

J2

by Jurnal 2

Submission date: 03-Feb-2023 01:07PM (UTC+0700)

Submission ID: 2005367053

File name: J2.pdf (370.55K)

Word count: 3717

Character count: 23359

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* PADA MATERI STATISTIKA KELAS VIII SMP DI KECAMATAN PASEMAH AIR KERUH

Ririn Kusumawati^{*1}, Yusuf Hartono², Eva Susanti³, Haris Kurniawan⁴

Pendidikan Matematika Universitas Tamansiswa Palembang^{1,3,4}

Pendidikan Matematika Universitas Sriwijaya²

ririn.kusumawati19@gmail.com

Abstract: Discovery Learning-based LKPD development research aims to (1) Develop discovery learning-based LKPD in mathematics learning. (2) Analyze the feasibility of discovery learning-based LKPD in mathematics learning (3) Describe students' responses to discovery learning-based LKPD in mathematics learning that has been developed. This study used a 4D model consisting of *Define, Design, Development and Dissemination*. This research was conducted at SMP N 1 and SMP N 3 in Pasemah Air Keruh sub-district. The instruments used are validation sheets from material experts, media experts and linguists, practicality assessment sheets in the form of teacher questionnaire sheets used to determine the quality of the LKPD developed, and student response questionnaire sheets are used to determine the effectiveness of the developed LKPD. Based on the results of research on the practicality of LKPD based on *discovery learning* based on the assessment of subject teachers, they achieved an average score of 33 with very practical criteria and the assessment of validators reached an average score of 3.38 with very valid criteria. The effectiveness of discovery learning-based LKPD on statistical material based on student responses is 86.75% with very effective criteria. This shows that the LKPD developed is very effective for educators and students, so that it can be used as one of the supports in learning.

Key Words : LKPD development; Discovery Learning

Abstract: Penelitian pengembangan LKPD berbasis *Discovery Learning* bertujuan untuk (1) Mengembangkan LKPD berbasis *discovery learning* pada pembelajaran matematika. (2) Menganalisis kelayakan LKPD berbasis *discovery learning* pada pembelajaran matematika (3) Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap LKPD berbasis *discovery learning* pada pembelajaran matematika yang telah dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model 4D yang terdiri dari *Define, Design, Development and Dissemination*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 1 dan SMP N 3 di kecamatan Pasemah Air Keruh. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, lembar penilaian kepraktisan yang berupa lembar angket guru digunakan untuk mengetahui kualitas LKPD yang dikembangkan, dan lembar angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui keefektifan dari LKPD yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penelitian kepraktisan LKPD berbasis *discovery learning* berdasarkan penilaian guru mata pelajaran mencapai nilai rata-rata 35 dengan kriteria sangat praktis dan penilaian dari validator mencapai nilai rata-rata 3,38 dengan kriteria sangat valid. Keefektifan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi statistika

berdasarkan respon peserta didik adalah sebesar 86,75% dengan kriteria sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan sangat efektif bagi pendidik maupun peserta didik, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu penunjang dalam pembelajaran.

39

Kata Kunci : Pengembangan LKPD; *Discovery Learning*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar dan merupakan mata pelajaran yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan, baik jenjang pendidikan dasar, menengah dan pendidikan tinggi. Dalam proses pembelajaran matematika tidak selamanya informasi yang disampaikan guru dapat diterima oleh siswa, kadang terjadi kegagalan komunikasi yang berakibat pada materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima siswa dengan optimal sehingga tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa bahkan siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media dan sumber belajar (Sanjaya, 2010). Sumber belajar memiliki peran yang amat penting dalam hubungannya dengan penyusunan bahan ajar (Prastowo, 2013). Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kerja belajar mengajar di kelas. Bahan ajar yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Salah satu bahan ajar yang berupa tulisan adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) (Prastowo, 2014). (Ainiy & Wiguningsih, 2020)

Pengembangan bahan ajar dalam bentuk Lembar Kerja Peserta

Didik (LKPD) menjadi kebutuhan. LKPD dipilih sebagai bahan ajar yang dikembangkan karena LKPD merupakan bahan ajar yang memiliki komponen lengkap dengan bentuk ringkas dan kaya akan tugas untuk berlatih. LKPD sangat sesuai digunakan sebagai bahan ajar pendamping buku teks pelajaran. Lembar kerja peserta didik adalah lembaran berisi pertanyaan yang mengarahkan peserta didik untuk memahami konsep yang ada dalam materi, sehingga peserta didik lebih mudah untuk menulis konsep-konsep penting dalam pemetaan pikiran (Arliyah & Ismono, 2015: 508-515). Lembar kerja siswa memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh (Alfianika & Marni, 2019: 45). (Diani, Nurhayati, & Suhendi, 2019)

Discovery learning adalah model pembelajaran yang membimbing peserta didik untuk berpartisipasi dan berperan serta secara aktif dalam melakukan kegiatan penemuan ilmiah melalui langkah-langkah yang sistematis (Ertikanto et al., 2018). *Discovery learning* tidak memberikan konsep materi secara langsung kepada peserta didik dalam bentuk akhirnya (Anyafulude, 2013). Selain itu, pengetahuan yang diperoleh melalui kegiatan penemuan (*discovery*) akan bertahan dalam jangka waktu yang

lama dan lebih mudah diingat oleh peserta didik (Tompo et al., 2016). Kelebihan model *discovery learning* adalah membuat peserta didik dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah (Erdi et al., 2017) dan memberikan kontribusi secara signifikan terhadap kemampuan berpikir peserta didik (Fuad et al., 2017). Prosedur dalam mengaplikasikan *discovery learning* adalah stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan menarik kesimpulan (Rahmiati et al., 2017). (Sari & Haryani, 2020)

Djamarah dan Zain (2013:19) mengungkap bahwa penerapan *discovery learning* berpusat pada siswa, sehingga siswa bisa belajar mencari dan menemukan konsep dengan mandiri. Sistem ini menerapkan pembelajaran, dimana guru menyampaikan bahan pembelajaran tidak secara tuntas namun siswa dibantu oleh guru dalam menemukan konsep secara terbimbing menggunakan teknik pemecahan masalah.

Menurut (Hosnan, 2013) *discovery learning* ialah satu diantara model pembelajaran lainnya yang melibatkan keaktifan siswa dalam menyelesaikan masalah yang diberikan dengan bahasanya sendiri sehingga pemahaman yang diperoleh akan sulit untuk dilupakan. Selain itu, siswa juga bisa belajar menganalisis dan berusaha menyelesaikan sendiri terhadap masalah yang diberikan. Sintak *discovery learning* diawali dengan pemberian rangsangan kepada siswa, kemudian mengidentifikasi masalah dan pengumpulan data, dilanjutkan dengan pengolahan data dan pembuktian, proses pembelajaran diakhiri dengan proses penarikan kesimpulan sebagai akhir dari proses

pembelajaran. (Muthmainnah, Yani, & Umam, 2019)

Pandemi Covid-19 menjadikan instansi pendidikan mendadak menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh, terutama secara daring. Pembelajaran jarak jauh secara daring adalah pembelajaran jarak jauh yang cara pengantaran bahan ajar dan interaksinya dilakukan dengan perantara teknologi internet (Nizam & Junaidi, 2020). Berdasarkan hasil pengamatan penulis pembelajaran daring di kecamatan Pasemah Air Keruh guru hanya meminta peserta didik merangkum dan mencatat materi yang ada didalam buku atau mencari materi di internet setelah siswa selesai, mencatat guru akan memberikan soal-soal yang harus dijawab oleh peserta didik.

Pasemah Air Keruh adalah salah satu kecamatan di Kabupaten Empat Lawang, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia. Terdapat 4 buah Sekolah Menengah Pertama (SMP) di kecamatan Pasemah Air Keruh yaitu SMP Negeri 1 di Desa Keban Jati, SMP Negeri 2 di Desa Padang Bindu, SMP Negeri 3 di Desa Talang Padang dan SMP Negeri 4 di Desa Talang Ading.

Sebelumnya oleh Dewi Rahayu dan Budiyo, mengembangkan LKPD berbasis pemecahan masalah materi bangun datar untuk (1) Mengetahui proses pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis pemecahan masalah materi bangun datar (2) Mengetahui kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis pemecahan masalah materi bangun datar dari penelitian tersebut didapat hasil dari validator LKPD dengan persentase 77% (sangat layak). Hasil rata-rata semua aspek yang diperoleh dari subjek penelitian uji coba pemakaian kelompok kecil (91%) dan uji coba

produk kelompok besar (92%). Dengan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan LKPD berbasis pemecahan masalah ini layak untuk digunakan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Desi Ariani untuk menganalisis kelayakan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi kalor SMP dari penelitian tersebut didapat hasil berdasarkan penilaian ahli media secara keseluruhan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 3,20 dengan indeks kelayakan sebesar $0,80 \pm 0,05$ yang termasuk kriteria layak. Sedangkan berdasarkan penilaian para ahli substansi materi secara keseluruhan aspek mendapatkan nilai rata-rata sebesar 3,26 dengan indeks kelayakan sebesar $0,82 \pm 0,07$ termasuk dalam kriteria layak.

Berdasarkan uraian di atas tentang permasalahan dalam pembelajaran matematika. Saya mengambil judul “**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Discovery Learning* pada Materi Statistika Kelas VIII di Kecamatan Pasemah Air Keruh**”

18 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 4D. Model pengembangan 4D (*Four D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. 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 LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas. (Meylisa, 2021)

Populasi dari penelitian ini yaitu SMP di kecamatan Pasemah Air Keruh yaitu SMP N 1 dan SMP N 3 Pasemah Air Keruh.

Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII dari masing-masing sekolah diambil 5 orang peserta didik. Instrumen penelitian terdiri dari lembar angket kevalidan, lembar angket kepraktisan, dan Lembar Angket Respon Peserta Didik. Tahap pengembangan LKPD dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tahap Pendefinisian (*Define*)

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 Akhir, Analisis Siswa, Analisis, Tugas Analisis Konsep, Analisis Tujuan Pembelajaran

Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) yang berbasis *Discovery Learning*. Tahap perancangan ini meliputi: penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format, dan desain awal.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan LKPD yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba pengembangan. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut: Validasi Ahli (*expert appraisal*) dan Uji Coba Produk (*development testing*).

Tahap Diseminasi (*Diseminate*)

Tahap penyebaran di penelitian ini dilakukan di kelas VIII SMP se-Kecamatan Pasemah Air Keruh dengan memberikan file dan cetakan terkait produk yang dikembangkan kepada guru yang bersangkutan, yaitu guru mata pelajaran Matematika. Jenis penyebaran yang dilakukan termasuk ke dalam jenis penyebaran terbatas. (Meylisa, 2021)

HASIL PENELITIAN

Produk Akhir dalam penelitian ini adalah menghasilkan LKPD berbasis *discovery learning* yang valid, praktis dan efektif.

Validasi Ahli

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk menentukan tingkat

kevalidan dari produk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery Learning* dan instrumen-instrumen penelitian yang telah dibuat. Validator yang akan menilai tingkat kevalidan produk dan instrumen terdiri dari 1 dosen matematika Universitas Tamansiswa Palembang ibu Pitriani, M.Pd selaku ahli media, guru matematika di SMA Negeri 1 Pasemah Air Keruh Bapak Iran Sairan, S.Pd., M.Pd.mat dan salah satu guru Bahasa Indonesia Ibu Ade Fitria, S.Pd selaku ahli bahasa.

Rancangan dari produk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery Learning* yang disusun menghasilkan produk awal yang, selanjutnya LKPD akan diperiksa dan dinilai oleh para validator. Hasil yang diperoleh dari validator kemudian dijadikan sebagai saran acuan dalam merevisi LKPD berbasis *Discovery Learning*. Saran dan masukan dari validator tersebut dijadikan sebagai acuan perbaikan produk. Adapun saran dan perbaikan dari validator terhadap produk LKPD berbasis *Discovery Learning* sebagai berikut:

Tabel 1
Saran dan masukan Validator

Validator	Saran dan Masukan
Iran Sairan, M.Pd., Mat Ahli Materi	Font yang digunakan terlalu pudar Sebaiknya gunakan font "Times New Roman" Soal "Berikan tafsiran yang dapat diperoleh dari tabel di atas" sebaiknya tidak perlu Sebaiknya soal "buatlah kesimpulan dari tabel di atas" di letakkan diakhir pertanyaan Selebihnya sudah baik karena memuat informasi-informasi terbaru.
Ade Fitria, S.Pd Ahli Bahasa	Tulisan "diatas" yang benar adalah "di atas"
Pitriani, MPd	Sebaiknya gunakan data yang tidak terlampau banyak

Ahli Media	Hilangkan titik-titik dan garis per, beri saja space kosong
	Sebaiknya gunakan kasus Covid-19 di Sumatera Selatan saja.

Selanjutnya hasil validasi dan saran-saran dari validator dijadikan sebagai acuan oleh peneliti dalam merivisi LKPD yang dikembangkan. Hasil revisi sudah dikatakan valid oleh validator, selanjutnya LKPD diuji cobakan dengan penyebaran terbatas pada kelas VIII di SMP se Kecamatan Pasemah Air Keruh. Setelah mendapatkan penilaian dari validator, peneliti segera melakukan revisi.

PEMBAHASAN

Pembelajaran discovery learning dapat meningkatkan aktivitas siswa melalui kegiatan penemuan. Menurut Fahmi, et al (2019) menyatakan bahwa *“The use of the discovery learning method, wants to change the conditions of learning that passively become active and creative. Changing learning is teacher oriented to student oriented. Changing the expository mode, students only receive information as a whole from the teacher to discovery mode, learners find their own information”*. Artinya, Penggunaan metode discovery learning, ingin mengubah kondisi pembelajaran yang pasif menjadi aktif dan kreatif. Mengubah pembelajaran berorientasi pada guru. Mengubah mode ekspositori, siswa hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru ke mode penemuan, peserta didik menemukan informasi mereka sendiri. (Fitriyana & Purwasi, 2020)

Ada beberapa alasan yang membuat LKPD ini terlihat menarik

dan berbeda dari LKPD yang biasa digunakan yakni terletak pada tahapan kegiatan pembelajaran yang disajikan sesuai dengan model pembelajaran discovery learning . Selain itu, pemilihan warna yang sesuai dengan jenis tulisan yang berbeda pada judul-judul serta gambar-gambar yang disajikan lebih berwarna sehingga menjadikan LKPD terlihat menarik. Selain itu untuk menambah daya tarik peserta didik saya mengambil topik Covid-19 di dalam LKPD ini ada beberapa data tentang perkembangan kasus Covid-19 di Indonesia alasan saya mengambil topik ini karena pada saat ini kasus Covid-19 sedang hangat-hangatnya menjadi perbincangan masyarakat baik dari kaum anak-anak hingga dewasa.

Materi yang disajikan dalam LKPD ini singkat dan padat dan belum membimbing siswa untuk menemukan konsep yang ada dalam materi statistika. Materi tentang statistika yang dibahas dalam LKPD nya seputar pengertian tentang data, ukuran pemusatan data dan ukuran penyebaran data yang penyajiannya juga sangat singkat dan tidak terlalu mendetail. Setelah bagian ringkasan materi, dalam LKPD ini terdapat soal-soal latihan seputar materi yang akan menuntun peserta didik menemukan sendiri konsep statistika dan menyimpulkan sendiri apa yang mereka dapat setelah mengerjakan soal-soal tersebut.

Ada beberapa perbedaan yang terdapat dalam LKPD berbasis *discovery learning* dengan LKPD biasa. LKPD ini dibuat semenarik mungkin mulai pemilihan warna yang sesuai dengan jenis tulisan yang berbeda pada judul-judul serta gambar-gambar yang disajikan lebih berwarna, selain itu penulis juga menambahkan cover, daftar kegiatan, kompetensi belajar, petunjuk kegiatan, serta profil penulis. LKPD berbasis *discovery learning* yang penulis buat sudah mencakup seluruh materi statistika yang akan dipelajari oleh peserta didik, LKPD ini terdapat 4 kegiatan untuk 4 kali pertemuan yang akan dikerjakan peserta didik secara berkelompok. Setiap kegiatan terdapat judul, nama, kelompok, sedikit materi, dan butir-butir soal yang dapat menuntun peserta didik menemukan konsep itu sendiri. Selain itu topik yang diambil pun merupakan sesuatu yang sedang hangat menjadi pembincangan masyarakat yaitu Covid-19, sedangkan di kegiatan 9,3 peserta didik diharuskan mencari informasi sendiri untuk mengerjakan soal yang terdapat di LKPD.

Sedangkan di LKPD biasa tidak terdapat cover dan daftar kegiatan. Kompetensi pembelajaran, petunjuk pembelajaran, dan informasi pendukung hanya dikemas dalam 1 halaman tanpa gambar dan warna sehingga membuat LKPD biasa kurang menarik. di LKPD biasa hanya memuat 1 kegiatan untuk 1 kali pertemuan, butir-butir soal yang terdapat dalam LKPD biasa tidak menuntun peserta didik menemukan konsep dari materi tersebut.

Analisis Kevalidan ³²

LKPD yang dikembangkan divalidasi oleh tiga orang ahli yaitu : dosen matematika Universitas Tamansiswa Palembang ibu Pitriani, M.Pd selaku ahli media, guru matematika di SMA Negeri 1 Pasemah Air Keruh Bapak Iran Sairan, S.Pd., M.Pd.Mat dan salah satu guru Bahasa Indonesia Ibu Ade Fitria, S.Pd selaku ahli bahasa.

Data hasil penilaian selanjutnya dianalisis sesuai dengan langkah-langkah ¹ pada BAB III. Adapun hasil validasi dapat dilihat pada table di bawah ini :

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli

No.	Validator	Nilai Rata-rata	Kriteria ²⁷
1	Ahli Materi	3,57	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	3,41	Sangat Valid
3	Ahli Media	3,18	Valid

Berdasarkan jawaban pertanyaan yang tertera dilembar validasi ahli materi bahwa LKPD berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan LKPD ini juga sangat membantu guru dalam pembelajaran situasi sekarang ini yaitu daring. Para

ahli juga memberikan kesimpulan bahwa LKPD berbasis *Discovery Learning* yang telah dikembangkan ini layak diujicobakan di lapangan dengan revisi.

Kepraktisan ³⁰

Penilaian kepraktisan oleh guru berupa lembar penilaian kepraktisan

LKPD. Lembar penilaian kepraktisan oleh guru dibuat sebanyak 2 rangkap dan lembar penilaian tersebut selanjutnya diisi oleh guru mata pelajaran matematika yaitu Sinta Dwi Lestari, S.Pd dari SMP Negeri 1

Pasemah Air Keruh dan Sari Eka Putri, S.Pd dari Kecamatan Pasemah Air Keruh. Adapun hasil analisis kepraktisan dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 3

Hasil Analisis Kepraktisan

No	Guru	Skor	Kriteria
1	Sinta Dwi Lestari, S.Pd	34	Sangat Praktis
2	Sari Eka Putri, S.Pd	36	Sangat Praktis

3 Berdasarkan komentar dari guru mata pelajaran matematika di SMP Negeri 1 Pasemah Air Keruh LKPD yang dikembangkan praktis karena materi yang diberikan memuat informasi-informasi terbaru sehingga menarik bagi peserta didik, selain itu guru SMP Negeri 3 Pasemah Air Keruh juga memberikan

komentarnya bahwa soal-soal yang tertera di LKPD mudah (tidak sulit) untuk peserta didik menjawabnya.

Analisis Angket respon peserta didik

Angket respon peserta didik bertujuan untuk mengetahui bagaimana pendapat peserta didik mengenai LKPD yang dikembangkan. Angket respon peserta didik dibagikan kepada 10 orang terdiri dari 5 orang merupakan peserta didik dari SMP Negeri 1 Pasemah Air Keruh dan 5 orang lainnya merupakan peserta didik dari Kecamatan Pasemah Air Keruh.

Dari data angket respon peserta didik dianalisis sesuai langkah-langkah pada BAB III. Dari angket respon peserta didik yang telah peneliti sebar diketahui bahwa respon peserta didik mencapai 86,75% dengan kategori sangat efektif.

Dari beberapa siswa ada yang memberikan tanggapan atau komentar tentang pengembangan LKPD berbasis *Discovery Learning* ini salah satunya dari Novitri peserta didik SMP Negeri 3 Pasemah Air Keruh bahwa dia sangat setuju dengan adanya LKPD berbasis *discovery learning* ini karena sangat menarik, Peserta didik dari SMP Negeri 1 Pasemah Air Keruh juga memberikan tanggapannya dimana LKPD berbasis *Discovery Learning* ini sangat mudah dipahami.

13 SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Kepraktisan LKPD berbasis *discovery learning* berdasarkan penilaian guru mata pelajaran mencapai nilai rata-rata 35 dengan kriteria sangat praktis dan penilaian dari validator mencapai nilai rata-rata 3,38 dengan kriteria sangat valid.
2. Keefektifan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi statistika berdasarkan respon peserta didik adalah sebesar 86,75% dengan kriteria sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD yang

dikembangkan sangat efektif bagi pendidik maupun peserta didik, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu penunjang dalam pembelajaran.

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* ini adalah:

1. Pembelajaran model *Discovery Learning* dapat aplikasikan sebagai salah satu alternatif bagi pendidik di sekolah sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa ke tingkat yang lebih baik.
2. Diharapkan juga agar pendidik bisa menggunakan pendekatan dan model pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil serta kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.
3. Melalui penerapan model *discovery learning* diharapkan juga agar siswa bisa berpartisipasi aktif dalam menyelesaikan masalah yang diberikan supaya hasil pembelajaran yang diperoleh bermakna dan bermanfaat bagi dirinya sendiri dan bisa diaplikasikannya dalam kehidupan nyata.
4. Bagi peneliti yang lain model pembelajaran *discovery learning* akan lebih efektif jika diterapkan dalam durasi waktu yang lebih lama dalam proses pembelajaran, karena untuk menemukan konsep dari permasalahan yang diberikan, siswa membutuhkan percobaan-percobaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiy, E. N., & Wiguna, Y. M. (2020). Pengembangan LKPD berbasis *Discovery Learning* materi Program Linear Kelas XI. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 73 - 82.
- Ariani, D. (2020). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning pada Materi Kalor di SMP*. Banda Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam.
- Diani, D. R., Nurhayati, & Suhendi, D. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menulis Cerpen Berbasis Aplikasi Android. *Basastra Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1-13.
- Fitriyana, N., & Purwasi, L. A. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Discovery Learning*. *Jurnal Pendidikan Matematika : Judika Education*, 17-25.
- Meylisa. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis Inkuri terbimbing untuk Memfasilitasi pemahaman konsep matematis Siswa SMP/MTs Kelas VIII*. Palembang: FKIP Universitas Tamansiswa.
- Muthmainnah, Yani, B., & Umam, K. (2019). Penerapan Model *Discovery Learning* pada Materi Pola Bilangan di Kelas VIII SMP Negeri 7 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 38-46.
- Nizam, & Junaidi, A. (2020). *Booklet Pembelajaran Daring*. Jakarta:

- Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI.
- Sannah, I. N., Kadaritna, N., & Tania, L. (2015). Pengembangan LKS dengan Model Discovery Learning Pada Materi Teori Atom Bohr. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, 184-196.
- Sari, N. N., & Haryani, S. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Chemistry in Education*, 1-7.
- Silvia, T. (2020). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Etnomatematika pada materi garis dan sudut*. Salatiga: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan IAIN .
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Umar, N. (2019). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Discovery Learning pada Materi Sel Kelas XI SMA Guppi Buntu Barana*. Makasar: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin.

Nabla Dewantara : Jurnal Pendidikan Matematika

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	abasiyah.wordpress.com Internet Source	<1 %
2	publication.petra.ac.id Internet Source	<1 %
3	repository.ikipgribojonegoro.ac.id Internet Source	<1 %
4	Submitted to Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama Student Paper	<1 %
5	id.wikipedia.org Internet Source	<1 %
6	journal.lppmunindra.ac.id Internet Source	<1 %
7	Submitted to IAIN Batusangkar Student Paper	<1 %
8	Lidya Husnita, Meli Astriani, Saleh Hidayat, Saleh Hidayat, Sri Wardhani. "ANALISIS KEBUTUHAN LKPD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SEL DI	<1 %

SMA NEGERI 8 PALEMBANG", BIOEDUKASI
(Jurnal Pendidikan Biologi), 2021

Publication

9	ejournal.stitpn.ac.id Internet Source	<1 %
10	ejournal.stkip-mmb.ac.id Internet Source	<1 %
11	www.revisi.id Internet Source	<1 %
12	Submitted to Brookdale Community College Student Paper	<1 %
13	jurnal.umj.ac.id Internet Source	<1 %
14	vibdoc.com Internet Source	<1 %
15	Widia Yati, Risda Amini. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DENGAN PENDEKATAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TURNAMEN DI SEKOLAH DASAR", Jurnal Basicedu, 2020 Publication	<1 %
16	repository.upstegal.ac.id Internet Source	<1 %
17	Kristian Handayani, Yennita Yennita, Irdam Idrus. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DI	<1 %

KELAS VIII C MTs N 02 KEPAHIANG", Diklabio:
Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi,
2021

Publication

18

Yasa Umami Setiawan, Indhira Asih Vivi
Yandari, Aan Subhan Pamungkas.

"PENGEMBANGAN KARTU DOMINO PECAHAN
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR",
Primary : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan
Dasar, 2020

Publication

<1 %

19

icecrs.umsida.ac.id

Internet Source

<1 %

20

journalarticle.ukm.my

Internet Source

<1 %

21

e-journal.undikma.ac.id

Internet Source

<1 %

22

journal.uny.ac.id

Internet Source

<1 %

23

prosiding.upgris.ac.id

Internet Source

<1 %

24

repozitorij.unios.hr

Internet Source

<1 %

25

simki.unpkediri.ac.id

Internet Source

<1 %

26

www.nafiriz.com

Internet Source

<1 %

27

Linda Pramita, Yetty Hastiana, Rusdy A Siroj. "Development of Biodiversity Materials through Interactive Powerpoint in 10th Grade of Senior High School", BIODIK, 2019

Publication

<1 %

28

Rifqi Hidayat, Saerah -. "KONTRIBUSI MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIS SISWA MADRASAH TSANAWIYAH", Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching, 2017

Publication

<1 %

29

topendidikan.blogspot.com

Internet Source

<1 %

30

Ari Mawanto, Tatag Yuli Eko Siswono, Agung Lukito. "Pengembangan Media Cerita Bergambar untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2020

Publication

<1 %

31

Desi Rusinta, Daimun Hambali, Endang Widi Winarni. "Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Berbasis Discovery Learning Pada Materi IPA Konsep Perpindahan Panas Di

<1 %

Kelas V Sekolah Dasar", Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar, 2019

Publication

32

Junitasari Junitasari, Yenita Roza, Putri Yuanita. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Model Core untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik SMP", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021

Publication

<1 %

33

Timbul Yuwono, Arik Dwi Indah Ningrum, Djoko Adi Susilo. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK BERBASIS DISCOVERY LEARNING MEMBUKTIKAN LUAS DAN KELILING LINGKARAN", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2021

Publication

<1 %

34

alshella.blogspot.com

Internet Source

<1 %

35

conference.unikama.ac.id

Internet Source

<1 %

36

elearning.uniwara.ac.id

Internet Source

<1 %

37

garuda.ristekdikti.go.id

Internet Source

<1 %

imadeputrawan.wordpress.com

38

Internet Source

<1 %

39

jurnal.unimus.ac.id

Internet Source

<1 %

40

jurnal.utm.ac.id

Internet Source

<1 %

41

musfirawati18.blogspot.com

Internet Source

<1 %

42

pepunm1.blogspot.com

Internet Source

<1 %

43

repository.uib.ac.id

Internet Source

<1 %

44

repository.um.ac.id

Internet Source

<1 %

45

repository.upiyptk.ac.id

Internet Source

<1 %

46

www.ridlwan.com

Internet Source

<1 %

47

www.semanticscholar.org

Internet Source

<1 %

48

Theresia Pinaka Ratna Ning Hapsari, Ade Safri Fitria. "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING MATA KULIAH EVALUASI PENGAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA MASA

<1 %

49

M E Putri, Yerizon, C Khaidir. "Development of Problem-Based Learning (PBL) Instrument to Improve Mathematical Communication", Journal of Physics: Conference Series, 2021

Publication

<1 %

50

Risa Utaminingsih, Cholis Sa'dijah, Abd. Qohar. "NEEDS ANALYSIS OF THE DEVELOPMENT STUDENT WORKSHEET BASED BLENDED LEARNING TO ENCOURAGE MATHEMATICAL LITERACY", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2021

Publication

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On