

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS)
BERBASIS MODEL *DISCOVERY LEARNING* MENGGUNAKAN CANVA**

Agnes Septisa Sintri¹⁾, Elya Rosalina²⁾, Nur Fitriyana³⁾

Universitas PGRI Silampari
agnesseptisa2019@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis model *discovery learning* dengan menggunakan canva pada pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 03 Terawas. Jenis pengembangan yang digunakan adalah jenis pengembangan model 4D (*four-D model*). Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli bahasa, ahli materi dan angket kepraktisan guru dan siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut 1) Desain LKS berbasis *Discovery Learning* untuk siswa kelas V SD Negeri 03 Terawas didesain dengan menggunakan tiga jenis huruf yaitu *Book Antiqua*, *Comic Sans MS*, dan *Jokerman*. LKS berbasis *Discovery Learning* dicetak menyerupai buku pada umumnya, menggunakan kertas A4 dengan berat 75 gr. LKS berbasis *Discovery Learning* disertai gambar yang sesuai dengan materi pada pembelajaran matematika, sub tema beragaman budaya bangsaku. Pemilihan warna dengan resolusi yang baik, cerah, dan full color memotivasi siswa untuk bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. 2) Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis model *Discovery Learning* dengan menggunakan canva pada pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 03 Terawas yang valid dan praktis. Kevalidan LKS ditunjukkan melalui hasil validasi ahli yang meliputi ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasi diketahui bahwa LKS dikategorikan sangat baik dengan persentase kevalidan 79,00 sehingga LKS pada Materi Luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar dikategorikan valid. Kepraktisan LKS diukur melalui hasil angket yang diperoleh dengan uji coba kelompok kecil (*small group*) melibatkan 9 orang siswa dan 1 orang guru dikategorikan sangat praktis dengan persentase 87,50%.

Kata kunci: LKS, *discovery learning*

ABSTRACT

This study aims to develop Student Worksheets (LKS) based on the discovery learning model using Canva in mathematics learning class V SD Negeri 03 Terawas. The type of development used is the 4D model (four-D model). The data collection technique uses a validation questionnaire for linguists, material experts and teacher and student practicality questionnaires. Based on the results of research and development, several conclusions can be drawn as follows 1) The design of the Discovery Learning-based LKS for fifth grade students of SD Negeri 03 Terawas was designed using three types of letters, namely Book Antiqua, Comic Sans MS, and Jokerman. Discovery Learning-based worksheets are printed like books in general, using A4 paper with a weight of 75 gr. Discovery Learning-based worksheets are accompanied by images that are in accordance with the material in mathematics learning, the sub-theme of the diverse cultures of my nation. The selection of colors with good resolution, bright, and full color motivates students to be enthusiastic in learning activities.2) Development of Student Worksheets (LKS) based on the Discovery Learning model using canva in learning mathematics class V SD Negeri 03 Terawas which is valid and practical. The validity of the LKS is shown through the results of expert validation which includes media experts, linguists, and material experts. Based on the validation results, it is known that the LKS is categorized as good with a validity percentage of 79,00 so that the LKS on the Material Surface area and volume of flat-sided spaces is categorized as valid. The practicality of the LKS is measured through questionnaire results obtained by small group trials involving 9 students and 1 teacher categorized as very good with a percentage of 87,50%.

Keywords: LKS, discovery learning

PENDAHULUAN

Menurut Sikdinas (2013), pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan berupa bimbingan bagi anak agar bisa berkembang kearah kedewasaan yang dicita-citakan. Sedangkan tujuan pendidikan nasional untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal ini memberi makna bahwa pelaksanaan pendidikan nasional memiliki tujuan yang kompleks, selain bertaqwa kepada Tuhan-Nya, pendidikan juga diharapkan mampu membentuk siswa menjadi sosok yang cakap terhadap ilmunya dan mandiri, demokratis dan bertanggung jawab. Khususnya pada siswa tingkat sekolah dasar.

Pembelajaran pada usia anak sekolah dasar (SD) merupakan tahapan pembelajaran yang bersifat nyata, dimana proses belajar siswa itu seharusnya berinteraksi dengan benda atau peristiwa secara real. Hal ini sesuai dengan teori belajar Piaget (Afandi, 2013) yang mengatakan bahwa anak berusia 7–11 tahun dapat menalar secara logis tentang kejadian-kejadian konkret dan mampu mengaplikasikan objek ke dalam kelompok yang berbeda-beda. Aktivitas guru dan siswa dalam interaksi belajar mengajar merupakan interaksi edukatif. Interaksi edukatif ditandai dengan adanya interaksi yang sadar dan disengaja antara guru dan siswa maupun antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di sini dituntut semua pelaku pembelajaran untuk berbuat aktif, baik guru maupun siswa. Guru dituntut aktif dalam memberikan pengetahuan dan penanaman nilai edukasi kepada siswa, dengan melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran dan siswa pun aktif terlibat sehingga antara keduanya menghasilkan aktivitas belajar yang optimal.

Menurut Wijayanti (2020), upaya agar siswa ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran salah satunya yaitu membuat bahan ajar karena Siswa mempunyai tingkat kemampuan pemahaman materi yang berbeda-beda, sehingga diperlukan bahan ajar yang bisa membuat siswa belajar secara mandiri dan menarik. Sedangkan menurut Wijayanti (2020), tak dapat dipungkiri lagi lemahnya kemampuan pendidik dalam mengembangkan bahan ajar menjadi faktor pendukung dari merosotnya mutu pendidikan di Indonesia. Para pendidik lebih memilih menggunakan bahan ajar yang telah tersedia, tinggal pakai tanpa menganalisis kesesuaian bahan ajar dengan tuntutan kurikulum. Banyaknya akses jalan yang dapat digunakan pendidik dalam mengembangkan bahan ajar bagi siswa seperti internet, buku, majalah dan lain-lainnya. Bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum merupakan setitik cahaya terang dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa kelas V SD Negeri 03 Terawas pada tanggal 16 Maret 2021, umumnya siswa mengatakan pembelajaran berbentuk tema merupakan pelajaran yang sulit dan membingungkan karena dalam

satu pembelajaran ada beberapa muatan pembelajaran yang harus di pahami. Untuk mengelola kelas agar tetap terkendali maka guru menggunakan LKS yang saat ini sudah banyak digunakan di sekolah-sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 03 Terawas diketahui bahwa guru telah menggunakan LKS namun LKS yang ada merupakan LKS yang dibeli sekolah dari pihak luar. LKS tersebut kurang baik dalam hal segi isi kurang variatif, kalimat-kalimat kurang jelas, pemaparan materi berbentuk ringkasan dan kemudian latihan. Pada umumnya materi yang di uraikan tidak berpegang pada silabus dan RPP dan kata yang tulis juga sulit dipahami oleh siswa. Untuk itu dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan LKS yang terintegrasi dengan silabus dan RPP. LKS yang dikembangkan akan memuat proses dan strategi yang mampu meningkatkan kemampuan bernalar, komputasi dan koneksi siswa yang tidak hanya mengisi soal yang ada pada LKS saja. Tapi memuat materi yang bisa mereka pahami dengan mudah. LKS yang berbasis *Discovery Learning*.

Analisis kebutuhan siswa yang diperoleh oleh penulis yakni kegiatan belajar mengajar telah menggunakan LKS. Namun LKS yang di gunakan masih terlalu monoton (teks tidak berwarna, tidak ada gambar). LKS tersebut berisi tentang uraian materi yang terlalu singkat sehingga siswa kurang memahami materi tersebut dan beberapa soal essay dan pilihan ganda dan LKS yang digunakan bukan bahan ajar yang dibuat oleh guru melainkan LKS yang digunakan dibeli melalui penerbit yang datang ke sekolah. Sehingga fungsi LKS sebagai salah satu bahan ajar alternative yang tepat bagi siswa tidak berfungsi dengan baik. Seharusnya LKS membantu siswa untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis. Dari masalah tersebut penulis akan mengembangkan sebuah LKS yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan oleh kelas V dan LKS yang membuat siswa lebih aktif dalam belajar.

LKS merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang tepat bagi siswa karena LKS membantu siswa untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis (Prastowo, 2015). Tetapi pada kenyataannya LKS yang telah dimiliki oleh siswa selama ini belum memfasilitasi siswa untuk menkonstruksi sendiri pengetahuannya. Isi LKS lebih banyak di tekankan pada penjelasan rinci (defenisi) dari sebuah konsep, kemudian di ikuti dengan contoh soal dan sejumlah soal-soal latihan. Selain itu, LKS biasa selama ini masih menyajikan materi yang padat sehingga tidak mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya. Ditinjau dari segi penyajiannya pun kurang menarik sebab gambar pada LKS tidak berwarna.

Strategi dalam mengembangkan LKS, akan memuat materi yang menggunakan masalah yang ada di sekitar siswa. Salah satunya dengan pendekatan keanekaragaman budaya. Di tengah perkembangan teknologi pendidikan, kurikulum

pendidikan pun menuntut keterlibatan budaya dalam pembelajaran di sekolah dengan tujuan agar siswa dapat menjadi generasi yang berkarakter dan mampu menjaga serta melestarikan budaya sebagai landasan karakter bangsa. Selain itu juga pengembangam LKS yang akan disusun akan berorientasi pada *Discovery Learning*.

Discovery Learning mengajak siswa untuk menemukan sendiri informasi yang dipelajari kemudian dipahami maknanya. Hal ini akan membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Ciri utama dari *Discovery Learning* adalah mengeksplorasi dan memecahkan masalah yang diciptakan, menggabungkan dan menarik kesimpulan dari yang ditemukan, berpusat pada peserta didik, dan menggabungkan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang sudah ada (Rahayu, 2016).

Lembar Kerja Siswa berbasis *Discovery Learning* bertujuan untuk menumbuhkan pembelajaran yang menarik, aktif, kreatif dan mandiri. Hal tersebut di maksudkan untuk memberikan penyajian pengajaran tematik ke dalam suasana belajar yang lebih bermakna, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri dan tercapainya tujuan pendidikan secara umum. Sehingga dapat diasumsikan bahwa LKS berbasis *Discovery Learning* dapat membantu siswa untuk berpikir mandiri, menganalisis mandiri, dan menyusun mandiri hasil akhir dari kegiatan yang dilakukan (Wijayanti, 2020).

Mendesain LKS berbasis *Discovery Learning* peneliti akan menggunakan aplikasi Canva. Menurut Rahma (2019), aplikasi canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai template seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, dan banyak lainnya. Dalam aplikasi canva juga terdapat berbagai jenis presentasi untuk Pendidikan, kreatif, teknologi bisnis dan pemasaran. Ada beberapa kelebihan aplikasi canva yang dapat membantu pendidik dalam membuat media pembelajaran salah satunya yaitu pada aplikasi canva memiliki beragam desain grafis, animasi, template dan berbagai pilihan halaman yang menarik. Sesuai dengan penjelasan tentang banyaknya template yang dapat dimanfaatkan pada aplikasi canva pada penelitian ini peneliti memanfaatkan template infografis untuk membuat media pembelajaran pada materi pembelajaran. Penelitian ini berfokus kepada materi matematika dikarenakan matematika biasanya bukan merupakan mata pelajaran yang populer, jadi saat mengajarkannya, Guru mungkin sulit untuk membuat kelas tetap tertarik dan fokus. Salah satu cara untuk memperbaiki hal ini adalah dengan membuat media pembelajaran matematika kustom yang dapat menarik minat siswa. Salah satu aplikasi yang bisa mewujudkan itu adalah aplikasi canva. Adapun tujuan pada penelitian yakni menghasilkan desain Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis model *Discovery Learning* dengan menggunakan canva pada pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 03 Terawas dan Menghasilkan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis model *Discovery Learning* dengan menggunakan canva pada pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 03 Terawas yang valid dan praktis.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Pada metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model. Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D (*Four D*). Model pengembangan 4-D merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis model *Discovery Learning* dengan menggunakan canva.

Produk LKS berbasis model *Discovery Learning* yang dikembangkan akan diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran menggunakan LKS berbasis model *Discovery Learning*.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa lembar kerja siswa berbasis *discovery learning* dengan menggunakan canva di SD Negeri 03 Terawas. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut langkah-langkah model pengembangan ADDIE yang telah dilaksanakan:

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu:

Analisis Awal (Front-end Analysis)

Analisis awal dilakukan sebelum melaksanakan penelitian, langkah awal yang dilakukan ialah melakukan persiapan penelitian agar tidak terdapat kendala dalam melaksanakan penelitian di lapangan. Dimulai dengan penentuan variabel penelitian yang dilanjutkan dengan pembuatan rumusan masalah, kemudian dilanjutkan dengan studi kepustakaan untuk mendapatkan gambaran landasan teoritis yang tepat. Selanjutnya, menentukan, menyusun dan mempersiapkan alat ukur, serta media bahan ajar atau Lembar Kerja Siswa yang akan dikembangkan. Kemudian dilanjutkan dengan penentuan lokasi penelitian, penentuan skor untuk alat ukur serta persiapan administrasi sebagai penunjang analisis awal.

Analisis Siswa (Learner Analysis)

Tahap selanjutnya yaitu analisis siswa. Analisis siswa perlu dilakukan untuk mengetahui perbedaan dan kesenjangan yang terjadi di SD Negeri 03 Terawas.

Berdasarkan hasil wawancara antara peneliti dan siswa di Sekolah, peneliti mengetahui bahwa rendahnya kemampuan dan minat siswa dalam pembelajaran tema peristiwa dalam kehidupan, hal ini disebabkan karena materi dalam buku tema dijabarkan dengan singkat. Selain itu, materi dalam pembelajaran belum sepenuhnya menarik minat belajar siswa

Berdasarkan hal tersebut yang menjadi alasan mengapa peneliti ingin mengembangkan Lembar Kerja Siswa agar materi yang dijabarkan dapat mudah dimengerti oleh siswa sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran sesuai dengan ketentuan kurikulum 2013 dimana pembelajarannya yang berpusat pada siswa. Sehingga siswa akan lebih aktif dalam menemukan konsep serta pengetahuannya sendiri yang membuat pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh siswa. Analisis tugas terdiri dari analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) terkait materi yang akan dikembangkan melalui Lembar Kerja Siswa.

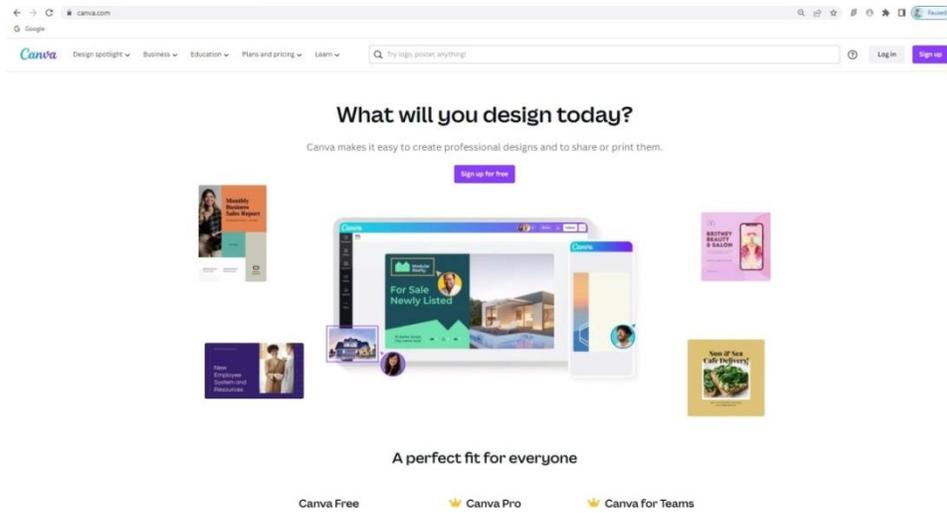
Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam Lembar Kerja Siswa yang dikembangkan. Analisis konsep dibuat dalam peta konsep pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi tertentu, dengan cara mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis bagian-bagian utama materi pembelajaran.

Analisis Tujuan Pembelajaran (Specifying Instructional Objectives)

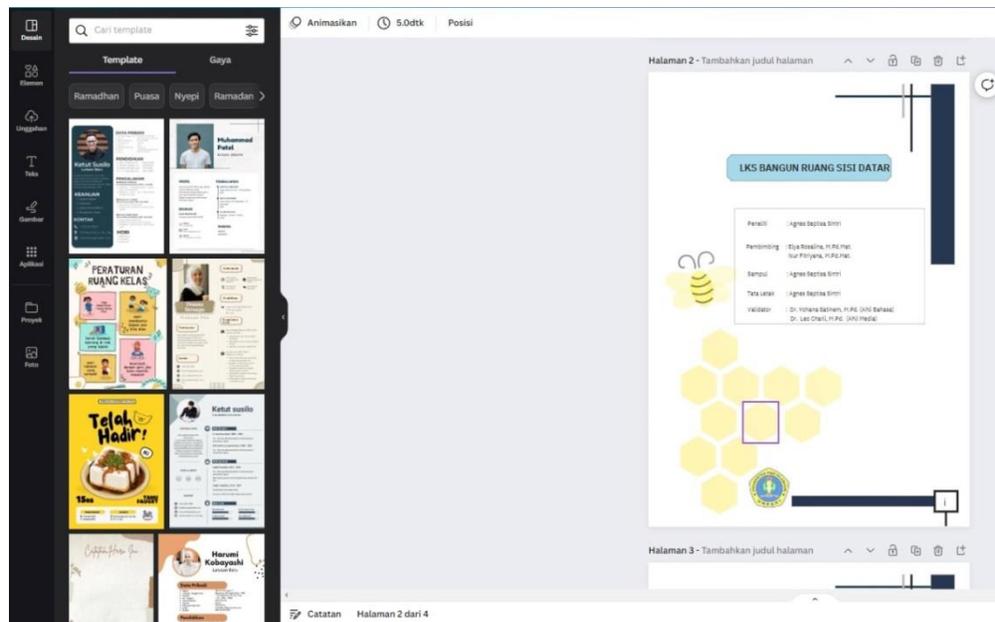
Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi dan analisis kurikulum. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam Lembar Kerja Siswa, menentukan kisi-kisi soal, dan akhirnya menentukan seberapa besar tujuan pembelajaran yang tercapai.

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Penelitian pengembangan ini diawali dengan pemilihan materi pembelajaran Matematika untuk siswa kelas V SD Negeri 03 Terawas. Materi yang dipilih oleh peneliti yaitu luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar.

Proses pembuatan LKS sebagai media pembelajaran matematika dilakukan secara bertahap oleh peneliti. Tahapan-tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 1. Link canva yang digunakan dalam membuat LKS



Gambar 2. Desain watermark LKS Peneliti mulai membuat LKS

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa LKS berbasis *Discovery Learning* telah memenuhi syarat-syarat LKS berbasis *Discovery Learning* yang baik dari segi syarat didaktik. Melalui LKS berbasis *Discovery Learning* ini siswa akan mengalami proses pembelajaran secara penemuan/ menemukan informasi, LKS berbasis *Discovery Learning* membantu siswa untuk menemukan konsep-konsep pembelajaran secara sistematis.

Stimulus diberikan melalui variasi kegiatan pembelajaran, seperti melakukan eksperimen dan diskusi membantu siswa dalam proses belajar. Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat mengasah dan mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki, tentunya akan memberikan pengalaman belajar secara langsung dalam menemukan konsep pembelajarannya. Tentunya, pengembangan kemampuan tidak akan ditentukan melalui materi-materi pembelajaran tertentu saja.

Ditinjau dari segi syarat konstruksinya, LKS berbasis *Discovery Learning* telah memenuhi syarat konstruksi LKS berbasis *Discovery Learning* yang baik. LKS berbasis *Discovery Learning* telah dirancang dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa dalam mencerna materi pembelajaran. Struktur kalimat yang digunakan jelas sesuai kaidah bahasa Indonesia. LKS berbasis *Discovery Learning* yang dirancang oleh peneliti, keduanya dirancang dengan kejelasan huruf, kosa kata yang mudah dibaca dan dipahami siswa, serta dibantu melalui proses validasi bahasa dan perbaikan yang dilakukan pada LKS berbasis *Discovery Learning*.

Kalimat yang digunakan dalam LKS berbasis *Discovery Learning* sederhana dan pendek tidak lebih dari 10 kata. LKS berbasis *Discovery Learning* ini dilengkapi dengan gambar dan warna yang menarik, ilustrasi yang digunakan dalam LKS berbasis *Discovery Learning* dengan lingkungan sekitar siswa yang akan memberikan pengalaman belajar yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. berbasis *Discovery Learning* ini juga dilengkapi dengan identitas pada bagian cover untuk memudahkan administrasinya.

Tahap validasi bertujuan untuk melihat kevalidan dari LKS berbasis *Discovery Learning* pada materi yang telah disusun oleh peneliti. Untuk mengetahui kevalidan dari LKS berbasis *Discovery Learning* dengan menggunakan instrumen penelitian yang terdiri dari angket validasi untuk ahli media, ahli bahasa dan ahli materi.

Angket penilaian validitas pada ahli materi dalam penelitian ini terdiri dari 18 butir penilaian disusun menggunakan skala *Likert* dengan alternatif jawaban 1, 2, 3 dan 4 dengan kriteria berturut-turut sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Melalui validasi materi yang telah dilakukan pada LKS berbasis *Discovery Learning* pada materi bangun ruang kelas IV SD Negeri 03 Terawas dikatakan bahwa LKS berbasis *Discovery Learning* ini dapat digunakan atau diuji cobakan kepada siswa kelas IV berbasis *Discovery Learning* tanpa revisi.

PEMBAHASAN

LKS pada materi siswa kelas V Sekolah Dasar yang telah disusun perlu dilakukan validasi sebelum uji cobakan ke lapangan. LKS yang telah selesai dirancang kemudian melakukan tahap validasi dengan memberikan lembar validasi kepada masing-masing ahli. Validasi ahli dilakukan untuk mendapatkan masukan dan

saran sekaligus memberikan penilaian terhadap LKS yang telah disusun dan dirancang. Setelah di revisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli kemudian diuji cobakan pada 9 orang siswa dengan mengisi angket respon siswa dengan memberikan nilai pada masing-masing butir penilaian LKS sebagai pengguna LKS pada materi.

Hasil dari penilaian ahli media terhadap LKS pada materi siswa kelas V SD Negeri 03 Terawas yang telah dikembangkan dan dinilai melalui data angket yang telah disajikan, persentase kelayakan LKS yang dikembangkan adalah 69,00%. Kelayakan LKS pada materi berada dalam kualifikasi baik atau layak digunakan dengan beberapa revisi

Hasil dari penilaian ahli bahasa terhadap LKS pada materi yang telah dikembangkan dan dinilai melalui data angket yang telah disajikan. Persentase kelayakan LKS yang dikembangkan adalah 79,00%. Penilaian LKS pada materi berada dalam kualifikasi baik atau layak digunakan dengan beberapa revisi.

Hasil analisis selanjutnya yakni, hasil analisis validasi ahli materi terhadap LKS berbasis *Discovery Learning* pada materi bangun ruang siswa kelas V SD Negeri 03 Terawas yang telah dikembangkan dan dinilai melalui data angket yang telah disajikan, persentase kelayakan LKS berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan adalah 90,00%.

Kriteria validasi LKS berbasis *Discovery Learning* ini terdiri dari 3 ahli validasi yaitu validasi ahli bahasa, materi dan media. Hasil penilaian dari ketiga ahli di atas, terhadap LKS berbasis *Discovery Learning* pada materi siswa kelas V SD Negeri 03 Terawas yang telah dikembangkan dan dinilai melalui data angket yang telah disajikan, persentase kelayakan LKS berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan adalah 79,00%.

Berdasarkan hasil persentase para ahli disimpulkan bahwa hasil analisis validasi seluruh ahli menyatakan LKS berbasis *Discovery Learning* pada materi bangun ruang siswa kelas V SD Negeri 03 Terawas memiliki tingkat kevalidan sangat baik dan bisa di gunakan sebagai media pembelajaran..

Uji Kepraktisan dilakukan kepada guru dan siswa. Angket kepraktisan yang diisi oleh guru bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kepraktisan perangkat pembelajaran berdasarkan prediksi dan pertimbangan guru setelah menggunakan perangkat selama proses pembelajaran.

Hasil uji kelompok kecil (*small group*) dilakukan untuk mengetahui nilai kepraktikalitas LKS berbasis *Discovery Learning* pada materi siswa kelas V SD Negeri 03 Terawas. Penelitian ini melibatkan 9 siswa kelas V SD Negeri 03 Terawas. Lembar kepraktisan peroangan ini berisi tentang penilaian terhadap kepraktikalitas LKS berbasis *Discovery Learning*, pada lembar kepraktisan ini terdapat 15 pernyataan. Selanjutnya siswa akan memberikan penilaian serta memberikan saran

dan masukan terhadap LKS berbasis *Discovery Learning* pada materi bangun ruang yang masih memiliki banyak kekeliruan dan kesalahan.

Berdasarkan penilaian angket yang didapatkan melalui uji *small group* pada LKS berbasis *Discovery Learning* pada materi bangun ruang siswa kelas V SD Negeri 03 Terawas dikategorikan “sangat baik” dengan persentase 87,50%. Melalui hasil penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa LKS pada materi siswa kelas V SD Negeri 03 Terawas sudah praktis dan dapat diuji cobakan pada kelompok kecil dengan dan tanpa revisi. LKS berbasis *Discovery Learning* dapat dikatakan “valid” hal ini ditunjukkan dari validasi ahli yang meliputi ahli bahasa, materi dan media. Validator memberikan penilaian melalui angket yang diberikan oleh peneliti yang terdapat kritik dan saran terhadap LKS berbasis *Discovery Learning*. Kemudian produk direvisi sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli. Meskipun LKS berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan peneliti masih terdapat kekurangan, namun LKS ini dapat dikatakan “valid” dengan hasil validasi cukup tinggi 79,00%. Berdasarkan hasil analisis validator dari ketiga ahli maka LKS valid dan dapat diuji cobakan di sekolah dasar dengan perbaikan saran dan masukkan yang diberikan oleh validator.

LKS berbasis *Discovery Learning* dapat dinyatakan ”praktis” dari hasil analisis uji praktikalitas dengan diukur menggunakan angket respon siswa yang diberikan pada siswa kelas V SD Negeri 03 Terawas. Kepraktisan LKS berbasis *Discovery Learning* dengan uji coba *small group* dikatakan praktik atau sangat baik digunakan dengan persentase kepraktisan yaitu 87,50% yang dilakukan oleh 9 siswa kelas V SD Negeri 03 Terawas dan 1 orang guru, setiap masing-masing siswa diberikan angket untuk mengukur kepraktisan LKS yang telah dikembangkan peneliti.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut: 1) Desain LKS berbasis *Discovery Learning* untuk siswa kelas V SD Negeri 03 Terawas didesain dengan menggunakan tiga jenis huruf yaitu *Book Antiqua*, *Comic Sans MS*, dan *Jokerman*. LKS berbasis *Discovery Learning* dicetak menyerupai buku pada umumnya, menggunakan kertas A4 dengan berat 75 gr. LKS berbasis *Discovery Learning* disertai gambar yang sesuai dengan materi pada pembelajaran matematika, sub tema beragaman budaya bangsaku. Pemilihan warna dengan resolusi yang baik, cerah, dan full color memotivasi siswa untuk bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, 2) Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis model *Discovery Learning* dengan menggunakan canva pada pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 03 Terawas yang valid dan praktis. Kevalidan LKS ditunjukkan melalui hasil validasi ahli yang meliputi ahli media, ahli bahasa, dan ahli

materi. Berdasarkan hasil validasi diketahui bahwa LKS dikategorikan sangat baik dengan kevalidan 79,00 sehingga LKS pada materi Luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar dikategorikan valid. Kepraktisan LKS diukur melalui hasil angket yang diperoleh dengan uji coba kelompok kecil (*small group*) melibatkan 9 orang siswa dan 1 orang guru dikategorikan sangat baik dengan persentase 87,50%. Berdasarkan hasil uji coba tersebut diketahui respon siswa dikategorikan baik yang diartikan bahwa LKS Materi Luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar praktis atau mudah untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin. (2016). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Afandi, Muhammad. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran Sekolah*. Semarang: UNISSULA Press.
- Arifin. (2020). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Dony. (2018). *30 Ways Kreasi Canva*. Yogyakarta: Diva Press.
- Emzir. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Ermis, Netty. (2019). Penggunaan Media Lembar Kerja Siswa (LKS) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI SMAN 15 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan*. 16 (17), 47-53
- Fatimah, Siti. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa pada Pembelajaran Outdoor Berbasis STEM di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*. 6 (1), 101-107.
- Hapidin. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Proyek Dalam Menerapkan Pendidikan Kelautan Pada Anak Di Kepulauan Seribu. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 12 (1), 51-56.
- Nursyahidah. (2018). *Metodologi Penelitian Pengembangan Aplikasi pada Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila.
- Rahayu. (2016). *Panduan dan Aplikasi Pendidikan Karakter*. Bandung: Yrama Widya.
- Rahmayanti. (2020). *Desain Grafis dengan Canva*. Bandung: Yrama Widya.
- Rahman, Abdul. (2013). *Model Pengembangan Four D (4D)*. Makassar: UNM.
- Rusman. (2018). *Model-Model pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadjati, Malati. (2019). *Modul Hakikat Media Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Saputro, Budiyono. (2011). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. Sleman: Aswaja.
- Sasmito. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Tematik-Integratif Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 5 (2), 51-71.

- Setyowati, Dessy. 2018. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*. 4 (2), 1-12.
- Siddik, Mohammad. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Menulis Deskripsi*. Malang: Tunggal Mandiri Publishing.
- Sikdinas. 2013. *Sistem Pendidikan Nasional*. Yogyakarta: Diva Press.
- Surya, Edy. (2017). Analisis Pemetaan dan Pengembangan Model Pembelajaran SMA di Kabupaten TAPTENG di Kota Sibolga Sumatera Utara. *Jurnal Pendidikan Paradikma*, 6 (1), 75-88.
- Wijayanti, Ardila. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Kearifan Lokal Lamongan Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV. *Jurnal Keislaman*. 1 (1), 1-11.
- Yunus. (2016). *Model Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.