



PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

Tiara Junita Mukhtar

Institusi Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

email tiarajunitam883@gmail.com

Vini Wela Septiana

Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

Viniwela86@gmail.com

Jepri Naldi

Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

Naldijefri974@gmail.com

Abstract

Abstract. Student Worksheets (LKPD) are teaching materials that serve as learning guides for students in conducting structured and independent learning activities. The Discovery Learning model emphasizes the process of student concept discovery through the stages of stimulation, problem identification, data collection, data processing, verification, and conclusion drawing. In elementary school Natural and Social Sciences (IPAS) instruction, learning interest serves as a motivator for students to actively engage in learning activities, such as observing, asking questions, discussing, and summarizing the material. This research falls under the Research and Development (R&D) category. The primary objective of this development is to develop a learning guide, namely a Discovery Learning-based LKPD. The development model used by the researchers is the ADDIE model. Based on the results of the LKPD validity evaluation involving expert assessment of the content, design, and language aspects, an overall score of 83% was obtained. Based on the results of the assessment of the material, appearance, and language aspects, the Discovery Learning-based LKPD obtained an average score of 95%. From the effectiveness aspect, the Discovery Learning-based LKPD was categorized as very effective. The effectiveness assessment was carried out through questionnaire analysis and student test results, with an overall score reaching 87%.

Keywords: LKPD, Discovery Learning, Learning Interest.

Abstrak

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu bahan ajar yang berfungsi sebagai panduan belajar bagi peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran secara terstruktur dan mandiri. Model pembelajaran *Discovery Learning* menekankan pada proses penemuan konsep oleh murid melalui tahapan stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data,

pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan murid dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, minat belajar berperan sebagai pendorong murid untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar, seperti mengamati, bertanya, berdiskusi, dan menyimpulkan materi. Penelitian yang dilakukan ini termasuk dalam kategori penelitian *Research and Development* (R&D). Tujuan utama dari pengembangan ini adalah untuk mengembangkan panduan pembelajaran yaitu LKPD berbasis *Discovery Learning*. Model pengembangan yang digunakan peneliti yaitu model ADDIE. Berdasarkan hasil evaluasi validitas LKPD yang melibatkan penilaian ahli terhadap aspek isi, desain, dan bahasa, diperoleh skor keseluruhan sebesar 83%. Berdasarkan hasil penilaian terhadap aspek materi, tampilan, dan bahasa, LKPD berbasis *Discovery Learning* memperoleh skor rata-rata sebesar 95%. Dari aspek efektivitas, LKPD berbasis *Discovery Learning* dikategorikan sangat efektif. Penilaian efektivitas dilakukan melalui analisis angket dan hasil tes murid, dengan skor keseluruhan mencapai 87%.

Kata kunci: LKPD, *Discovery Learning*, Minat Belajar.

LATAR BELAKANG

Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan murid dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, minat belajar berperan sebagai pendorong murid untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar, seperti mengamati, bertanya, berdiskusi, dan menyimpulkan materi. Rendahnya minat belajar IPAS dapat menyebabkan murid kurang antusias, pasif, dan sulit memahami konsep pembelajaran. Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan murid dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar, minat belajar berperan sebagai pendorong murid untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar, seperti mengamati, bertanya, berdiskusi, dan menyimpulkan materi. Rendahnya minat belajar IPAS dapat menyebabkan murid kurang antusias, pasif, dan sulit memahami konsep pembelajaran.

Pada observasi yang dilakukan di SDN 28 Padang Sarai dengan wali kelas V B pada tanggal 11 Oktober 2025, pembelajaran IPAS di kelas V B menunjukkan adanya beberapa tantangan, terutama dalam minat dan keterlibatan murid dalam pembelajaran. Banyak murid merasa kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS yang mengakibatkan rendahnya minat belajar murid, (Farhan & Soleh, 2025) selain itu terdapat kecenderungan murid merasa bosan dengan pendekatan pembelajaran yang konvensional, yang lebih berfokus pada penjelasan teori dan kurangnya penerapan praktis yang menyenangkan. Menurut (Rizki Lestari, 2023) Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran perpaduan antara mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan juga Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Kerangka IPAS menggabungkan studi ilmu-ilmu alam dengan ilmu-ilmu sosial untuk memberikan pemahaman ini kepada murid. Sehingga dapat dipahami bahwa kajian IPAS membahas mengenai lingkungan sekitar yang meliputi fenomena-fenomena yang terjadi di sekitar manusia, alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan sosial.

Model *Discover Learning* ini bisa diterapkan diberbagai mata pembelajaran di karenakan banyak memiliki keunggulan, sebagaimana penjelasan (Khasinah, 2021) Metode *Discovery Learning* memiliki beberapa kelebihan yang menyebabkan metode ini dianggap unggul. Diantaranya murid terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan rasa ingin tahu murid, memberikan motivasi tinggi pada murid karena mereka memiliki kesempatan untuk bereksperimen. (Anggela et al., 2021) *Discovery Learning* merupakan model yang mengarahkan siswa menemukan konsep melalui berbagai informasi atau data yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan.

(Rahmadhani et al., 2024) LKPD berbasis *Discovery Learning* ini dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan menyimpulkan. (Alqoria, 2023) Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan memberikan ruang bagi murid untuk mengeksplorasi konsep IPAS secara mandiri maupun berkelompok. Dengan demikian, murid dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna terhadap materi yang dipelajari. Kegiatan

pembelajaran yang variatif dan kontekstual juga diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga minat belajar murid kelas V SDN 28 Padang Sarai Kota Padang dapat meningkat secara signifikan.

(Faisal et al., 2025) LKPD berfungsi sebagai panduan belajar murid dan juga memudahkan murid dan guru melakukan kegiatan belajar mengajar. LKPD biasanya berupa petunjuk, langkah untuk menyelesaikan suatu tugas, yang diperintahkan dalam lembar kegiatan harus jelas kompetensi dasar yang akan dicapainya.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, **Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Kelas V SDN 28 Padang Sarai Kota Padang** dianggap sebagai solusi yang potensial. Dengan menggunakan *Discovery Learning* murid dapat menemukan solusi sendiri yang sebelumnya akan merangsang rasa ingin tahu dan meningkatkan minat belajar murid.

METODE PENELITIAN

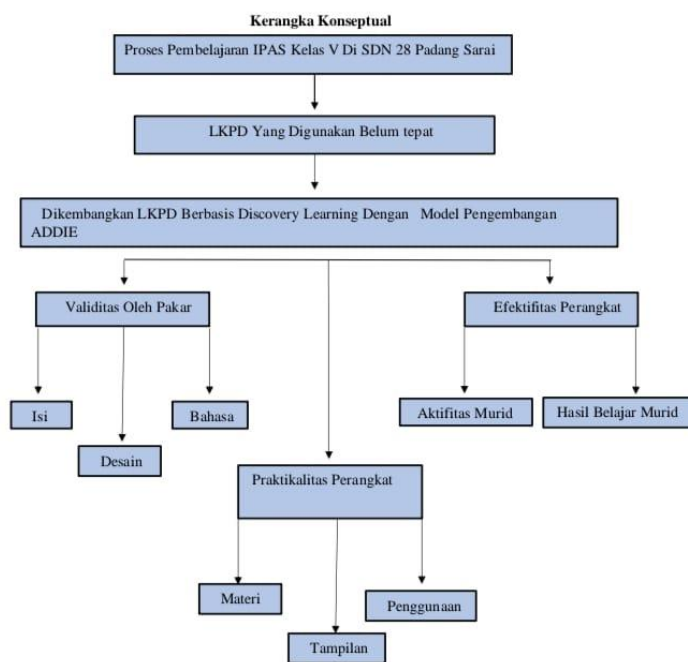
Penelitian yang dilakukan ini termasuk dalam kategori penelitian *Research and Development* (R&D). Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan panduan pembelajaran yaitu LKPD berbasis *Discovery Learning*. Menurut (Okpatrioka, 2023) bahwa metode penelitian dan pengembangan Bahasa Inggris nya *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut (Penelitian & Konsep, 2024) pembelajaran menjelaskan bahwa R&D adalah bentuk penelitian sistematis yang bertujuan mengembangkan dan mengevaluasi produk serta proses instruksional Mereka menggaris bawahi bahwa R&D mengintegrasikan desain, pengembangan, dan evaluasi dalam satu proses terpadu. Hal ini membuat pendekatan ini relevan dalam konteks Pendidikan.

Model pengembangan yang digunakan peneliti yaitu model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan salah satu model pengembangan intruksional yang terdiri dari lima tahap sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk atau media pembelajaran. Menurut (Lee, 2021). Menjelaskan bahwa Model intruksional ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis.

Berdasarkan definisi di atas dapat diketahui bahwa model pengembangan ADDIE merupakan salah satu model pengembangan intruksional yang bersifat sistematis yang terdiri dari lima tahap utama yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.



Gambar.1 Langkah-langkah ADDIE



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual
Sumber (Syahid et al., 2024)

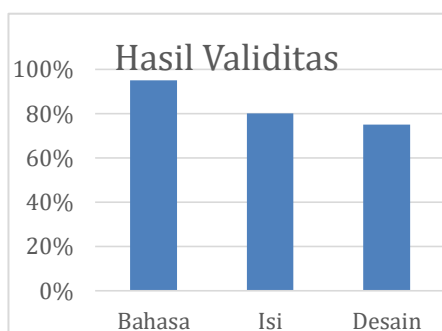
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Validitas

Tabel 4.1 Hasil Validitas LKPD Berbasis *Discovery Learning*

No	Aspek	Rata-Rata	Kategori
1.	Bahasa	81,5%	Sangat Valid
2.	Isi	86%	Valid
3.	Desain	83%	Valid
Rata-Rata		83,5%	Valid

Sebagaimana tabel diatas, nilai rata-rata dari produk LKPD Berbasis *Discovery Learning* yang telah dirancang oleh peneliti dan dilakukan validasi kepada masing-masing validator, rata-rata pada aspek validasi produk LKPD berbasis *Discovery Learning* mendapatkan rata-rata **83,5% Valid**.



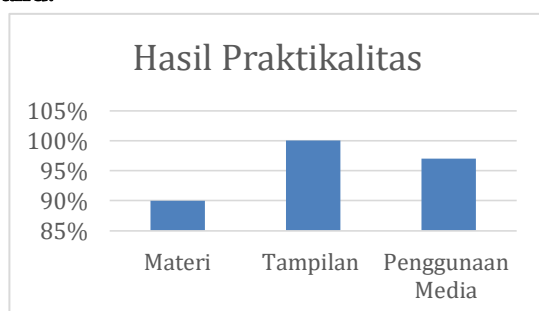
Gambar.2 Diagram Hasil Validitas

2. Praktikalitas

Tabel 4.2 Hasil praktikalitas LKPD Berbasis *Discovery Larning*

No	Aspek	Rata-Rata	Kategori
1.	Materi	90%	Sangat Valid
2.	Tampilan	100%	Sangat Valid
3.	Penggunaan Media	97%	Sangat Valid
Rata-Rata		95%	Sangat Valid

Dari hasil penilaian kepraktisan penggunaan LKPD Berbasis *Discovery Learning*, dapat dilihat sebagaimana tabel di atas nilai penggunaan LKPD *Discovery Learning* pada sepek materi, aspek tampilan dan aspek penggunaan memperoleh rata-rata **95%** dengan kategori **Sangat Valid**.



Gambar.3 Diagram Hasil Praktikalitas

3. Efektivitas

Tabel 4.3 Hasil Efektivitas LKPD Berbasis *Discovery Learning*

No	Aspek	Rata-rata	Kategori
1.	Angket Minat Murid	96%	Sangat Efektif
2.	Aktivitas Murid	83%	Efektif
3.	Hasil Tes Murid	83%	Efektif
Rata-rata		87%	Sangat Efektif

Hasil analisis pada tabel menunjukkan bahwa LKPD berbasis *Discovery Learning* memperoleh persentase efektivitas sebesar 87%, sehingga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang sangat efektif.



Gambar.4 Diagram Hasil Efektivitas

B. Pembahasan

1. Pengembangan LKPD Berbasis *Discovery Learning* Yang Valid

Validasi merupakan suatu indikator yang menunjukkan bahwa alat ukur atau LKPD yang digunakan benar-benar mampu mengukur aspek yang ingin diukur. Dalam penelitian ini, penilaian validitas mencakup tiga aspek utama, yaitu Bahasa, isi, desain pada LKPD pembelajaran yang dikembangkan. Validitas menunjukkan tingkat ketepatan suatu alat ukur dalam mempresentasikan kondisi yang sebenarnya, sehingga data atau informasi yang diperoleh dapat dinyatakan valid apabila sesuai dengan fakta yang terjadi. Validitas Bahasa dilakukan untuk menilai ketepatan penggunaan Bahasa yang sesuai kaidah, mudah dipahami oleh murid, serta bebas dari istilah yang berpotensi menimbulkan kebingungan. Validitas ini bertujuan untuk mengkaji keselarasan materi yang disajikan dalam LKPD dengan capaian pembelajaran serta alur tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum merdeka.

2. Pengembangan LKPD Berbasis *Discovery Learning* Yang Praktis

Uji kepraktisan dalam penelitian pengembangan LKPD berbasis *Discovery Learning* di kelas V B SDN 28 Padang Sarai Kota Padang dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan LKPD tersebut dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana LKPD berbasis *Discovery Learning* dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan murid, serta menilai kemampuan tampilannya dalam menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar murid selama pembelajaran berlangsung.

3. Pengembangan LKPD Berbasis *Discovery Learning* Yang Efektif

Penilaian efektivitas dalam penelitian pengembangan LKPD berbasis *Discovery Learning* dilakukan berdasarkan tiga aspek yaitu angket minat belajar murid terhadap penggunaan yang diisi oleh murid, serta hasil tes belajar murid. Proses evaluasi ini melibatkan 27 murid dengan menggunakan 10 indikator penilaian minat, serta pengukuran hasil belajar melalui 5 butir soal evaluasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi validitas LKPD yang melibatkan penilaian ahli terhadap aspek isi, desain, dan bahasa, diperoleh skor keseluruhan sebesar 83%. Dengan demikian, LKPD berbasis *Discovery Learning* dikategorikan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian terhadap aspek materi, tampilan, dan bahasa, LKPD berbasis *Discovery Learning* memperoleh skor rata-rata sebesar 95%. Dapat disimpulkan LKPD ini dikategorikan sangat praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Dari aspek efektivitas, LKPD berbasis *Discovery Learning* dikategorikan sangat efektif. Penilaian efektivitas dilakukan melalui analisis angket dan hasil tes murid, dengan skor keseluruhan mencapai 87%. LKPD ini terbukti mampu mendukung proses pembelajaran murid secara optimal.

REFERENSI

- Rizki Lestari, J. (2023). *Pengembangan media berbasis video pada pembelajaran ipas materi permasalahan lingkungan di kelas v sd.*
- Alqoria, F. (2023). *Implementasi pendekatan pembelajaran kontekstual kelas iv mata pelajaran ipas pada kurikulum merdeka di sdn 37 rejang lebong.*
- Anggela, D. L., Satria, T. G., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Matematika Berbasis Discovery Learning Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas Iv Sd Negeri 46 Lubuklinggau. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 4(2), 246-259. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v4i2.1247>
- Faisal, M., Syafrizal, S., Sakdiah, H., Muliani, M., & Maya Sari, A. (2025). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Relativitas: Jurnal Riset Inovasi Pembelajaran Fisika*, 8(1), 72-83. <https://doi.org/10.29103/relativitas.v8i1.20387>
- Farhan, M., & Soleh, D. A. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Kelas V Sekolah Dasar. 10.*
- Khasinah, S. (2021). Discovery Learning: Definisi, Sintaksis, Keunggulan Pendahuluan. Discovery learning adalah satu di antara beberapa model pembelajaran yang direkomendasikan dalam Kurikulum yang merujuk pada Permendikbud No. 103 Tahun 2014
- Lee, W. (2021). *aplikasi media pembelajaran berbasis mobile learning yang dapat digunakan pada smartphone bersistem operasi Android. 44-59.*
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. 1(1).*
- Penelitian, M., & Konsep, D. (2024). *dan Kelebihan. 9, 1220-1230.*

Jurnal Suluah: Journal of Insight

E-ISSN: 3123-9846

Vol. 2, No. 1 (2026)

CC BY-NC-ND 4.0

- Rahmadhani, S. E., Sabara, I. M., Malang, I., Min, C., & Timur, L. (2024). *Pengembangan Lkpd Berbasis Etnomatematika Batik Kawung Pada Materi Unsur-Unsur Lingkaran pengalaman yang telah dimiliki dengan materi matematika yang sedang dipelajari (Andriani & Septiani , 2020 ; Masitoh & Prabawanto , 2022)*.
- Rizki Lestari, J. (2023). *Pengembangan media berbasis video pada pembelajaran ipas materi permasalahan lingkungan di kelas v sd*.