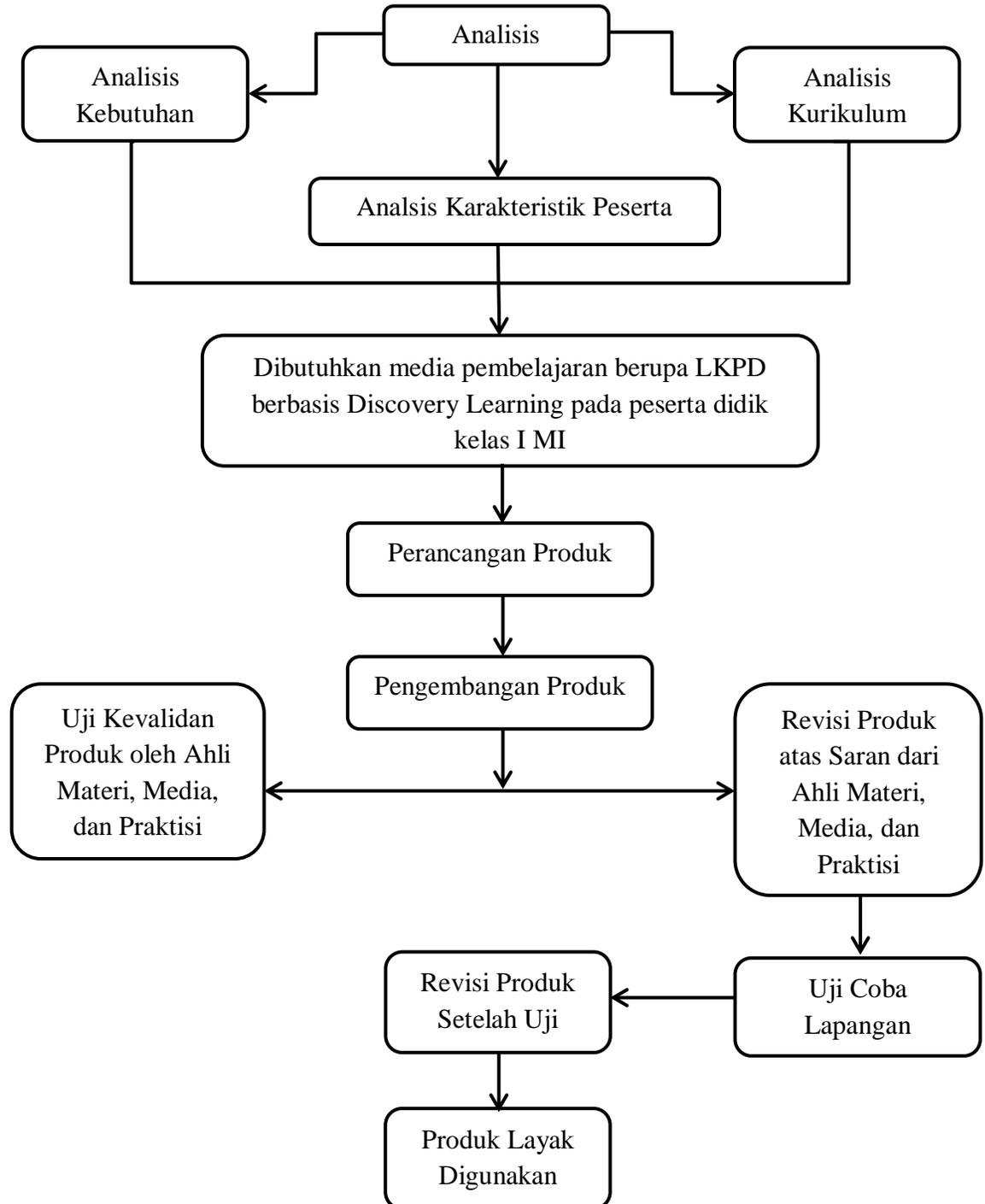
---

<sup>30</sup> Arfin Aflahul Hakim, Umi Halwati, dan Ramdhan Yurianto, "Analisis Linguistik Surat An-Nahl Ayah 125: Kajian Dan Ruang Lingkup Metode Dakwah Menurut Al-Qur'an" 1, no. 2 (2023): 21–22.

peserta didik, Pendidik harus mampu menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan karakter dan kebutuhan peserta didik. Ini termasuk memahami latar belakang, minat, dan tingkat pemahaman siswa untuk menyampaikan materi dengan cara yang paling efektif dan, Pendidik harus menunjukkan empati terhadap perasaan dan pengalaman peserta didik. Memahami bahwa setiap peserta didik memiliki perjalanan belajar yang berbeda dapat membantu pendidik untuk lebih efektif dalam menyampaikan pesan.

### C. Kerangka Berpikir

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Fokus penelitian (R&D) ini adalah pada produk pendidikan. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas dengan membuat alat pembelajaran. Hal ini bisa membantu mengatasi masalah pembelajaran.

Oleh karena itu, sebuah jenis penelitian yang berkaitan dengan memaksimalkan kualitas pendidikan, baik dari sisi hasil maupun prosesnya, adalah penelitian pengembangan. Peneliti menganggap produk ini sebagai solusi untuk mengatasi kekurangan informasi mengenai media belajar yang cocok dengan kebutuhan peserta didik dan proses belajar ilmu pengetahuan sosial. Maka dari itu, peneliti memilih untuk membuat produk baru berbasis *discovery learning*, lembar kerja peserta didik Kelas I MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban.<sup>31</sup>

#### **B. Model Pengembangan**

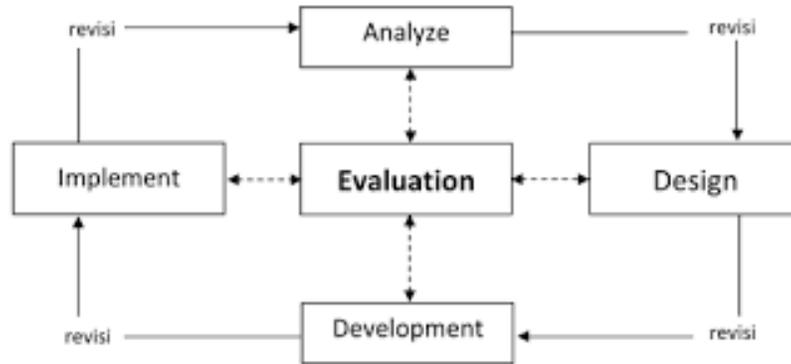
Model prosedural diterapkan dalam penelitian ini sebagai model pengembangan, yang menggunakan dari *ADDIE* yang merupakan paradigma pengembangan produk menurut Robert Maribe Branch<sup>32</sup>. Model ini terdapat

---

<sup>31</sup> Risal, Hakim, dan Abdullah, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D)*.

<sup>32</sup> Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (Boston, MA: Springer US, 2009), <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.

dari 5 tahapan pengembangan, yaitu: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation* dan, (5) *Evaluation*.



**Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE**

### C. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan ini memakai prosedur dari *ADDIE*

#### 1. *Analysis* (Analisis Kebutuhan)

Analisis di tahap ini bertujuan untuk menemukan masalah dalam subjek yang akan diteliti, yaitu sekolah MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban. Analisis kebutuhan sekolah ini yaitu kurangnya bahan ajar pendukung untuk buku belajar. Jadi, dibuatnya LKPD ini sangat dibutuhkan.

#### 2. *Design* (Desain)

Tahap desain ini memiliki tujuan untuk memilih bahan dan bagian yang mau dipakai dalam desain produk serta menetapkan metode pengujian yang relevan dengan produk sedang

dikembangkan. Desain yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu LKPD berbasis *discovery learning*.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk peneliti menciptakan dan melaksanakan validasi pada produk yang telah dirancang atau diciptakan. Dalam tahap pengembangan media lkpd berbasis *discovery learning*, Produk ini dikembangkan melalui 3 tahap validasi antara lain: validasi media, validasi materi, validasi praktisi.

### 4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi ini bertujuan untuk melaksanakan kegiatan penelitian dengan menciptakan situasi pembelajaran yang mendukung bagi peserta didik melalui proses uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan. Uji coba ini dilakukan guna mengetahui tanggapan peserta didik terhadap LKPD yang dirancang menggunakan model *discovery learning*. Data yang diperoleh dari angket respons peserta didik akan dimanfaatkan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan.

### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tujuan pada tahap evaluasi adalah untuk mengevaluasi mutu produk dan proses implementasinya, baik setelah produk dikembangkan digunakan maupun sebelum digunakan.<sup>33</sup> LKPD yang telah dikembangkan akan dievaluasi secara menyeluruh untuk menilai

---

<sup>33</sup> Albet Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan," t.t.

sejauh mana kualitas dan kelayakannya, serta meyakinkan bahwa prosesnya telah sesuai dengan tahapan-tahapan *ADDIE*.

#### **D. Uji Produk**

Data awal dikumpulkan melalui uji coba produk dan menentukan sejauh mana kemenarikan produk yang telah dikembangkan. Berikut adalah rinciannya:

##### 1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

###### Desain Uji Ahli

Desain uji ahli yang diterapkan dalam penelitian ini melibatkan tiga kategori ahli, yaitu ahli desain media pembelajaran, ahli materi, dan ahli praktisi. Tujuan dari proses validasi ini adalah untuk mengumpulkan informasi yang komprehensif, termasuk evaluasi dan masukan dari para ahli, guna menilai sejauh mana produk yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi standar yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaannya, para ahli akan diminta untuk memberikan penilaian berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Hasil dari evaluasi ini akan menjadi dasar untuk melakukan revisi dan perbaikan pada produk.

###### b. Subjek Uji Ahli

Ahli Desain Media : Ibu Nur Hidayah Hanifah, M.Pd selaku dosen yang ahli dalam bidang media di Prodi

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN  
Malang

Ahli Materi : Bapak Dr. Dwi Masdi Widada, M.Pd selaku  
dosen bahasa Indonesia di Prodi Pendidikan  
Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Malang

Ahli Praktisi : Ibu Umi Latifatul Istitho'a S.Pd selaku guru  
bahasa Indonesia di kelas I MIS Tarbiyatul  
Banin Banat Tuban

## 2. Uji Coba

### a. Desain Uji Coba

Produk LKPD yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh para validator, akan diuji coba pada peserta didik kelas I di MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana LKPD tersebut menarik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi “aku ingin”.

### b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi aku ingin ialah seluruh peserta didik kelas I di MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban yang berjumlah 32 peserta didik.

## **E. Jenis Data**

Data yang dikumpulkan harus sesuai dengan informasi mengenai Produk yang tengah dirancang beserta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai menjadi fokus utama dalam proses ini. Pengumpulan data dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu: Pengumpulan data dilakukan dengan dua jenis data, yaitu:

### **1. Kuantitatif**

Pendekatan kuantitatif digunakan untuk memperoleh data melalui lembar penilaian yang diisi oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, serta dari hasil tes yang dikerjakan oleh peserta didik.

### **2. Kualitatif**

Analisis kualitatif bertujuan mengumpulkan informasi yang bersumber dari penelitian dengan cara menilai lembar validasi dan hasil kuesioner yang dibagikan kepada peserta didik.

## **F. Instrumen Pengumpulan Data**

1. Lembar Validasi LKPD berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik: Validasi dilakukan untuk mengetahui validitas LKPD yang dikembangkan terhadap kelayakan isi, penyajian materi, dan desain LKPD.

2. Angket respon peserta didik: Angket yaitu suatu rangkaian pertanyaan yang dipakai mendapatkan informasi dari responden, yaitu laporan tentang dirinya sendiri atau hal-hal yang sudah diketahuinya. Angket ini difungsikan untuk meminta opini guru dan peserta didik tentang kualitas isinya, cara penyajiannya, bahasa, dan desain perangkat pembelajaran.

### **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah tindakan yang sangat penting dalam penelitian, karena penelitian ini memiliki tujuan utama yaitu untuk mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi:

1. Wawancara

Wawancara yang dilakukan bersama guru kelas I, dijadikan untuk metode pengumpulan data saat peneliti melakukan penelitian awal untuk mengidentifikasi masalah baru yang akan diteliti, serta untuk mendapatkan informasi yang lebih terperinci dari responden.<sup>34</sup>

2. Angket

Angket, yang juga dikenal sebagai kuisisioner, adalah instrumen penelitian yang terdiri dari beberapa pertanyaan yang dibuat untuk mengumpulkan data dari responden. Kuisisioner ini terdiri dari dua tahap, yaitu kuisisioner untuk pengujian para ahli (ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran) dan kuisisioner untuk mendapatkan

---

<sup>34</sup> “Instrumen Pengumpulan Data,” t.t.

tanggapan dari pengguna (peserta didik). Tujuan dari pengujian oleh para ahli adalah untuk mengumpulkan informasi mengenai kelayakan produk dinilai menurut aspek media dan materi yang sesuai. Sementara itu, kuisisioner respon pengguna diberikan kepada peserta didik untuk mendapatkan saran mengenai daya tarik dan minat mereka terhadap LKPD yang berkaitan dengan materi aku ingin. Selain itu, kuisisioner ini berfungsi untuk mengevaluasi apakah LKPD tersebut valid atau tidak.<sup>35</sup>

## H. Analisis Data

### 1. Analisis Uji Validasi LKPD Bahasa Indonesia

Sebuah produk (LKPD) yang mau diuji coba perlu divalidasi terlebih dahulu oleh tiga orang validator ahli. Hasil dari proses validasi ini akan dianalisis secara deskriptif. Skor yang diperoleh akan dirata-ratakan dan dibandingkan dengan tabel kategori penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana suatu produk tersebut valid dan menentukan perbaikan yang diperlukan oleh validator ahli yang sudah ditentukan. Rumus untuk memvalidasi perangkat pembelajaran menurut Yani dalam Ainul:

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

Keterangan:

---

<sup>35</sup> Heru Kurniawan, *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Deepublish, 2021).

Va : skor validasi

Tsa : total skor empiris dari validator

Tsh : total skor maksimal yang diharapkan

100% : bilangan konstanta

**Tabel 3.1 Kriteria Validitas LKPD**

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

Yani dalam jurnal Ainul, berpendapat bahwa batasan kevalidan suatu perangkat pembelajaran ditentukan jika persentase validitasnya melebihi 70%, maka perangkat tersebut dapat dianggap valid.

## 2. Analisis Uji Angket Kemenarikan LKPD Bahasa Indonesia

Pendapat peserta didik tentang LKPD Bahasa Indonesia dianalisis menggunakan uji angket presentasi, di mana peserta didik diminta untuk berpendapat mengenai LKPD Bahasa Indonesia berbasis *discovery learning* yang telah dibuat berdasarkan pertanyaan atau pernyataan yang ada dalam kuisisioner. Setelah itu, analisis dilakukan dari segi deskriptif kuantitatif. Data dari hasil uji coba kuisisioner tentang daya tarik desain dihitung dengan menggunakan rumus tertentu.

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

Keterangan:

Va : skor validasi

Tsa : total skor empiris dari validator

Tsh : total skor maksimal yang diharapkan

100% : bilangan konstanta

**Tabel 3.2 Kriteria Kemenarikan LKPD**

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

Yani dalam jurnal Ainul, berpendapat bahwa pembatasan kevalidan suatu alat pembelajaran ditentukan jika persentase validitasnya melebihi 70%, maka perangkat tersebut dapat dianggap valid.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Ainul Hikmah, Sehatta Saragih, dan Maimunah Maimunah, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Discovery Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Matematis Pada Materi Segi Empat dan Segitiga," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 3 (19 Agustus 2023): 2756.

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

#### A. Prosedur Pengembangan

Untuk membantu peserta didik kelas I di MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban memahami materi Bahasa Indonesia tentang aku ingin, dilakukan sebuah penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD ini dirancang dengan pendekatan berbasis *Discovery Learning* dan telah dinilai menarik serta layak digunakan berdasarkan penilaian para ahli dalam bidangnya dan tanggapan peserta didik. Proses pengembangan LKPD ini mengikuti tahapan dalam model ADDIE sebagai berikut:

##### 1. *Analyze (Analisis)*

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

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal menunjukkan bahwa guru belum pernah memakai LKPD saat pembelajaran materi aku

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

## **2. Design (Desain)**

Tahap desain dilakukan setelah peneliti mendapatkan informasi dari hasil pra penelitian dan memahami kebutuhan guru serta peserta didik dalam proses pembelajaran. Data awal tersebut menjadi dasar dalam menyusun rancangan pengembangan LKPD berbasis *discovery learning*, yang dirancang untuk mengatasi permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia materi aku ingin di kelas I MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban.

Pada tahap ini, peneliti mulai menyiapkan berbagai kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan LKPD serta menentukan perangkat yang akan digunakan selama proses pembuatannya. Bahan-bahan yang dipersiapkan meliputi materi tentang aku ingin, gambar-gambar pendukung yang relevan dengan isi materi, serta kumpulan tugas dan soal latihan yang akan dimasukkan ke dalam LKPD. Selain itu, sebagai

persiapan untuk proses validasi, peneliti juga menyusun angket validasi yang ditujukan kepada para ahli.

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

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

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

LKPD yang dikembangkan terdiri dari beberapa bagian, antara lain halaman sampul depan, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), serta daftar isi. Isi materi dan berbagai tugas di dalamnya disusun berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran

*discovery learning* yang mencakup: pemberian stimulasi (*stimulation*), perumusan masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), pembuktian (*verification*), dan penarikan kesimpulan (*generalization*). Selain itu, LKPD juga dilengkapi dengan lembar evaluasi untuk peserta didik, daftar pustaka, profil pengembang, serta ditutup dengan halaman sampul belakang. Berikut pemaparan bagian-bagian LKPD:

a. Tampilan *cover* depan

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

b. Kata Pengantar

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

c. Daftar isi

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

d. Halaman petunjuk penggunaan dan kolom identitas

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

e. Halaman CP dan TP

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

f. Isi materi pembelajaran dan rangkaian tugas peserta didik

Halaman materi dan tugas berisi ringkasan pembelajaran tentang aku ingin, yang mencakup antara lain: perbedaan keinginan dan kebutuhan serta jenis-jenis uang. Di dalamnya juga terdapat aktivitas dan soal-soal latihan yang dirancang sesuai dengan tahapan

pembelajaran *discovery learning*, dengan tujuan untuk membantu peserta didik lebih memahami materi. Tampilan isi materi dan rangkaian tugas yang harus dikerjakan peserta didik hingga bagian evaluasi dapat dilihat pada gambar berikut:

g. Daftar pustaka

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

h. Profil pengembang

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

i. Cover belakang/penutup

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

Setelah LKPD berbasis *discovery learning* selesai dikembangkan, langkah selanjutnya sebelum diterapkan dalam pembelajaran adalah melakukan penilaian untuk mengetahui kelayakan media tersebut. Penilaian ini dilakukan oleh beberapa ahli melalui proses validasi. Dalam hal ini, media divalidasi oleh tiga orang validator, yaitu:

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

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

Implementasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam proses pembelajaran dapat dievaluasi melalui penggunaan angket sebagai alat ukur respons peserta didik. Angket diberikan setelah kegiatan pembelajaran selesai untuk mengetahui sejauh mana LKPD membantu peserta didik dalam memahami materi, meningkatkan keterlibatan, serta mendorong kemandirian belajar. Melalui angket, peserta didik diminta memberikan penilaian terhadap kejelasan petunjuk, kebermanfaatan tugas, serta daya tarik tampilan LKPD. Hasil angket tersebut dianalisis untuk menilai kemenarikan LKPD dan menjadi dasar dalam melakukan perbaikan dan pengembangan pada perangkat pembelajaran selanjutnya, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal.

## 5. *Evaluation* (Evaluasi)

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

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

Data yang dikumpulkan setelah pelaksanaan uji coba produk meliputi beberapa hal, yaitu hasil validasi dari ahli materi dan ahli media pembelajaran, tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran, tanggapan guru selaku ahli pembelajaran, serta hasil tes peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan LKPD berbasis *discovery learning*. Seluruh data tersebut disajikan dalam bentuk deskriptif kualitatif maupun kuantitatif, sebagaimana dipaparkan berikut ini:

#### 1. Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Hasil validasi media pembelajaran disajikan dalam dua bentuk data, yaitu data kuantitatif yang diperoleh melalui lembar penilaian menggunakan skala likert, serta data kualitatif yang berasal dari masukan berupa kritik dan saran yang diberikan oleh para validator.

##### a. Validasi Ahli Desain Media

Proses validasi desain pada LKPD berbasis *discovery learning* untuk materi aku ingin dilakukan oleh Ibu Nur Hidayah Hanifah, M.

Pd, seorang dosen di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki keahlian dalam desain media pembelajaran. Hasil validasi yang diperoleh meliputi data kuantitatif dan data kualitatif seperti berikut:

1) Data Kuantitatif

Berikut ini adalah hasil validasi desain media yang diperoleh dari angket yang telah diisi oleh validator

**Tabel 4.1 Hasil Validasi Desain Media**

No.	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Tsa	Tsh	Va (%)	Kategori
1.	Efektifitas	LKPD mudah digunakan oleh peserta didik	5	5	100	Sangat Valid
		LKPD dapat membuat membuat mendorong motivasi dan keaktifan peserta didik	5	5	100	Sangat Valid
		LKPD dapat membantu peserta didik memahami materi	5	5	100	Sangat Valid
2.	Tampilan LKPD	Desain Cover LKPD				
		Ketepatan pemilihan warna dan <i>font</i> pada cover	4	5	80	Sangat Valid
		Kesesuaian gambar pada cover dengan materi	5	5	100	Sangat Valid

		Kerapihan gambar dan tulisan pada cover	4	5	80	Sangat Valid
		Desain Isi LKPD				
		Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf	5	5	100	Sangat Valid
		Pemilihan warna dan model desain tidak monoton	5	5	100	Sangat Valid
		Terdapat petunjuk penggunaan yang memudahkan peserta didik dalam memahami kegiatan yang tertera pada LKPD	5	5	100	Sangat Valid
3.	Konsistensi Penulisan	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	5	5	100	Sangat Valid
		Ketepatan spasi antar huruf dan baris	5	5	100	Sangat Valid
		Konsistensi penggunaan <i>font</i> tiap halaman	5	5	100	Sangat Valid
		Kesesuaian isi dengan komponen	4	5	80	Sangat Valid

		LKPD dan mempresentasikan model pembelajaran <i>discovery learning</i>				
<b>Jumlah Skor</b>			62	65	95,3%	Sangat Valid

Untuk mengetahui presentase tingkat kevalidan LKPD berdasarkan hasil validasi dari ahli desain media, perhitungan akan dilakukan menggunakan rumus tertentu dengan mengacu pada skor yang diperoleh, seperti yang ditampilkan dalam table:

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

$$Va = \frac{62}{65} \times 100\%$$

$$Va = 95,3\%$$

Hasil validasi desain LKPD berbasis *discovery learning* pada materi “aku ingin” menunjukkan presentase sebesar 95,3% yang tergolong dalam kategori “sangat valid” dan dinyatakan layak untuk digunakan. Meskipun demikian, ahli desain media tetap memberikan beberapa masukan perbaikan guna memnyempurnakan kualitas LKPD tersebut.

## 2) Data Kualitatif

Sementara itu, data kualitatif dari hasil validasi oleh ahli desain media diperoleh melalui kritik dan saran yang disampaikan oleh validator. Beberapa masukan tersebut dirangkum dalam table berikut:

**Tabel 4.2 Kritik dan Saran Hasil Validasi Desain Media**

Nama Validator	Kritik dan Saran
Nur Hidayah Hanifah M. Pd	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Tidak ada nama pengembang, perlu ditambahkan nama penulis di sebelah kanan</li><li>2. Tidak ada scan barcode LKPD, perlu ditambahkan scan barcode di sebelah kiri dan dikasih cover</li><li>3. Tokoh harus konsisten dari cover sampai akhir</li><li>4. Penulisan dan gambar disesuaikan dengan kolom yang ada</li><li>5. Penulisan kalimat pada poin evaluasi diubah menjadi <i>evaluation</i></li></ol>

Masukan dan saran dari validator yang tercantum dalam table ditujukan untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada LKPD. Oleh karena itu, pengembang perlu melakukan revisi berdasarkan rekomendasi tersebut agar LKPD dapat menjadi lebih optimal dan berkualitas.

### b. Validasi Ahli Materi

Proses validasi isi materi pada LKPD berbasis *discovery learning* untuk materi aku ingin dilakukan oleh Bapak Dr Dwi Masdi Widada,

M. Pd seorang dosen di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki keahlian dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil validasi yang diperoleh meliputi data kuantitatif dan data kualitatif seperti berikut:

1) Data Kuantitatif

Hasil dari ahli materi terkait isi materi dalam LKPD berbasis *discovery Learning* ditampilkan dalam table berikut, berdasarkan angket yang telah diisi oleh validator:

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi**

No .	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Ts a	Ts h	Va (%)	Kategori
1.	Aspek Materi	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan CP, TP, dan ATP	4	5	100	Sangat Valid
		LKPD yang disajikan sudah sesuai dengan langkah-langkah <i>discovery learning</i>	4	5	100	Sangat Valid
		Kesesuaian materi dengan model <i>discovery learning</i>	5	5	100	Sangat Valid
		Materi disajikan dengan contoh yang jelas untuk mempermudah pemahaman	4	5	100	Sangat Valid

		Materi melibatkan peserta didik secara aktif	4	5	100	Sangat Valid
		Aktivitas yang melibatkan peserta didik cukup menarik	4	5	100	Sangat Valid
		Materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	4	5	100	Sangat Valid
		Gambar relevan dengan materi yang disajikan	4	5	100	Sangat Valid
		Gambar dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep	4	5	100	Sangat Valid
		Gambar disajikan dengan kualitas yang baik	4	5	100	Sangat Valid
		Penjelasan materi konsisten dan tidak membingungkan	3	5	100	Valid
		Rumus yang disajikan sesuai dengan konsep materi	4	5	100	Sangat Valid
2.	Aspek Kelayakan Kebahasaan	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah difahami oleh peserta didik	4	5	100	Sangat Valid
		Bahasa yang digunakan membantu	3	5	100	Valid

	peserta didik dalam berfikir kritis				
	Kalimat yang digunakan jelas dan tidak ambigu	4	5	100	Sangat Valid
	Struktur kalimat memudahkan pemahaman peserta didik	4	5	100	Sangat Valid
	Penggunaan kata sesuai dengan kaidah bahasa yang benar	4	5	100	Sangat Valid
Jumlah Skor		56	90	74,4 %	Valid

Untuk mengetahui persentase tingkat kevalidan LKPD berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, diperlukan perhitungan menggunakan rumus tertentu. Perhitungan ini didasarkan pada skor yang diperoleh dan ditampilkan dalam table terkait:

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

$$Va = \frac{56}{90} \times 100\%$$

$$Va = 74,4\%$$

Validasi isi materi LKPD berbasis *discovery learning* untuk materi “Aku Ingin” menghasilkan persentase sebesar 74,4% yang termasuk dalam kategori “valid” dan dinilai layak untuk

digunakan. Namun, ahli materi tetap memberikan sejumlah saran perbaikan agar kualitas LKPD tersebut dapat lebih ditingkatkan.

## 2) Data Kualitatif

Data kualitatif dari validasi materi berupa masukan dalam bentuk kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi guna memperbaiki beberapa kekurangan dalam LKPD. Masukan tersebut dirangkum dalam table berikut:

**Tabel 4.4 Kritik dan Saran Hasil Validasi Materi**

Nama Validator	Kritik dan Saran
Dr Dwi Masdi Widada M. Pd	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Harus diubah pola berpikir dalam membuat pertanyaan pada</li><li>2. Penggunaan bahasa kurang sistematis</li></ol>

## c. Validasi Ahli Pembelajaran

Proses validasi pembelajaran dilaksanakan pada hari Rabu, 14 Mei 2025 oleh Ibu Umi Latifatul Isthito'a S. Pd, guru kelas 1 di MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban yang juga mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas I. Validasi dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya kegiatan pembelajaran dan uji coba produk kepada peserta didik. Data yang diperoleh dari penilaian mencakup informasi kuantitatif dan kualitatif seperti berikut ini:

1) Data Kuantitatif

Berikut adalah hasil dari validasi oleh ahli pembelajaran berdasarkan angket yang telah diisi oleh validator:

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No.	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Tsa	Tsh	Va (%)	Kategori
1.	Materi	Kesesuaian materi dengan CP & TP	5	5	100	Sangat Valid
		Materi dan latihan soal dalam LKPD relevan dengan tujuan pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid
		Materi disajikan secara runtut dan sistematis	5	5	100	Sangat Valid
		Latihan dan soal dalam LKPD sesuai dengan materi yang disajikan	5	5	100	Sangat Valid
2.	Penyajian	Tampilan LKPD baik dan menarik	5	5	100	Sangat Valid
		Menyajikan kelengkapan komponen LKPD	5	5	100	Sangat Valid
		Isi LKPD tercetak jelas	5	5	100	Sangat Valid
		LKPD disajikan dengan	5	5	100	Sangat Valid

		gambar gambar yang menarik dan sesuai dengan materi				
		Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	5	5	100	Sangat Valid
		LKPD melibatkan peserta didik dan mendorong untuk berani bertanya	5	5	100	Sangat Valid
3.	<i>Discovery Learning</i>	LKPD discovery learning memudahkan peserta didik memahami konsep	5	5	100	Sangat Valid
		Kesesuaian LKPD dengan langkah langkah discovery learning	4	5	100	Sangat Valid
		Kemenarikan kegiatan berbasis discovery learning yang disajikan pada LKPD	5	5	100	Sangat Valid
4.	Bahasa dan Keterbacaan	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kaidah	5	5	100	Sangat Valid

		bahasa indonesia yang baik dan benar				
		Kesesuaian penyusunan kalimat dengan tingkat kemampuan peserta didik	5	5	100	Sangat Valid
		Ketepatan penyusunan struktur kalimat yang digunakan	5	5	100	Sangat Valid
Jumlah Skor			79	80	98,7%	Sangat Valid

Berdasarkan table 4.5, nilai yang diperoleh dari hasil validasi oleh ahli pembelajaran adalah 79 dari total nilai maksimal 80. Untuk mengetahui seberapa valid LKPD tersebut, perlu dilakukan perhitungan persentase dengan menggunakan rumus berikut:

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

$$Va = \frac{79}{80} \times 100\%$$

$$Va = 98,7\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan skor, dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *discovery learning* yang telah divalidasi oleh ahli pembelajaran mendapatkan persentase nilai sebesar 98,7%. Hal ini

menunjukkan bahwa LKPD tersebut termasuk dalam kategori “sangat valid” dan siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## 2) Data Kualitatif

Data kualitatif didapatkan dari masukan serta saran yang disampaikan oleh validator ahli pembelajaran. Tabel dibawah ini berisi catatan kritik dan sarang yang diberikan oleh validator tersebut:

**Tabel 4.6 Kritik dan Saran Validasi Ahli Pembelajaran**

Nama Validator	Kritik dan Saran
Umi Latifatul Isthito'a S. Pd	Selalu mengikuti perkembangan dunia pendidikan dan terus mengembangkan kompetensi sebagai calon guru ya!  Semangat!!!

Jika melihat table 4.6, masukan dari ahli pembelajaran lebih banyak ditujukan pada perkembangan dunia pendidikan, bukan pada isi LKPD-nya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa menurut validator, LKPD berbasis *discovery learning* dengan materi “aku ingin” sudah baik dan bisa digunakan tanpa perlu diperbaiki lagi.

2. Data Respon Peserta Didik Terhadap Kemenarikan LKPD *Discovery Learning*

Data dari angket respon peserta didik terhadap penggunaan LKPD ini menggambarkan tingkat kemenarikan LKPD berdasarkan pengalaman langsung peserta didik sebagai pengguna. Angket diberikan setelah peserta didik selesai menggunakan LKPD, dan diisi oleh 32 peserta didik. Hasil kemenarikan LKPD berbasis *discovery learning* ditampilkan pada table berikut ini:

**Tabel 4.7 Hasil Kemenarikan LKPD Respon Peserta Didik**

No.	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Tsa	Tsh	Va (%)	Kategori
1.	Materi	Tugas dalam LKPD membantu saya dalam memahami materi	147	160	91,8%	Sangat Praktis
		Rangkaian kegiatan dalam LKPD memberikan pengalaman baru bagi saya	144	160	90%	Sangat Praktis
		LKPD memudahkan saya dalam belajar	154	160	96,2%	Sangat Praktis
2.	Penyajian	Tampilan LKPD baik dan menarik	150	160	93,7%	Sangat Praktis
		LKPD disajikan dengan gambar gambar yang	150	160	93,7%	Sangat Praktis

		menarik dan sesuai dengan materi				
		Isi dan desain LKPD menarik perhatian saya untuk belajar	143	160	89,3%	Sangat Praktis
3.	<i>Discovery Learning</i>	Variasi kegiatan pembelajaran dalam LKPD menyenangkan	144	160	90%	Sangat Praktis
		Rangkaian kegiatan dalam LKPD memudahkan saya dalam memahami materi	143	160	89,3%	Sangat Praktis
4.	Bahasa dan Keterbacaan	Penulisan kalimat dalam LKPD mudah untuk dipahami	150	160	93,7%	Sangat Praktis
		Penulisan dalam LKPD menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	154	160	96,2%	Sangat Praktis
<b>Analisis Keseluruhan</b>			1479	1600	92,4%	Sangat Praktis

Tabel 4.7 menunjukkan bahwa hasil angket respon peserta didik mengenai kemenarikan LKPD mencapai skor 1479 dari total skor maksimum 1600. Untuk mengetahui persentase tingkat kemenarikan LKPD tersebut, perlu dilakukan perhitungan menggunakan rumus tertentu seperti berikut:

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

$$Va = \frac{1479}{1600} \times 100\%$$

$$Va = 92,4\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan skor, LKPD berbasis *discovery learning* memperoleh persentase sebesar 92,4%. Angka ini menunjukkan bahwa LKPD tersebut tergolong sangat praktis, ditinjau dari empat aspek, yaitu isi materi, cara penyajian, penerapan model *discovery learning*, serta penggunaan bahasa dan tingkat keterbacaanya.

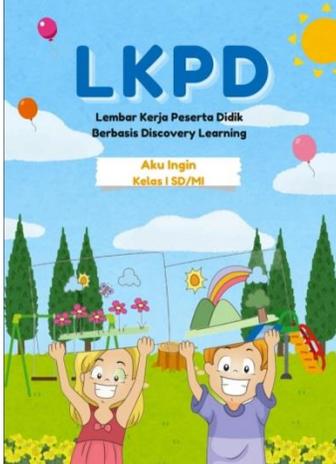
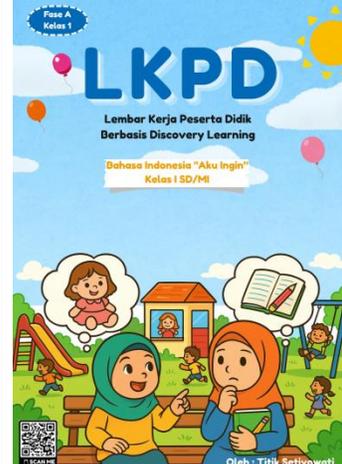
### **C. Revisi Produk**

Setelah dilakukan validasi media oleh para ahli, LKPD berbasis *discovery learning* yang telah disusun ternyata masih memerlukan beberapa penyempurnaan pada bagian-bagian tertentu. Bagian-bagian yang perlu diperbaiki tersebut telah dirangkum dalam sebuah table sebagai bahan perbaikan lebih lanjut sebagai berikut:

1. Revisi Berdasarkan Validasi Ahli Desain Media

Ahli desain media memberikan masukan dan kritik terhadap beberapa bagian dalam LKPD, sehingga pengembang melakukan revisi berdasarkan saran tersebut guna menyempurnakan LKPD yang dibuat.

Tabel 4.8 Revisi Sesuai Saran Ahli Desain Media

No.	Bagian Yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
1.	Tidak ada nama pengembang dan ditambahkan scan barcode		
2.	Tokoh dan gambar harus konsisten dari cover sampai akhir		

<p>3.</p> <p>Penulisan kalimat pada poin evaluasi diubah menjadi <i>evaluation</i></p>	<p><b>EVALUASI</b></p> <p>Pilihlah jawaban yang paling benar diantara pilihan a, b, c, dan d dibawah ini...</p> <p>1. Uang yang biasa kita gunakan untuk membeli sesuatu disebut.... A. Kertas gambar B. Uang mainan C. Uang rupiah D. Uang sungguhan</p> <p>2. Berikut ini adalah contoh keinginan, kecuali... A. Membeli seragam sekolah B. Membeli es krim C. Membeli mainan D. Membeli permen</p> <p>3. Mengapa kita harus membedakan keinginan dan kebutuhan? A. Agar bisa membeli semuanya B. Agar tahu mana yang lebih keren C. Agar bisa pamer ke teman D. Agar uang tidak cepat habis</p> <p>4. Uang logam biasanya memiliki nilai... A. Sama dengan semua uang B. Lebih kecil dari uang kertas C. Tidak bisa digunakan D. Lebih besar dari uang kertas</p> <p>5. Budi membawa uang kertas Rp 20.000 dan ingin membeli sepatu sekolah seharga Rp 18.000 dan es krim seharga Rp 7.000. Apa yang sebaiknya ia lakukan berdasarkan prioritas kebutuhan? A. Tidak membeli apa-apa B. Membeli es krim dulu karena lebih murah C. Membeli keduanya karena ia punya uang D. Membeli sepatu dulu karena itu kebutuhan</p> 	<p><b>EVALUATION</b></p> <p>Pilihlah jawaban yang paling benar diantara pilihan a, b, c, dan d dibawah ini...</p> <p>1. Uang yang biasa kita gunakan untuk membeli sesuatu disebut.... A. Kertas gambar B. Uang mainan C. Uang rupiah D. Uang sungguhan</p> <p>2. Berikut ini adalah contoh keinginan, kecuali... A. Membeli seragam sekolah B. Membeli es krim C. Membeli mainan D. Membeli permen</p> <p>3. Mengapa kita harus membedakan keinginan dan kebutuhan? A. Agar bisa membeli semuanya B. Agar tahu mana yang lebih keren C. Agar bisa pamer ke teman D. Agar uang tidak cepat habis</p> <p>4. Uang logam biasanya memiliki nilai... A. Sama dengan semua uang B. Lebih kecil dari uang kertas C. Tidak bisa digunakan D. Lebih besar dari uang kertas</p> <p>5. Budi membawa uang kertas Rp 20.000 dan ingin membeli sepatu sekolah seharga Rp 18.000 dan es krim seharga Rp 7.000. Apa yang sebaiknya ia lakukan berdasarkan prioritas kebutuhan? A. Tidak membeli apa-apa B. Membeli es krim dulu karena lebih murah C. Membeli keduanya karena ia punya uang D. Membeli sepatu dulu karena itu kebutuhan</p>  <p style="text-align: right;">16 LKPD Bahasa Indonesia Kelas 1</p>														
<p>4.</p> <p>Penulisan dan gambar disesuaikan dengan kolom yang ada</p>	<p><b>PROBLEM STATEMENT</b></p> <p>Kegiatan selanjutnya adalah lihatlah benda di sekitar lingkunganmu, kemudian tuliskan benda tersebut termasuk keinginan atau kebutuhan pada kolom dibawah ini!</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Keinginan</th> <th style="width: 50%;">Kebutuhan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 100px;"></td> <td style="height: 100px;"></td> </tr> </tbody> </table> <p>Selanjutnya, berikan tanda [✓] pada jenis uang kertas dan berikan tanda [X] pada jenis uang logam dibawah ini!</p> 	Keinginan	Kebutuhan			<p><b>DATA COLLECTION</b></p> <p>Kegiatan selanjutnya yang perlu kamu lakukan adalah pasangkan benda dibawah ini termasuk keinginan atau kebutuhan!</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tbody> <tr> <td></td> <td>● Keinginan</td> </tr> <tr> <td></td> <td>● Kebutuhan</td> </tr> <tr> <td></td> <td>● Keinginan</td> </tr> <tr> <td></td> <td>● Kebutuhan</td> </tr> <tr> <td></td> <td>● Keinginan</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: right;">11 LKPD Bahasa Indonesia Kelas 1</p>		● Keinginan		● Kebutuhan		● Keinginan		● Kebutuhan		● Keinginan
Keinginan	Kebutuhan															
	● Keinginan															
	● Kebutuhan															
	● Keinginan															
	● Kebutuhan															
	● Keinginan															
<p>5.</p> <p>Tidak perlu ATP cukup TP saja</p>	<p><b>CP &amp; ATP</b></p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Capaian Pembelajaran</th> <th style="width: 50%;">Alur Tujuan Pembelajaran</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 100px;">           1. Peserta didik dapat mengenali dan memahami informasi pada gambar.            2. Peserta didik dapat memahami jenis-jenis uang dari cerita yang disimakinya.            3. Peserta didik dapat mengenali perbedaan benda pada gambar.         </td> <td style="height: 100px;">           1. Mengenali dan memahami informasi pada gambar.            2. Mengenali perbedaan benda pada gambar.            3. Memahami jenis-jenis uang dari cerita yang disimakinya.         </td> </tr> </tbody> </table> <p><b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dapat mengenali dan memahami informasi pada gambar</li> <li>2. Peserta didik dapat memahami jenis-jenis uang dari cerita yang disimakinya</li> <li>3. Peserta didik dapat mengenali perbedaan benda pada gambar</li> <li>4. Peserta didik mampu menarik kesimpulan dan mengungkapkan kembali terkait materi yang sudah dipelajari</li> </ol>	Capaian Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran	1. Peserta didik dapat mengenali dan memahami informasi pada gambar. 2. Peserta didik dapat memahami jenis-jenis uang dari cerita yang disimakinya. 3. Peserta didik dapat mengenali perbedaan benda pada gambar.	1. Mengenali dan memahami informasi pada gambar. 2. Mengenali perbedaan benda pada gambar. 3. Memahami jenis-jenis uang dari cerita yang disimakinya.	<p><b>CAPAIAN PEMBELAJARAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dapat mengenali dan memahami informasi pada gambar</li> <li>2. Peserta didik dapat memahami jenis-jenis uang dari cerita yang disimakinya</li> <li>3. Peserta didik dapat mengenali perbedaan benda pada gambar</li> </ol> <p><b>TUJUAN PEMBELAJARAN</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dapat mengenali dan memahami informasi pada gambar</li> <li>2. Peserta didik dapat memahami jenis-jenis uang dari cerita yang disimakinya</li> <li>3. Peserta didik dapat mengenali perbedaan benda pada gambar</li> <li>4. Peserta didik mampu menarik kesimpulan dan mengungkapkan kembali terkait materi yang sudah dipelajari</li> </ol> <p style="text-align: right;">4 LKPD Bahasa Indonesia Kelas 1</p>										
Capaian Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran															
1. Peserta didik dapat mengenali dan memahami informasi pada gambar. 2. Peserta didik dapat memahami jenis-jenis uang dari cerita yang disimakinya. 3. Peserta didik dapat mengenali perbedaan benda pada gambar.	1. Mengenali dan memahami informasi pada gambar. 2. Mengenali perbedaan benda pada gambar. 3. Memahami jenis-jenis uang dari cerita yang disimakinya.															

## 2. Revisi Berdasarkan Validasi Ahli Materi

Perbaikan isi materi dalam LKPD dilakukan setelah mendapat masukan dari ahli materi yang melakukan proses validasi sebelumnya.

Tabel 4.9 Revisi Sesuai Saran Ahli Materi

No.	Bagian Yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi
1.	Penulisan sintaks <i>discovery learning</i> yang awalnya bahasa inggris diubah menjadi bahasa Indonesia		
2.	Penulisan symbol mata uang (Rp) dan huruf besar pada nama orang		
3.	Harus diubah pola pikir pertanyaan nya		

<p>4.</p>	<p>Penulisan huruf kecil diawal karena Cuma satu kata</p>	<p><b>DATA COLLECTION</b></p> <p>Kegiatan selanjutnya yang perlu kamu lakukan adalah pasangan benda dibawah ini termasuk keinginan atau kebutuhan!</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> Keinginan</li> <li><input type="radio"/> Kebutuhan</li> <li><input type="radio"/> Keinginan</li> <li><input type="radio"/> Kebutuhan</li> <li><input type="radio"/> Keinginan</li> </ul> <p style="text-align: right;">11</p> <p style="text-align: center;">LKPD Bahasa Indonesia Kelas 1</p>	<p><b>PENGUMPULAN DATA</b></p> <p>Kegiatan selanjutnya yang perlu kamu lakukan adalah pasangan benda dibawah ini termasuk keinginan atau kebutuhan!</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="radio"/> keinginan</li> <li><input type="radio"/> kebutuhan</li> <li><input type="radio"/> keinginan</li> <li><input type="radio"/> kebutuhan</li> <li><input type="radio"/> keinginan</li> </ul> <p style="text-align: right;">11</p> <p style="text-align: center;">LKPD Bahasa Indonesia Kelas 1</p>
<p>5.</p>	<p>Penulisan pada pilihan jawaban diawali dengan huruf kecil dan kata bisa diganti dengan kata dapat</p>	<p><b>EVALUATION</b></p> <p>Pilihlah jawaban yang paling benar diantara pilihan a, b, c, dan d dibawah ini...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Uang yang biasa kita gunakan untuk membeli sesuatu disebut... A. Kertas gambar B. Uang mainan C. Uang rupiah D. Uang sungguhan</li> <li>Berikut ini adalah contoh keinginan, kecuali... A. Membeli seragam sekolah B. Membeli es krim C. Membeli mainan D. Membeli permen</li> <li>Mengapa kita harus membedakan keinginan dan kebutuhan? A. Agar bisa membeli semuanya B. Agar tahu mana yang lebih keren C. Agar bisa pamer ke teman D. Agar uang tidak cepat habis</li> <li>Uang logam biasanya memiliki nilai... A. Sama dengan semua uang B. Lebih kecil dari uang kertas C. Tidak bisa digunakan D. Lebih besar dari uang kertas</li> <li>Budi membawa uang kertas Rp 20.000 dan ingin membeli sepatu sekolah seharga Rp 18.000 dan es krim seharga Rp 7.000. Apa yang sebaiknya ia lakukan berdasarkan prioritas kebutuhan? A. Tidak membeli apa-apa B. Membeli es krim dulu karena lebih murah C. Membeli keduanya karena ia punya uang D. Membeli sepatu dulu karena itu kebutuhan</li> </ol>  <p style="text-align: right;">16</p> <p style="text-align: center;">LKPD Bahasa Indonesia Kelas 1</p>	<p><b>EVALUASI</b></p> <p>Pilihlah jawaban yang paling benar diantara pilihan a, b, c, dan d dibawah ini...</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Uang yang biasa kita gunakan untuk membeli sesuatu disebut... A. kertas gambar B. uang mainan C. uang rupiah D. uang sungguhan</li> <li>Berikut ini adalah contoh keinginan, kecuali... A. membeli seragam sekolah B. membeli es krim C. membeli mainan D. membeli permen</li> <li>Mengapa kita harus membedakan keinginan dan kebutuhan? A. agar dapat membeli semuanya B. agar tahu mana yang lebih keren C. agar dapat pamer ke teman D. agar uang tidak cepat habis</li> <li>Uang logam biasanya memiliki nilai... A. sama dengan semua uang B. lebih kecil dari uang kertas C. tidak bisa digunakan D. lebih besar dari uang kertas</li> <li>Budi membawa uang kertas Rp 20.000 dan ingin membeli sepatu sekolah seharga Rp 18.000 dan es krim seharga Rp 7.000. Apa yang sebaiknya ia lakukan berdasarkan prioritas kebutuhan? A. tidak membeli apa-apa B. membeli es krim dulu karena lebih murah C. membeli keduanya karena ia punya uang D. membeli sepatu dulu karena itu kebutuhan</li> </ol>  <p style="text-align: right;">16</p> <p style="text-align: center;">LKPD Bahasa Indonesia Kelas 1</p>

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Kajian Pengembangan LKPD

Menurut Cholifah dkk, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah alat bantu belajar yang mendukung interaksi aktif antara peserta didik dan sumber belajar, sehingga meningkatkan hasil belajar. Melalui LKPD, peserta didik dapat mengerjakan tugas secara mandiri atau kelompok dengan langkah-langkah yang teratur, serta mencatat hasil belajarnya sesuai dengan cara belajarnya masing-masing. Jejak belajar peserta didik terlihat dari bukti kerja yang dicatat dalam LKPD.<sup>37</sup> Menurut Astuti & Sari, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan lembar tugas yang diberikan kepada peserta didik untuk dikerjakan. Di dalamnya ada panduan dan tahapan yang membantu peserta didik menyelesaikan tugas.<sup>38</sup>

Dalam penelitian ini membuat LKPD Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemenarikan LKPD agar peserta didik lebih tertarik saat belajar. LKPD disusun berdasarkan lima indikator, yaitu mengenal materi, memberi contoh, mengelompokkan, menyimpulkan, dan menjelaskan kembali. Indikator ini diambil dari beberapa pendapat para ahli dan disesuaikan oleh peneliti. LKPD dibuat mengikuti *sintaks* model

---

<sup>37</sup> Cholifah Tur Rosidah dkk., "Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pembelajaran Tematik Berbasis TIK: PPM Bagi Guru SD Hang Tuah X Sedati," *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 3 (2 Agustus 2021): 661, <https://doi.org/10.31949/jb.v2i3.1319>.

<sup>38</sup> Astuti Astuti dan Nurhidayah Sari, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas X SMA," *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (1 November 2017): 14–16, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.16>.

pembelajaran *discovery learning* supaya peserta didik bisa belajar dengan cara aktif dan menyenangkan. Seperti pendapat Eko dkk, bahwa model pembelajaran *discovery learning* adalah proses belajar dimana peserta didik tidak langsung diberi semua informasi, tetapi diajak untuk mengatur, menemukan, dan mengembangkan sendiri pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah dengan aktif dan menyenangkan.<sup>39</sup>

Dalam pengembangan LKPD dengan model *discovery learning* ini, peserta didik diajak untuk membedakan keinginan dan kebutuhan dan mengamati hasil temuannya sendiri. LKPD ini bisa membantu peserta didik lebih memahami materi tentang aku ingin karena isinya mendorong peserta didik untuk aktif ikut serta dalam kegiatan belajar. Seperti pendapat Kosasih dalam jurnal Costadena & Sunasih, bahwa pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dapat membantu mereka lebih memahami materi yang dipelajari.<sup>40</sup>

Peneliti membuat LKPD dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Pelaksanaan, dan Evaluasi. Penjelasan lebih rinci tentang tahapan penelitian dan pengembangan dijelaskan sebagai berikut:

---

<sup>39</sup> Eko Sudarmanto dkk., *Model Pembelajaran Era Society 5.0*, 1 ed. (Cirebon: Insania, 2021), 274.

<sup>40</sup> Melinina Putri Costadena dan Ni Wayan Suniasih, "E-LKPD Interaktif Berbasis Discovery Learning pada Muatan IPA Materi Ekosistem," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 2 (9 Juli 2022): 181, <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.45848>.

## 1. *Analyze* (Analisis)

Tahap awal yang dilakukan adalah melakukan analisis dan hasilnya dibuat untuk pedoman dalam membuat LKPD berbasis *discovery learning* agar lebih menarik bagi peserta didik. Menurut Astuti, LKPD yang dibuat dengan tampilan menarik dapat mendorong peserta didik lebih semangat belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Ciri-ciri LKPD yang menarik bisa dilihat dari penggunaan warna, gambar, dan desain yang sesuai dengan usia dan kebutuhan peserta didik. Adapun analisis yang dilakukan yaitu:

### a. Analisis Kebutuhan

Untuk mengetahui kebutuhan guru dan peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi “Aku Ingin”, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa selama ini guru belum menggunakan LKPD yang bervariasi dan menarik dalam kegiatan belajar. Selain itu, guru juga belum menerapkan model pembelajaran yang mendorong keaktifan peserta didik, seperti *discovery learning*. Pembelajaran masih berpusat pada buku siswa tanpa adanya pengembangan media atau kegiatan tambahan yang melibatkan peserta didik secara langsung. Akibatnya, peserta didik kurang antusias dan mengalami kesulitan dalam mengungkapkan keinginan dan kebutuhannya secara lisan maupun tertulis. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan LKPD berbasis *discovery learning* yang bertujuan

untuk meningkatkan minat dan kemampuan peserta didik dalam memahami materi “Aku Ingin” secara aktif dan menyenangkan.

## 2. *Design* (Desain)

Setelah menganalisis masalah dan mengetahui apa yang dibutuhkan, langkah berikutnya adalah masuk ke tahap perencanaan (*design*). Beberapa hal yang dilakukan pada tahap ini antara lain adalah sebagai berikut:

### a. Pengkajian Materi

Materi yang dikembangkan dalam LKPD adalah materi “Aku Ingin”, sesuai dengan hasil analisis pada tahap pertama. Materi ini disusun menggunakan model *discovery learning* dengan tujuan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. LKPD ini disusun sesuai *sintaks discovery learning* yang memiliki 6 tahapan dalam pembelajaran yaitu: *Stimulation* (pemberian rangsangan), *Problem Statement* (identifikasi masalah), *Data Collection* (pengumpulan data), *Data Processing* (pengolahan data), *Verification* (pembuktian), dan *Generalization* (penarikan kesimpulan).<sup>41</sup>

### b. Perancangan Awal

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dibuat berdasarkan tahapan model pembelajaran *discovery learning*. LKPD dicetak menggunakan kertas *art paper* ukuran A4, dengan berbagai variasi

---

<sup>41</sup> Khasinah, “Discovery Learning,” 406–7.

bentuk huruf. Namun, untuk penulisan materi dan tugas, menggunakan *font* yang konsisten yaitu *Fredoka* dan *DM Sans*. Langkah awal dalam pengembangan LKPD adalah merancang desain sampul depan dan emmentukan konsep tampilan issi LKPD. Pembelajaran dimulai dengan memberikan *stimulus* berupa pertanyaan-pertanyaan untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan membaca materi yang tersedia. Setelah itu, LKPD mengarahkan peserta didik untuk mengenali keinginan dan kebutuhan serta jenis-jenis uang, lalu melakukan proses penemuan, mengumpulkan dan mengolah data, membuktikan, serta menjelaskan hasil yang diperoleh. Seluruh kegiatan ini disesuaikan dengan materi aku ingin, dengan focus perbedaan keinginan dan kebutuhan.

c. Perangkat Pembuat

Dalam pembuatan LKPD, peneliti menggunakan aplikasi *Canva* sebagai alat untuk mendesain. Sementara itu, hasil desain dicetak menggunakan *printer* untuk menghasilkan versi cetaknya (*hardfile*).

d. Perencanaan Instrumen

LKPD yang dibuat akan dievaluasi menggunakan angket yang telah disiapkan untuk menilai kelayakan LKPD tersebut. Angket disusun berdasarkan beberapa aspek dan indikator penilaian, lalu diberikan kepada validator untuk menilai apakah LKPD layak

digunakan. Setelah dinyatakan layak, LKPD akan diuji coba kepada peserta didik. Penilaian dari validator menggunakan skala likert dan berbentuk angket checklist. Selain itu, angket juga diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap kemudahan penggunaan LKPD dalam pembelajaran.

e. Instrument Test

Instrumen tes yang diberikan kepada peserta didik berupa soal pretest dan posttest dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keefektifan penggunaan LKPD dalam membuat pembelajaran materi “Aku Ingin” menjadi lebih menarik dan meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan (*development*). Urutan yang digunakan pada tahap ini dijelaskan sebagai berikut:

a. Pembuatan LKPD

Pengembangan LKPD ini bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik lebih semangat dan aktif saat belajar. Adapun langkah-langkah dalam proses pengembangan LKPD dijelaskan sebagai berikut:

1) Pembuatan *cover* depan dan belakang LKPD

*Cover* LKPD yang dibuat terdiri dari dua bagian, yaitu bagian depan dan belakang. Pada *cover* depan tertulis judul “Lembar

Kerja Peserta Didik Berbasis *Discovery Learning* Bahasa Indonesia Aku Ingin Kelas I SD/MI” dengan desain disesuaikan dengan tema keinginan dan kebutuhan. Sementara itu, cover belakang memuat beberapa logo lembaga serta penjelasan singkat tentang isi dan tujuan LKPD yang disusun.

## 2) Pembuatan Isi LKPD

Isi materi dan latihan dalam LKPD disusun agar sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning*. Di dalam LKPD juga disertakan petunjuk penggunaan agar peserta didik lebih mudah memahami cara menggunakannya. Selain itu, LKPD memuat Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang ingin dicapai, semuanya telah disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan saat ini, yaitu Kurikulum Merdeka.

Tahapan pembelajaran dalam LKPD ini terdiri dari 6 langkah, yaitu: (1) *Stimulation* (rangsangan), dimulai dengan pertanyaan yang membangkitkan rasa ingin tau peserta didik, lalu di lanjutkan dengan bacaan tentang keinginan dan kebutuhan serta jenis-jenis uang. (2) *Problem Statement* (pernyataan masalah), peserta didik diminta mengamati benda di sekitar mereka dan mengerjakan latihan yang menghubungkan uang dengan jenisnya. (3) *Data Collection* (pengumpulan data), peserta didik diminta mencari dan mengumpulkan informasi tentang benda-benda yang ada disekitar

mereka, sehingga mereka aktif dalam menemukan informasi. (4) *Data Processing* (pengolahan data), peserta didik mengolah informasi yang sudah di kumpulkan dan mengaitkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. (5) *Verification* (pembuktian), peserta didik diminta menyebutkan contoh benda yang termaksud keinginan dan kebutuhan serta jenis-jenis uang, berdasarkan hasil penemuan mereka. (6) *Generalization* (penyimpulan), peserta didik membuat kesimpulan dari pelajaran yang telah dilakukan berdasarkan semua kegiatan sebelumnya

b. Proses Validasi

1) Hasil Validasi Ahli Desain Media

Validasi desain media dilakukan oleh Ibu Nur Hidayah Hanifah, M. Pd, seorang dosen PGMI UIN Malang yang ahli di desain media. Beliau memberikan saran dan masukan kepada peneliti agar LKPD yang di buat bisa menjadi lebih baik. Berdasarkan hasil validasi pada table 4.4, masih ada beberapa bagian LKPD yang perlu di perbaiki, seperti tidak ada nama pengembang, perlu ditambahkan nama penulis di sebelah kanan, tidak ada scan barcode LKPD, perlu ditambahkan sacan barcode di sebelah kiri dan dikasih cover, tokoh harus konsisten dari cover sampai akhir, penulisan dan gambar disesuaikan dengan kolom yang ada, penulisan kalimat pada poin evaluasi diubah menjadi *evaluation*. Berdasarkan hasil validasi dari ahli media pada table

4.3 melalui angket yang di berikan, LKPD memperoleh skor dengan presentase 95,3%, yang termasuk dalam kategori “ sangat valid” dan layak digunakan. Menurut validator, LKPD yang dikembangkan oleh peneliti sudah bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Tampilan deain LKPD juga dinilai sudah sesuai dengan isi materi dan terlihat menarik bagi siswa. Selain itu, penggunaan bahasa dalam LKPD telah di sesuaikan dengan kemampuan sisa, sehingga mudah dibaca dan dimengerti. Hal ini sejalan dengan pendapat Meilan Arsanti yang menyatakan bahwa dalam pnyusun bahan ajar, guru perlu memperhatikan empat hal penting, yaitu: (1) isi materi, (2) cara penyajian, (3) tingkat keterbacaan, dan (4) tampilan gambar atau grafik. Jika keempat aspek tersebut terpenuhi dengan baik, maka bahan ajar di anggap layak untuk digunakan oleh siswa.<sup>42</sup>

## 2) Hasil Validasi Materi

Validasi materi dilakukan oleh Bapak Dr Dwi Masdi Widada, M.pd, dosen PGMI UIN Malang. Berdasarkan hasil validasi pada table 4.2, ada beberapa hal yang perlu diperbaiki, seperti menghapus kata “materi” dari cover depan, menambahkan logo lembaga, dan menambahkan intruksi bagi peserta didik untuk menuliskan nma tumbuhan yang mereka temukan. Penelitian pun

---

<sup>42</sup> Meilan Arsanti, “Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA,” *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra* 1, no. 2 (25 April 2018): 72, <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2107>.

menggunakan masukan dari validator tersebut sebagai dasar untuk memperbaiki bagian-bagian LKPD yang masi kurang.

Berdasarkan angket validasi yang telah diisi oleh validator dan ditampilkan pada table 4.1, tingkat kevalidan materi dalam LKPD mendapatkan skor sebesar 74,4%. Jika mengacu pada table 3.7, angka ini termasuk dalam kategori “sanagt valid” dan LKPD di nyatakan layak untuk digunakan. Hasil Validasi menunjukan bahwa isi materi dalam LKPD sudah sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Materi dan soal latihan juga sudah cocok dengan topik pembelajaran, langkah-langkah kegiatan sesuai dengan model Discovery Learning, dan komponen LKPD disusun secara lengkap. Selain itu, aktivitas LKPD cukup menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik. Kalimat serta bahasa yang di gunakan pun telah sesuai dengan kidah Bahasa Indonesia dan tingkat pemahaman peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Darmodjo dan kaligis dalam jurnal Dwi Agustina bahwa LKPD dikatakan baik jika memenuhi beberapa syarat, yaitu: (1) materinya sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat mendorong keaktifan siswa, (2) bahasa yang digunakan jelas dan

mudah dimengerti, dan (3) desain, gambar, serta jenis huruf dalam LKPD konsisten.<sup>43</sup>

### 3) Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

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

Berdasarkan penilaian dari validator ahli pembelajaran, isi materi dalam LKPD sudah cocok CP dan ATP. Materi dan tugas disusun secara runtut dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Desain LKPD juga di nilai menarik dan mampu membangkitkan rasa ingin tau peserta didik. Kegiatan dalam LKPD sudah sesuai dengan langkah-langkah model *discovery learning*. Sehingga bisa membantu peserta didik lebih mudah memahami materi. Selain itu, kalimat yang di gunakan dalam LKPD ditulis dengan bahasa

---

<sup>43</sup> Retno Adinda Dwi Agustina, Ambyah Harjanto, dan Connyta Elvadola, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning Mata Pelajaran IPA Kelas V,” *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 07 (31 Juli 2023): 425, <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.501>.

yang sesuai dengan kemampuan peserta didik, sehingga mudah dipahami. Berdasarkan penilaian dari validator ahli pembelajaran, LKPD yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dan karakter peserta didik sekolah dasar, sehingga dinilai layak untuk digunakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Prastowo dalam jurnal Rona Taula Sari yang menyatakan bahwa bahan ajar sebaiknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Penyampaiannya harus berdasarkan fakta, mencerminkan pengalaman serta situasi yang dekat dengan kehidupan peserta didik, mudah digunakan, hemat biaya, dan lingkungan atau media yang digunakan juga harus sesuai dengan isi bahan ajarnya.<sup>44</sup>

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

Setelah LKPD berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan kemenarikan peserta didik dalam pembelajaran dinyatakan “sangat valid” dan layak digunakan oleh para ahli. Implementasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam proses pembelajaran dapat dievaluasi melalui penggunaan angket sebagai alat ukur respons peserta didik. Angket diberikan setelah kegiatan pembelajaran selesai untuk mengetahui sejauh mana LKPD membantu siswa dalam memahami materi, meningkatkan keterlibatan, serta mendorong kemandirian belajar.

---

<sup>44</sup> Rona Taula Sari, “Uji Validitas Modul Pembelajaran Biologi Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Melalui Pendekatan Konstruktivisme Untuk Kelas IX SMP,” *Scientiae Educatia* 6, no. 1 (15 Juni 2017): 25, <https://doi.org/10.24235/sc.educatia.v6i1.1296>.

Melalui angket, peserta didik diminta memberikan penilaian terhadap kejelasan petunjuk, kebermanfaatan tugas, serta daya tarik tampilan LKPD. Hasil angket tersebut dianalisis untuk menilai efektivitas LKPD dan menjadi dasar dalam melakukan perbaikan dan pengembangan pada perangkat pembelajaran selanjutnya, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal.

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

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil penilaian dari para ahli. Masukan dan saran yang diberikan digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki LKPD agar menjadi lebih baik. Selain itu, tanggapan dari peserta didik setelah menggunakan LKPD juga dijadikan pertimbangan dalam mengevaluasi produk. Peneliti melakukan revisi pada bagian-bagian LKPD yang dinilai perlu diperbaiki oleh para ahli.

### **B. Hasil Kemenarikan LKPD**

Kemenarikan LKPD bisa diketahui dari hasil uji coba di lapangan melalui tanggapan peserta didik terhadap LKPD berbasis *discovery learning* yang digunakan dalam pembelajaran. Untuk menilai hal tersebut, digunakan angket respon peserta didik terhadap kemenarikan LKPD yang terdiri dari 10 pertanyaan. Angket ini diisi oleh 32 peserta didik kelas I MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban setelah mereka melihat, membaca, dan mengerjakan latihan soal serta tampilan LKPD. Dari hasil pengisian angket tersebut, diperoleh skor sebesar 92,4%. Presentase ini menunjukkan bahwa LKPD

termasuk dalam kategori valid dan menarik, sesuai dengan klasifikasi pada table 4.5 tentang tingkat kemenarikan

Menurut peserta didik kelas I, LKPD berbasis *discovery learning* dianggap menarik karena beberapa alasan, yaitu: (1) Tampilan *cover* LKPD dirancang menarik dan sesuai dengan materi. (2) Di setiap halaman terdapat gambar yang membantu peserta didik lebih mudah memahami isi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Nna Sundari yang menyatakan bahwa, peserta didik lebih tertarik pada gambar disbanding tulisan, apalagi jika gambar disajikan dengan baik, maka akan menambah semangat belajar peserta didik.<sup>45</sup> (3) Materi yang disajikan dalam LKPD juga dikaitkan dengan pengalaman dan kejadian sehari-hari yang sering dialami peserta didik, khususnya yang berhubungan dengan keinginan dan kebutuhan. (4) Peserta didik merasa terbantu dalam belajar sehingga mereka lebih mudah memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sungkono yang mengatakan bahwa, media pembelajarn harus dipilih sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.<sup>46</sup> (5) Peserta didik lebih semangat saat pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga bisa melakukan percobaan sederhana. (6) Jenis huruf, ukuran, dan bahasa yang digunakan dalam LKPD mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik. (7) LKPD ini juga mampu memotivasi peserta didik untuk belajar materi

---

<sup>45</sup> Nina Sundari, "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar," *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 5, no. 1 (1 Agustus 2016), <https://doi.org/10.17509/eh.v5i1.2836>.

<sup>46</sup> "deniuny,+Pemilihan\_Sungkono," t.t.

tentang “aku ingin”. Hal ini sesuai dengan pendapat Tejo Nurseto yang menyatakan bahwa, media pembelajaran bisa menumbuhkan semangat belajar karena lebih menarik, membuat peserta didik lebih aktif, dan membuat materi jadi lebih mudah dimengerti sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.<sup>47</sup>

Selain aspek visual dan keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari, keberhasilan LKPD berbasis *discovery learning* juga dipengaruhi oleh adanya aktivitas yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif. Dengan adanya latihan soal yang menantang, peserta didik diajak untuk menemukan sendiri konsep atau solusi melalui proses eksplorasi. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Fitriani dan Sari dalam jurnal Andi Ichsan, dalam penelitiannya yang menunjukkan bahwa LKPD berbasis *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik secara signifikan. Hal ini menegaskan bahwa desain LKPD yang interaktif dan kontekstual dapat memfasilitasi proses belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik.<sup>48</sup>

Selain itu, kemudahan dalam membaca dan memahami LKPD juga menjadi faktor penting dalam menarik minat belajar peserta didik. Penggunaan jenis huruf yang jelas, ukuran yang sesuai, serta bahasa yang mudah dipahami membantu peserta didik dalam menyerap materi dengan lebih efektif. Menurut penelitian oleh Putri dan Wulandari, media

---

<sup>47</sup> Tejo Nurseto, “Membuat Media Pembelajaran yang Menarik,” *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 8, no. 1 (10 April 2012): 22, <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>.

<sup>48</sup> Andi Ichsan Mahardika, Nuruddin Wiranda, dan Mitra Pramita, “Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring,” *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat* 4, no. 3 (1 Agustus 2021), <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>.

pembelajaran yang dirancang dengan memperhatikan aspek kebahasaan dan visual mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa pada jenjang sekolah dasar. Dengan demikian, LKPD yang dirancang secara komunikatif dan menarik secara visual tidak hanya memudahkan pemahaman materi, tetapi juga menumbuhkan semangat belajar yang lebih tinggi pada peserta didik.<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup> Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2 Agustus 2018): 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

1. Berdasarkan hasil penelitian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *discovery learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas 1 MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban. Metode *discovery learning* dipilih untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi :“Aku Ingin”. Selain itu, metode *discovery learning* juga dapat melibatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Proses pengembangan LKPD mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli desain media dengan hasil skor validasi 95,3% termasuk dalam kategori “sangat valid”, ahli materi dengan hasil skor validasi 74,4% termasuk dalam kategori “valid”, dan ahli pembelajaran dengan hasil skor validasi 98,7% termasuk dalam kategori “sangat valid”.
2. Kemernarikan LKPD diukur dengan menggunakan angket respon peserta didik yang dibagikan kepada peserta didik. Hasil skor angket mencapai 92,4%, yang menunjukkan bahwa LKPD mampu menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Dengan demikian, LKPD berbasis *discovery learning*

ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat dasar.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka diberikan beberapa saran berikut:

1. Disarankan agar guru menggunakan LKPD berbasis discovery learning ini sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik.
2. Guru dapat mempertimbangkan untuk menggunakan LKPD ini sebagai salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengembangkan LKPD yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik
4. Penelitian ini dapat diajukan sebagai acuan bagi penelitian lainnya dalam mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dan menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ansaria, Yazmin Sukma, Dan Rita Komalasari. “Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Potong Dan Tempel Sebagai Media Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia,” 2024.
- Arsanti, Meilan. “Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA.” *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra* 1, No. 2 (25 April 2018). <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2107>.
- Astuti, Astuti, Dan Nurhidayah Sari. “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa KELAS X SMA.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 1, No. 2 (1 November 2017): 13–24. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.16>.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston, MA: Springer US, 2009. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Cahyaningtyas, Aura, Dan Innany Mukhlisina. “Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Kelas 1 SDN Janti.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, No. 3 (2 Agustus 2023). <https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5742>.
- Costadena, Melinina Putri, Dan Ni Wayan Suniasih. “E-LKPD Interaktif Berbasis Discovery Learning Pada Muatan IPA Materi Ekosistem.” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 6, No. 2 (9 Juli 2022): 180–90. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.45848>.
- “Deniuny,+Pemilihan\_Sungkono,” T.T.
- Diani, Dini Rahma. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menulis Cerpen Berbasis Aplikasi Android,” T.T.
- Dwi Agustina, Retno Adinda, Ambyah Harjanto, Dan Connyta Elvadola. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning Mata Pelajaran IPA Kelas V.” *Jurnal Pendidikan West Science* 1, No. 07 (31 Juli 2023): 422–32. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.501>.

- Fauziah, Muhardila, Yeni Sulaeman, Dan Chandra Chandra. “Pengembangan Lks Tematik Bahasa Indonesia Kelas V Melalui Kegiatan Lesson Study Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 6, No. 1 (2 Januari 2020). <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i1.1559>.
- Fransisca, Selly, Ramalia Noratama Putri, Dan M Kom. “Pemanfaatan Teknologi Rfid Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D),” T.T.
- Hakim, Arfin Aflahul, Umi Halwati, Dan Ramdhan Yurianto. “Analisis Linguistik Surat An-Nahl Ayah 125: Kajian Dan Ruang Lingkup Metode Dakwah Menurut Al-Qur’an” 1, No. 2 (2023).
- Handayani, Eka Selvi, Dan Hani Subakti. “Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, No. 1 (21 November 2020): 151–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>.
- Hikmah, Ainul, Sehatta Saragih, Dan Maimunah Maimunah. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Discovery Learning Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Matematis Pada Materi Segi Empat Dan Segitiga.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, No. 3 (19 Agustus 2023): 2752–64. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.1959>.
- “Instrumen Pengumpulan Data,” T.T.
- Jamilah, Nur. “Pengembangan Bahan Ajar Interaktif ‘POST’ Dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi Untuk Siswa Kelas X SMA.” *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 3, No. 1 (21 Januari 2020): 14–23. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i1.28>.
- Karman. “Bahasa Dan Kekuasaan (Instrumen Simbolik Peraih Kekuasaan Versi Bourdieu).” *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media* 21 (2017): 235–46.
- Khasinah, Siti. “Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan Dan Kelemahan.” *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 11, No. 3 (30 September 2021): 402. <https://doi.org/10.22373/jm.v11i3.5821>.

- Kurniawan, Heru. *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- Madang, Kodri, Mgs M Tibrani, Rahmi Susanti, Susy Amizera, Dan Safira Permata Dewi. “Pelatihan Pembuatan E-LKPD Berdiferensiasi Berbasis Liveworsheet Bagi Guru IPA Di Musi Banyuasin Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka,” T.T.
- Mahardika, Andi Ichsan, Nuruddin Wiranda, Dan Mitra Pramita. “Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring.” *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat* 4, No. 3 (1 Agustus 2021). <https://doi.org/10.29303/Jppm.V4i3.2817>.
- Maydiantoro, Albet. “Model-Model Penelitian Pengembangan,” T.T.
- M.Pd, Dr. Syamsidah, Dr. Jusniar M.Pd, Dra. Ratnawati. T, M.Hum, Dan Dr. Amir Muhiddin M.Si. *Model Discovery Learning*. Yogyakarta: Deepublish Digital, 2023.
- Mubin, Minahul, Dan Sherif Juniar Aryanto. “Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, No. 03 (14 Januari 2024): 554–59. <https://doi.org/10.47709/Educendikia.V3i03.3429>.
- Muhammad Asbar, S.Pd.I.,M.Pd.I, Dr. Andi. *Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022.
- Muhdhor, Muhammad, Nafiah Nafiah, Akhwani Akhwani, Dan Rudi Umar Susanto. “Implementasi Lkpd Berbasis Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Gotong Royong Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Khadijah Surabaya.” *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan* 4, No. 3 (31 Agustus 2023): 774–80. <https://doi.org/10.55681/Nusra.V4i3.1461>.
- Nandar, Ade, Enoch, Dan Fitroh Hayati. “Implikasi Pendidikan Dari Al-Qur’an Surat An-Nahl Ayat 43-44 Tentang Tugas Rasul Sebagai ‘Ahlu Dzikri’ Terhadap Peran Guru Sebagai Sumber Pengetahuan.” *Bandung Conference Series*:

- Islamic Education* 2, No. 1 (28 Januari 2022).  
<https://doi.org/10.29313/bcsied.v2i1.2416>.
- Nurseto, Tejo. “Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik.” *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 8, No. 1 (10 April 2012). <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>.
- Putri, Candra Avista, Fitratul Uyun, Dan Risky Alimudin. “Analisis Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah,” 2024.
- Risal, Zef, Rachman Hakim, Dan Aminol Rosid Abdullah. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research And Development (R&D)*. 1 Ed. Kota Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022.
- Santiani, Efendi, Riska Yulianti, Dan Cut Multahadah. *Discovery Learning Dalam Kurikulum Merdeka*. 1 Ed. 1. Komplek Senda Residence Jl. Payanibung Ujung D Dalu Sepuluh-B Tanjung Morawa Kab. Deli Serdang Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2024.
- Sari, Rona Taula. “Uji Validitas Modul Pembelajaran Biologi Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia Melalui Pendekatan Konstruktivisme Untuk Kelas IX SMP.” *Scientiae Educatia* 6, No. 1 (15 Juni 2017): 22.  
<https://doi.org/10.24235/sc.educatia.v6i1.1296>.
- Sari, Sindi Permata, Dan Patricia H M Lubis. “Pengembangan LKPD Berbasis Discovery Learning Berbantuan Software Tracker Pada Materi Gerak Melingkar Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik,” T.T.
- Sudarmanto, Eko, Siska Mayratih, Andri Kurniawan, Leon Andretti Abdillah, Martriwati, Tiurlina Siregar, Rachmawaty M. Noer, Dkk. *Model Pembelajaran Era Society 5.0*. 1 Ed. Cirebon: Insania, 2021.
- Sundari, Nina. “Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar.” *Eduhumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 5, No. 1 (1 Agustus 2016).  
<https://doi.org/10.17509/eh.v5i1.2836>.
- Syukriani, Andi. “Teori Belajar Penemuan Bruner Dalam Pembelajaran Matematika” 3 (2011).

- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, No. 2 (2 Agustus 2018): 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Tur Rosidah, Cholifah, Ida Sulistyawati, Achmad Achmad Fanani, Dan Pana Pramulia. "Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Pembelajaran Tematik Berbasis Tik: Ppm Bagi Guru SD Hang Tuah X Sedati." *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, No. 3 (2 Agustus 2021): 660–66. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i3.1319>.
- Wardani, Marsita Tri. "Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat- Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan," T.T.
- Wardhani, Sri. "Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013," 2013.
- Waruwu, Marinu. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, No. 2 (17 Mei 2024): 1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Widodo, Slamet. "Development Of Student Activity Sheet Based On Scientific Approach To Improve Problem Solving Skill Of Surrounding Environment In Elementary School Students." *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial* 26, No. 2 (30 Desember 2017): 189. <https://doi.org/10.17509/jpis.v26i2.2270>.
- Widyastuti, Ellyza Sri. "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Materi Konsep Ilmu Ekonomi," 2015.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Surat izin penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 652398 Faximile (0341) 652398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

Nomor : 1554/Un.03.1/TL.00.1/05/2025 05 Mei 2025  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban  
di  
Tuban

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**  
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Titik Setiyowati  
NIM : 210103110079  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2024/2025  
Judul Skripsi : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas 1 MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban  
Lama Penelitian : Mei 2025 sampai dengan Juli 2025 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.  
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.  
**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

  
Mohammad Walid, MA  
19730823 200003 1 002

Tembusan :  
1. Yth. Ketua Program Studi PGMI  
2. Arsip

## Lampiran 2 Hasil angket validasi ahli desain media

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis <i>Discovery Learning</i> Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas 1 MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban
Pengembang	Titik Setiyowati
Instansi	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

#### A. Pengantar

Dalam rangka penulisan skripsi dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas 1 MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban", peneliti bermaksud melakukan validasi terhadap desain dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini sebagai ahli media pembelajaran.

Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui kualitas serta kesesuaian desain dalam media tersebut. Hasil evaluasi melalui angket ini akan digunakan untuk menyempurnakan media pembelajaran agar lebih optimal dalam penggunaannya di kelas. Sebagai penutup, peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian sebagai ahli desain media.

#### B. Identitas Ahli

Nama : Nur Hidayah Hanifah, M.Pd  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Tanggal Validasi : 6 Mei 2025

#### C. Petunjuk Penilaian

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu membaca atau mempelajari media pembelajaran yang telah dikembangkan
2. Silahkan menjawab setiap pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang paling sesuai
3. Apabila terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar yang telah disediakan
4. Ketelitian dan kecermatan dalam memberikan penilaian sangat diharapkan

#### D. Keterangan

Skala Penilaian /Tanggapan	Keterangan
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

#### E. Penilaian

No.	Variabel	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Efektifitas	LKPD mudah digunakan oleh peserta didik					✓
		LKPD dapat membuat mendorong motivasi dan keaktifan peserta didik					✓
		LKPD dapat membantu peserta didik memahami materi					✓
2.	Tampilan LKPD	Desain Cover LKPD					
		Ketepatan pemilihan warna dan <i>font</i> pada cover				✓	
		Kesesuaian gambar pada cover dengan materi				✓	
		Kerapihan gambar dan tulisan pada cover				✓	
		Desain Isi LKPD					
		Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi huruf				✓	
		Pemilihan warna dan model desain tidak monoton				✓	
Terdapat petunjuk penggunaan yang memudahkan peserta didik dalam memahami kegiatan yang tertera pada LKPD				✓			
3.	Konsistensi Penulisan	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik				✓	

		Ketepatan spasi antar huruf dan baris						✓
		Konsistensi penggunaan <i>font</i> tiap halaman						✓
		Kesesuaian isi dengan komponen LKPD dan mempresentasikan model pembelajaran <i>discovery learning</i>					✓	

#### F. Kritik dan Saran

Bagus, bisa digunakan dalam proses pembelajaran, dan sedikit revisi.

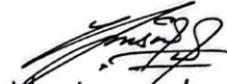
#### G. Kesimpulan

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk kelas 1 MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Malang, 6 Mei ..... 2025

Validator Ahli Media

  
(Nur. Hidayah, Hanifah, M. Pd)

## Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Materi

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis <i>Discovery Learning</i> Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas 1 MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban
Pengembang	Titik Setiyowati
Instansi	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

#### A. Pengantar

Dalam rangka penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas 1 MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban”, peneliti bermaksud melakukan validasi terhadap desain dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini sebagai ahli media pembelajaran.

Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui kualitas serta kesesuaian desain dalam media tersebut. Hasil evaluasi melalui angket ini akan digunakan untuk menyempurnakan media pembelajaran agar lebih optimal dalam penggunaannya di kelas. Sebagai penutup, peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian sebagai ahli desain media.

#### B. Identitas Ahli

Nama : DWI MASDI WIDADA  
Instansi : UIN Malang  
Tanggal Validasi : 20 Mei 2025

#### C. Petunjuk Penilaian

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu membaca atau mempelajari media pembelajaran yang telah dikembangkan
2. Silahkan menjawab setiap pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang paling sesuai
3. Apabila terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar yang telah disediakan
4. Ketelitian dan kecermatan dalam memberikan penilaian sangat diharapkan

D. Keterangan

Skala Penilaian /Tanggapan	Keterangan
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

E. Penilaian

No	Variabel	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Aspek Materi	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan CP, TP, dan ATP				✓	
		LKPD yang disajikan sudah sesuai dengan langkah-langkah <i>discovery learning</i>				✓	
		Kesesuaian materi dengan model <i>discovery learning</i>					✓
		Materi disajikan dengan contoh yang jelas untuk mempermudah pemahaman				✓	
		Materi melibatkan peserta didik secara aktif				✓	
		Aktivitas yang melibatkan peserta didik cukup menarik				✓	
		Materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik				✓	
		Gambar relevan dengan materi yang disajikan				✓	
		Gambar dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep				✓	
		Gambar disajikan dengan kualitas yang baik				✓	
		Penjelasan materi konsisten dan tidak membingungkan			✓		
		Rumus yang disajikan sesuai dengan konsep materi				✓	

2.	Aspek Kelayakan	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah difahami oleh siswa				✓	
	Kebahasaan	Bahasa yang digunakan membantu siswa dalam berfikir kritis			✓		
		Kalimat yang digunakan jelas dan tidak ambigu				✓	
		Struktur kalimat memudahkan pemahaman siswa				✓	
		Penggunaan kata sesuai dengan kaidah bahasa yang benar				✓	

#### F. Kritik dan Saran

1. Harus diubah pola berpikir dalam membuat pertanyaan pada halaman 7?
2. Penggunaan bahasa ~~kurang~~ kurang sistematis.

#### G. Kesimpulan

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk kelas 1 MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Malang, 20 Mei 2025

Validator Ahli Materi

  
(Dwi Widiyanti, W10109)

## Lampiran 4 Hasil validasi ahli pembelajaran

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis <i>Discovery Learning</i> Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas 1 MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban	
Pengembang	: Titik Setiyowati
Instansi	: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

#### A. Pengantar

Dalam rangka penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas 1 MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban”, peneliti bermaksud melakukan validasi terhadap desain dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini sebagai ahli media pembelajaran.

Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui kualitas serta kesesuaian desain dalam media tersebut. Hasil evaluasi melalui angket ini akan digunakan untuk menyempurnakan media pembelajaran agar lebih optimal dalam penggunaannya di kelas. Sebagai penutup, peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian sebagai ahli desain media.

#### B. Identitas Ahli

Nama : UMI LATIFATUL ISTIHOAH  
Instansi : MI TARBIYATUL BANIN BANAT  
Tanggal Validasi : 14 MEI 2025

#### C. Petunjuk Penilaian

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk terlebih dahulu membaca atau mempelajari media pembelajaran yang telah dikembangkan
2. Silahkan menjawab setiap pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada alternatif jawaban yang paling sesuai
3. Apabila terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar yang telah disediakan
4. Ketelitian dan kecermatan dalam memberikan penilaian sangat diharapkan

**D. Keterangan**

Skala Penilaian /Tanggapan	Keterangan
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

**E. Penilaian**

No.	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Materi	Kesesuaian materi dengan CP & TP					✓
		Materi dan latihan soal dalam LKPD relevan dengan tujuan pembelajaran					✓
		Materi disajikan secara runtut dan sistematis					✓
		Latihan dan soal dalam LKPD sesuai dengan materi yang disajikan					✓
2.	Penyajian	Tampilan LKPD baik dan menarik					✓
		Menyajikan kelengkapan komponen LKPD					✓
		Isi LKPD tercetak jelas					✓
		LKPD disajikan dengan gambar gambar yang menarik dan sesuai dengan materi					✓
		Mendorong rasa ingin tahu peserta didik					✓
		LKPD melibatkan peserta didik dan mendorong untuk berani bertanya					✓
3.	<i>Discovery Learning</i>	LKPD discovery learning memudahkan peserta didik memahami konsep					✓
		Kesesuaian LKPD dengan langkah langkah discovery learning				✓	
		Kemenarikan kegiatan berbasis					✓

		discovery learning yang disajikan pada LKPD					
4.	Bahasa dan Keterbacaan	Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar					✓
		Kesesuaian penyusunan kalimat dengan tingkat kemampuan peserta didik					✓
		Ketepatan penyusunan struktur kalimat yang digunakan					✓

#### F. Kritik dan Saran

Saran : selalu mengikuti perkembangan dunia pendidikan dan terus mengembangkan kompetensi sebagai calon guru ya !  
semangat !!  
Bismillahirrohmaanirrohiim .

#### G. Kesimpulan

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran bahasa indonesia untuk kelas 1 MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Malang, 19.....Mei....2025

Validator Ahli Pembelajaran

*Umi Latifatul Istikhah*

(Umi. Latifatul. Istikhah)

## Lampiran 5 Hasil angket respon peserta didik

### INSTRUMEN RESPON PESERTA DIDIK

**Judul Penelitian** : Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas 1 MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban  
**Pengembang** : Titik Setiyowati  
**Instansi** : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

#### A. Pengantar

Dalam rangka penulisan skripsi dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Kelas 1 MIS Tarbiyatul Banin Banat Tuban", peneliti bermaksud melakukan validasi terhadap desain dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini sebagai ahli media pembelajaran.

Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui kualitas serta kesesuaian desain dalam media tersebut. Hasil evaluasi melalui angket ini akan digunakan untuk menyempurnakan media pembelajaran agar lebih optimal dalam penggunaannya di kelas. Sebagai penutup, peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian sebagai ahli desain media.

#### B. Identitas Peserta Didik

Nama : FAHA  
No. Absen : 12  
Kelas : 1A  
Sekolah : MI TABANA

#### C. Petunjuk Penilaian

1. Sebelum mengisi angket ini, perhatikan dan kerjakan tugas yang sudah dibagikan
2. Berilah tanda centang (V) pada penilaian yang kamu anggap paling tepat
3. Kejujuran dalam penilaian ini sangat diharapkan

#### D. Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Materi	Tugas dalam LKPD membantu saya dalam memahami materi					✓
		Rangkaian kegiatan dalam LKPD memberikan pengalaman baru bagi saya				✓	
		LKPD memudahkan saya dalam belajar					✓
2.	Penyajian	Tampilan LKPD baik dan menarik					✓
		LKPD disajikan dengan gambar gambar yang menarik dan sesuai dengan materi					✓
		Isi dan desain LKPD menarik perhatian saya untuk belajar					✓
3.	<i>Discovery Learning</i>	Variasi kegiatan pembelajaran dalam LKPD menyenangkan					✓
		Rangkaian kegiatan dalam LKPD memudahkan saya dalam memahami materi					✓
4.	Bahasa dan Keterbacaan	Penulisan kalimat dalam LKPD mudah untuk dipahami				✓	
		Penulisan dalam LKPD menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	

#### E. Kritik dan Saran

Sangat bagus dan mudah dipahami

#### F. Kesimpulan

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran bahasa Indonesia untuk kelas I MIS Tarbiyatul Banin Banat

Tuban dinyatakan:

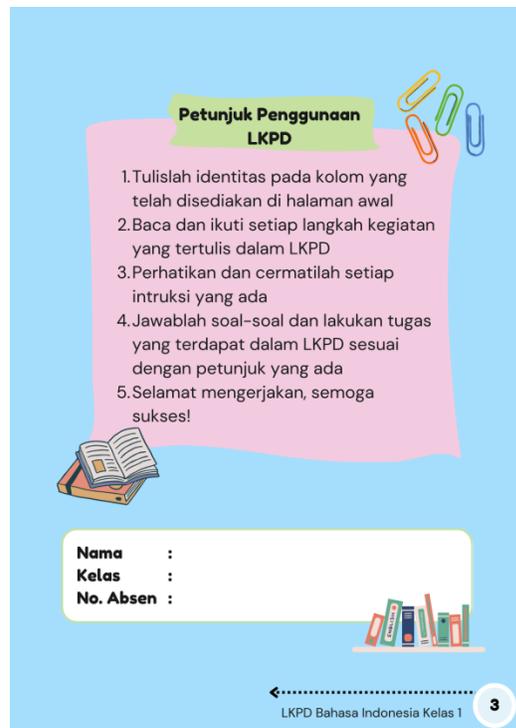
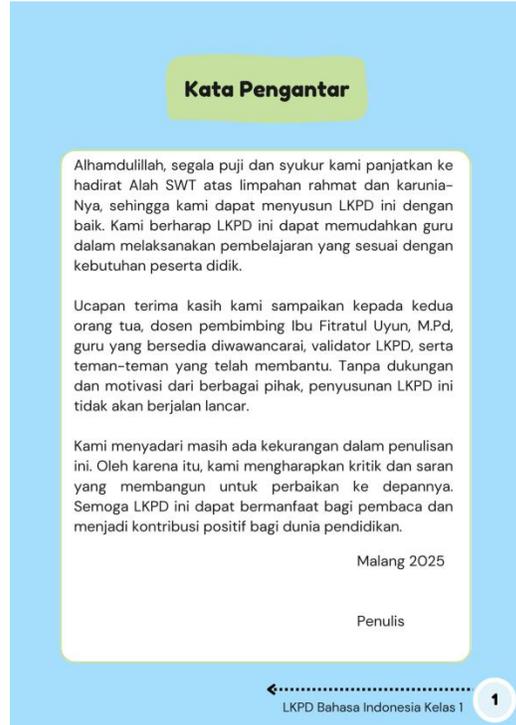
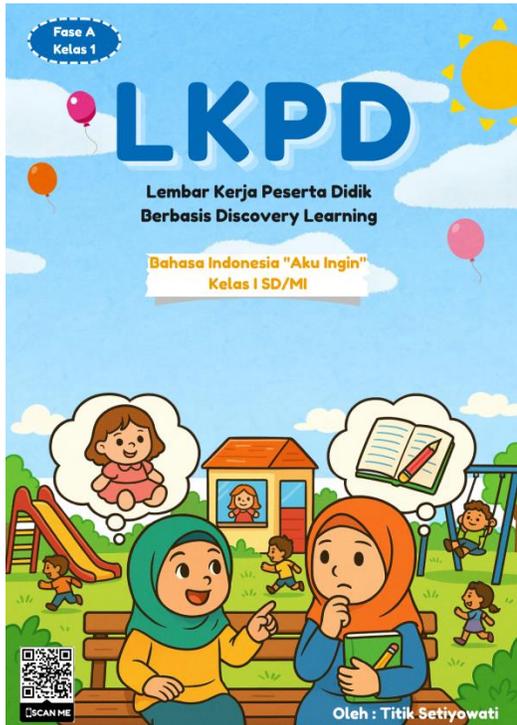
- ① Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Malang, 14 Mei 2025

Peserta Didik

(Fah)

## Lampiran 6 Susunan LKPD





### CAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat mengenali dan memahami informasi pada gambar
2. Peserta didik dapat memahami jenis-jenis uang dari cerita yang disimakny
3. Peserta didik dapat mengenali perbedaan benda pada gambar



### TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1 Peserta didik dapat mengenali dan memahami informasi pada gambar
- 2 Peserta didik dapat memahami jenis-jenis uang dari cerita yang disimakny
- 3 Peserta didik dapat mengenali perbedaan benda pada gambar
- 4 Peserta didik mampu menarik kesimpulan dan mengungkapkan kembali terkait materi yang sudah dipelajari



### PEMBERIAN RANGSANGAN

Hai anak pintar! Apakah kamu pernah merasa sangat ingin sesuatu, seperti mainan baru atau jalan-jalan ke taman? Tahukah kamu bahwa setiap keinginan harus dipikirkan dengan bijak agar sesuai dengan kebutuhan kita? Jika kamu tertarik untuk memahami apa itu keinginan dan bagaimana mengelolanya, ayo pelajari materi ini dengan penuh semangat!

#### PETUALANGAN DI TOKO PAK WAHYU



Mereka ingin mengunjungi Toko Pak Wahyu yaitu toko serba ada yang menjual banyak barang menarik. Sesampainya di toko, mata mereka langsung berbinar-binar.



Namun, saat mereka melihat harga barang-barang, mereka mulai berpikir. Boneka kecil itu harganya Rp 5.000. Buku cerita harganya Rp 3.000, dan mobil mainan harganya Rp 4.000.



Lala dan Riko membuka dompetnya dan menghitung uang di dalamnya.



### PEMBERIAN RANGSANGAN

Ialu Pak Wahyu, si pemilik toko yang ramah, tersenyum dan berkata,



Pak Wahyu menunjukkan barang-barang tersebut.



Mereka pulang sambil tersenyum, membawa barang-barang yang benar-benar mereka butuhkan.



Mereka semua bisa membeli barang yang mereka butuhkan! Mereka membayar dengan uang yang mereka punya. Lala membayar dengan dua lembar uang seribu rupiah. Mira membayar dengan tiga koin lima ratusan. Riko membayar dengan satu lembar dua ribuan dan satu koin seribu.



### PEMBERIAN RANGSANGAN

Apakah kalian suka ceritanya?

Cermatilah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini, kemudian jawablah di kolom yang sudah disediakan.

1. Siapa saja nama anak pada cerita tersebut?
2. Benda apa saja yang diinginkan oleh anak pada cerita tersebut?
3. Benda apa saja yang dibutuhkan oleh anak pada cerita tersebut?
4. Apa yang harus dilakukan anak itu?
5. Ceritakan pengalaman kamu yang mirip dengan cerita tersebut!



### PEMBERIAN RANGSANGAN

#### MENGENAL JENIS-JENIS UANG

Uang adalah bagian yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa uang, kita tidak bisa membeli barang atau membayar jasa yang kita butuhkan. Ada 2 jenis uang yang biasa kita gunakan, yaitu uang kertas dan uang logam. Kalian bisa melihat perbedaannya?



Uang juga memiliki bentuk dan bahan yang berbeda, lho! Uang kertas biasanya terbuat dari bahan khusus yang ringan dan mudah dilipat, seperti uang seribu atau sepuluh ribu rupiah. Sedangkan uang logam terbuat dari bahan logam yang kuat dan tahan lama, seperti uang seratus atau lima ratus rupiah. Setiap jenis uang memiliki ciri khas dan kegunaannya masing-masing.

<p><b>Uang Kertas</b></p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbuat dari bahan khusus yang ringan dan mudah dilipat</li> <li>• Digunakan untuk nominal yang lebih besar</li> <li>• Dilengkapi dengan fitur</li> </ul>	<p><b>Uang Logam</b></p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terbuat dari bahan logam yang kuat dan tahan lama</li> <li>• Digunakan untuk nominal kecil</li> <li>• Cocok untuk transaksi kecil</li> </ul>
--	--



### IDENTIFIKASI MASALAH

Kegiatan selanjutnya adalah lihatlah benda di sekitar lingkunganmu, kemudian tuliskan benda tersebut termasuk keinginan atau kebutuhan pada kolom dibawah ini!

<u>Keinginan</u>	<u>Kebutuhan</u>
------------------	------------------

Setelah itu gambar dua benda yang kalian inginkan dan butuhkan dibawah ini!

--	--



### IDENTIFIKASI MASALAH

Selanjutnya, berikan tanda [✓] pada jenis uang kertas dan berikan tanda [X] pada jenis uang logam dibawah ini!



### PENGUMPULAN DATA

Kegiatan selanjutnya yang perlu kamu lakukan adalah pasangkan benda dibawah ini termasuk keinginan atau kebutuhan!

	●	●	keinginan
	●	●	kebutuhan
	●	●	keinginan
	●	●	kebutuhan
	●	●	keinginan



### PENGOLAHAN DATA

Perhatikan benda yang telah kamu pasangkan! Kemudian tulis nama benda tersebut dan jelaskan mengapa benda tersebut termasuk keinginan atau kebutuhan dibawah ini!

Nama Benda :  
Penjelasan :

Nama Benda :  
Penjelasan :



### PENGOLAHAN DATA

Nama Benda :  
Penjelasan :

Nama Benda :  
Penjelasan :

Nama Benda :  
Penjelasan :



### PEMBUKTIAN

Anak pintar! Berdasarkan kegiatan di atas, kamu dapat mengetahui bahwa keinginan dan kebutuhan adalah dua hal yang berbeda. Selain itu, kamu juga telah belajar mengenal jenis-jenis uang, seperti uang kertas dan uang logam, yang biasa kita gunakan untuk membeli barang. Nah sekarang, cobalah beri contoh masing-masing satu keinginan dan satu kebutuhanmu, lalu sebutkan jenis uang apa yang biasanya digunakan untuk membelinya!

Sebutkan Contoh Benda Dan Jenis-Jenis Uang



Jika kamu sudah menyebutkan macam-macam benda dan jenis-jenis uang, selanjutnya bandingkan hasilnya dengan temanmu!



### MENARIK KESIMPULAN

Apa yang dapat kamu simpulkan dari rangkaian kegiatan pembelajaran hari ini?



### EVALUASI

Pilihlah jawaban yang paling benar diantara pilihan a, b, c, dan d dibawah ini...

- Uang yang biasa kita gunakan untuk membeli sesuatu disebut....  
A. kertas gambar  
B. uang mainan  
C. uang rupiah  
D. uang sungguhan
- Berikut ini adalah contoh keinginan, kecuali...  
A. membeli seragam sekolah  
B. membeli es krim  
C. membeli mainan  
D. membeli permen
- Mengapa kita harus membedakan keinginan dan kebutuhan?  
A. agar dapat membeli semuanya  
B. agar tahu mana yang lebih keren  
C. agar dapat pamer ke teman  
D. agar uang tidak cepat habis
- Uang logam biasanya memiliki nilai...  
A. sama dengan semua uang  
B. lebih kecil dari uang kertas  
C. tidak bisa digunakan  
D. lebih besar dari uang kertas
- Budi membawa uang kertas Rp 20.000 dan ingin membeli sepatu sekolah seharga Rp 18.000 dan es krim seharga Rp 7.000. Apa yang sebaiknya ia lakukan berdasarkan prioritas kebutuhan?  
A. tidak membeli apa-apa  
B. membeli es krim dulu karena lebih murah  
C. membeli keduanya karena ia punya uang  
D. membeli sepatu dulu karena itu kebutuhan



Sofie Dewayani, Buku Guru "Bahasa Indonesia: Aku Bisa! (Edisi Revisi) Untuk SD/MI Kelas I" (Kemendikbud, 2023)

Sofie Dewayani, Buku Siswa "Bahasa Indonesia: Aku Bisa! (Edisi Revisi) Untuk SD/MI Kelas I" (Kemendikbud, 2023)

Gifari Zakawali, Perbedaan Kebutuhan dan Keinginan (2024)

Diakses pada 25 April 2025 melalui: <https://www.orami.co.id/magazine/perbedaan-kebutuhan-dan-keinginan>

### Profil Penulis



#### Data Pribadi

Nama : Titik Setiyowati  
 Nama Panggilan : Tia  
 TTL : Lamongan, 14 September 2003  
 Agama : Islam  
 Alamat Asal : Rejotengah, Deket, Lamongan



#### Kontak

☎ 085785417565  
 📷 stywti\_

📍 Mertojoyo Selatan,  
 Blok c, No 6, Malang

#### Pendidikan

- 2009-2015 : MI Miftahul Ulum
- 2015-2018 : SMPN 1 Deket
- 2018-2021 : MAN 1 Lamongan
- 2021-2025 : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

## LKPD BINDO

### AKU INGIN

Berbasis Discovery Learning

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini dirancang untuk membantu peserta didik kelas 1 memahami materi Aku Ingin dengan pendekatan yang interaktif. Peserta didik akan mempelajari perbedaan keinginan dan kebutuhan serta mengenal jenis-jenis uang. Melalui tugas observasi, diskusi, dan refleksi, peserta didik diajak untuk lebih mendahulukan sebuah kebutuhan daripada sebuah keinginan dan mengerti jenis-jenis uang. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini bertujuan untuk memotivasi belajar peserta didik di kelas.

Lampiran 7 Dokumentasi penelitian



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Titik Setiyowati  
NIM : 210103110079  
Tempat, tanggal lahir : Lamongan, 14 September 2003  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Tahun Masuk : 2021  
Alamat : Dsn. Gedong Kebonagung, Ds. Rejotengah, Rt 01  
Rw 01, Kec. Deket, Kab. Lamongan  
No. Handphone : 085785417565  
Email : [titiksetiyowati140903@gmail.com](mailto:titiksetiyowati140903@gmail.com)  
Riwayat Pendidikan : 1. RA Miftahul Ulum  
2. MI Miftahul Ulum  
3. SMPN 1 Deket  
4. MAN 1 Lamongan  
5. UIN Malang