



## Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan Lectora Inspire Berbasis Discovery Learning Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD

Sonya Helena<sup>1\*</sup>, Yeni Erita<sup>2</sup>

Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang  
Email: [sonyahelena2022@gmail.com](mailto:sonyahelena2022@gmail.com)<sup>1\*</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bermula ketika kesenjangan kondisi yang peneliti temukan di lapangan, bahwasanya guru masih memakai LKPD yang bersifat sederhana dan belum melaksanakan pengembangan LKPD dengan memanfaatkan teknologi serta menyesuaikan dengan model pembelajaran. Studi ini bermaksud untuk menciptakan LKPD yang memanfaatkan teknologi dengan memakai aplikasi *Lectora Inspire* berbasis *Discovery Learning* pada pembelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Pengembangan LKPD ini memakai lima langkah prosedur studi desain serta pengembangan, yakni *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* ataupun yang dikenal dengan (ADDIE). Lembar kerja yang dikembangkan dievaluasi di kelas IV di SDN 16 Tarok Dipo dan SDN 08 Tarok Dipo untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifannya. Temuan studi dari LKPD yang dikembangkan menghasilkan rata-rata tingkat validasi sebesar 3,66 dan proporsi sebesar 91,64% untuk kategori valid. Hasil uji pragmatisme dianggap praktis berlandaskan hasil respon guru sebesar 90% dan hasil respon siswa sebesar 91,46%. Hasil uji efektivitas mendapatkan presentase nilai 91,95% dengan kategori sangat praktis.

**Kata Kunci:** Pengembangan LKPD, *Lectora Inspire*, *Discovery Learning*

### Abstract

This research began when there was a gap in the conditions that researchers found in the field, that teachers still used simple LKPD and had not developed LKPD by utilizing technology and adapting the learning model. This study aims to produce LKPD that utilizes technology using the *Lectora Inspire* application based on *Discovery Learning* in science learning in grade IV Elementary School which is valid and practical. The development of this LKPD uses a five-step design and development research procedure, namely *Analysis, Design, Development, Implementation* and *Evaluation* or what is known as (ADDIE). The worksheets were validated by a validator and then evaluated in class IV at SDN 16 Tarok Dipo and SDN 08 Tarok Dipo to determine their usability. The research results from the developed LKPD yielded an average validation level of 3.66 and a valid category percentage of 91.64 percent. The results of the pragmatism trials were deemed practical based on the results of the teacher's response, which was 90%, and the results of the student responses, which were 91.46% for the category "very practical." The efficacy evaluation yields a percentage value of 91.95 percent for the very practical category.

**Keywords:** *LKPD development, Lectora Inspire, Discovery Learning*

## PENDAHULUAN

Saat ini percepatan perkembangan teknologi tidak bisa dipungkiri. Teknologi maju tanpa memandang batasan waktu, tempat, maupun usia penggunaannya. Tidak hanya di negara-negara maju, tetapi di setiap penjuru dunia, kemajuan teknologi sudah menjadi hal yang lumrah. Tidak diragukan lagi bahwasanya perkembangan teknologi ini mendorong kemajuan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan; misalnya, banyak sekolah dasar sudah mengadopsi komputer sebagai teknologi pembelajaran.

Untuk mengikuti perubahan dunia, sistem pendidikan harus dirubah, dan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar adalah dengan memanfaatkan TIK dengan lebih baik (Handayani, Niki, dan Erita, 2022). Penggunaan media yang tidak rumit dalam proses belajar mengajar sudah marak dilaksanakan di sekolah-sekolah termasuk sekolah dasar, sementara itu penggunaan media berbasis *Information Technology* (IT) sangat minim. Terlepas dari kenyataan bahwasanya proses pembelajaran di abad 21 sangat bergantung pada kemajuan teknologi, kita bisa mengkolaborasi media dengan pembangunan.

Salah satu *Information Technology* (IT) yang berkembang pada abad 21 ini yaitu komputer. Komputer adalah perangkat elektronik otomatis yang mampu memproses dan mengoperasikan sistem multimedia sesuai dengan instruksi atau program yang diberikan padanya (Kustiawan, 2016). The use of computers in education has a number of advantages, including: (1) motivating students; (2) adding a sense of realism through colors, music, and animation; (3) allowing for a quick personal response; (4) recalling past events; (5) fostering a positive attitude; (6) enhancing students' memory skills; and (7) being easily supervised by the teacher (Sudjana & Rivai 2009). Oleh sebab itu, hal ini bisa memotivasi instruktur untuk memasukkan teknologi seperti komputer dan laptop ke dalam kelas. Jelas, ini akan punya efek positif dan akan membantu instruktur dan siswa dalam pendidikan mereka (Masniladevi, Helsa, & Syarif 2017).

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di SDN 16 Tarok Dipo pada tanggal 20 dan 25 Oktober 2022, ditetapkan pada tanggal 20 Oktober proses pembelajaran di kelas IV tetap berpusat pada guru, sumber belajar memakai buku guru, buku siswa dan LKS, peserta didik mengerjakan LKPD secara individu dengan hanya menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah ada di buku siswa sebelumnya. Peneliti melaksanakan wawancara dengan guru kelas IV tanggal 25 Oktober 2022, dan pengamatan mereka mengungkapkan bahwasanya guru memanfaatkan LKPD dalam proses pembelajaran namun, masih dalam bentuk sederhana yaitu berupa lembaran print out dari buku siswa dan ditambah tempat pengisian identitas yang harus dikerjakan peserta didik dan hanya menekankan pada segi kognitif saja, LKPD yang dipakai sangat jarang menuntut peserta didik untuk mengamati dan bekerja sama dalam kelompok sehingga disaat mengerjakan LKPD keterampilan peserta didik kurang terbentuk contohnya dalam mengemukakan pendapat, bertanya, bekerjasama, dan lain-lain. Selain itu LKPD yang dipakai juga kurang lengkap seperti tidak terdapat langkah kerja, Capaian Pembelajaran yang hendak dicapai peserta didik dan lain-lain, LKPD yang masih monoton tidak ada variasi setiap harinya. Guru kelas IV SDN 16 Tarok Dipo belum pernah memakai LKPD dalam bentuk lain seperti video dan penayangan kegiatan dengan menambahkan tampilan yang lebih menarik. Dalam mengerjakan LKPD itu saat proses pembelajaran hanya beberapa peserta didik yang bersemangat dan senang mengerjakannya. Melihat permasalahan itu di atas, salah satu solusi yang mungkin bagi guru adalah mengembangkan LKPD yang lebih menarik bagi siswa dan mengarahkan mereka untuk menemukan dan memecahkan suatu masalah melalui berbagai kegiatan contohnya LKPD berbentuk menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* berbasis *Discovery Learning*. Dengan demikian, seiring kemajuan teknologi, instruktur berbasis teknologi seperti *Lectora Inspire* bisa mengembangkan LKPD.

Berdasarkan paparan di atas peneliti tertarik melaksanakan studi lebih lanjut mengenai pengembangan LKPD memakai *lectora inspire* berbasis *discovery learning* memakai langkah pengembangan menurut Hamzah (2019) yang meliputi lima tahap prosedur penelitian desain dan

pengembangan, yaitu *Analysis* (analisa), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) serta *Evaluation* (evaluasi) ataupun yang sering disebut sebagai ADDIE.

## METODE

Penelitian ini termasuk salah satu bentuk penelitian pengembangan ataupun R&D (Research and Development) dalam bahasa Inggris. Penelitian pengembangan yakni usaha guna mengembangkan serta mengkonstruksi sesuatu yang bisa dipakai dalam proses pembelajaran, seperti bahan, media, instrumen, ataupun strategi pembelajaran. Tujuan R&D adalah untuk memverifikasi dan meningkatkan produk. Jika suatu produk sedang divalidasi, itu sudah ada, dan yang peneliti lakukan hanyalah menentukan apakah itu efektif atau tidak. Sementara itu, pengembangan produk memerlukan penyederhanaan, peningkatan, dan optimalisasi produk yang sudah ada sebelumnya (Sugiono, 2019). Model ADDIE dipakai dalam penelitian ini. Ada lima fase pengembangan dalam model ADDIE: (1) analisis (2) desain (3) development (4) implementasi (5) evaluasi (Hamzah 2019).

Studi ini dilaksanakan di SDN 16 Tarok dipo dan SDN 08 Tarok Dipo tanggal 28 Februari s/d 3 maret 2023. Subjek studi meliputi 2 guru kelas IV dan 50 siswa kelas IV SDN 16 Tarok Dipo dan SDN 08 Tarok Dipo. Data yang dipakai dalam penelitian ini bermaksud guna memastikan tingkat validitas, kepraktisan serta efektivitas LKPD memakai aplikasi *Lectora Inspire* berbasis *Discovery Learning* pada pembelajaran IPAS yang dikembangkan. Data validasi berupa angket dari para ahli (validator) dipakai untuk mengetahui validitas LKPD yang dikembangkan. Untuk mengetahui kebermanfaatan LKPD dengan menganalisis hasil angket respon guru serta siswa. Instrument pengumpulan data dalam studi ini diperlukan untuk mendapatkan data yang berguna dengan cara mendapat jawaban dari pertanyaan ataupun rumusan dalam penelitian. Sementara itu untuk melihat keefektifan LKPD, maka dipakai soal pre-test dan post-test.

Dengan memakai skala Likert, seluruh aspek dari data analisis LKPD yang sudah ditabulasikan dianalisis. Berikut dijabarkan analisis data:

### 1. Analisis Data Validitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Peneliti membagikan formulir angket validasi kepada para ahli/validator yang kemudian diisi. Tabel berikut menampilkan skor untuk setiap kategori berlandaskan dokumen validasi:

Tabel 1 Daftar Penskoran Validitas LKPD

Keterangan	Kategori
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

*Adaptasi dari Sugiono (2019)*

Dalam menghitung perhitungan serta nilai akhir validitas memakai rumus Riduwan dan Sunarto (2015:38) yakni:

$$\bar{X} = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = mean

$\sum Xi$  = jumlah nilai dari setiap validator

$n$  = jumlah validator

Untuk memilih kevalidan ataupun kelayakan ajar dengan memakai aplikasi Lectora Inspire memakai tabel berikut :

Tabel 2. Kriteria Penetapan Tingkat Kevalidan

Rentang %	Kategori
81,26-100,00	Valid
62,51-81,25	Cukup Valid
43,76-62,50	Kurang Valid
25,00-43,73	Tidak Valid

Modifikasi dari Fauda (2015:859)

## 2. Analisis Data Praktikalitas LKPD

Analisis data hasil observasi pelaksanaan angket respon siswa dan guru termasuk kegunaan analisis data kepraktisan. memakai ketentuan matriks di bawah ini, tanggapan siswa dan instruktur terhadap proses pembelajaran dianalisis:

Tabel 3 . Skala Penilaian Angket Peserta Didik dan Guru

Rentang	Konversi
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Sumber : modifikasi dari Arikunto (2014:285)

Menggunakan rumus dari Purwanto (2013:102), nilai akhir dari perhitungan data kuesioner dianalisis:

$$NA = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

- NA : Nilai persen yang dicari ataupun diharapkan
- R : Skor mentah yang didapat
- SM : Skor maksimum
- 100 : Bilangan tetap

Menurut Riduwan (2010: 89), tabel berikut menggambarkan kategori kepraktisan LKPD yang ditentukan oleh perhitungan akhir:

Tabel 4. Kategori Kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik :

Rentang %	Kategori
0%-25%	Tidak Praktis
>25% - 50%	Kurang Praktis
> 50% - 75%	Cukup Praktis
>75% - 100%	Praktis

Sumber : Riduwan (2010:89)

## 3. Analisis Data Efektivitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Kegunaan analisis data efektivitas ini adalah untuk melihat hasil apakah LKPD yang dikembangkan memberi hasil efek terhadap hasil belajar siswa. Menghitung proporsi siswa dengan hasil tuntas berlandaskan nilai KKM memungkinkan dilakukannya analisis hasil belajar.

Tabel 5. Frekuensi Hasil Belajar :

No	Interval	Frekuensi (F)
1	≥ 80	Jumlah peserta didik yang tuntas
2	≤ 80	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas

Untuk menghitung presentase ketuntasan :

$$\text{Presentase tuntas} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa yang tidak tuntas}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase tidak tuntas} = \frac{\text{jumlah siswa yang tidak tuntas}}{\text{jumlah siswa yang tuntas}} \times 100\%$$

Untuk mengubah persentase hasil belajar siswa yang tuntas menjadi kriteria kualitatif memakai pedoman kriteria penilaian (Permendikbud, 2016) yang tertera pada tabel ini:

Tabel 6. Interval Ketuntasan Belajar Peserta Didik :

No	Interval	Frekuensi (F)
1	0 – 39 %	Sangat rendah
2	40 – 59 %	Rendah
3	60 – 74 %	Sedang
4	75 – 84 %	Tinggi
5	85 – 100 %	Sangat tinggi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan studi berbentuk LKPD memakai *Lectora Inspire* berbasis *Discovery Learning* di kelas IV SD dirancang memakai model pengembangan ADDIE.

### 1. Tahap Analisis

Ditahap ini peneliti melaksanakan analisis pada masalah, konsep pembelajaran, siswa, serta tugas ataupun prosedur yang akan dilaksanakan siswa selama proses pembelajaran. Hasil analisis itu bisa digambarkan sebagai berikut: Analisis masalah berbasis observasi yang berupaya guna menetapkan masalah mendasar dalam pembelajaran; 2) Analisis konsep dilaksanakan guna menentukan konsep utama materi pembelajaran; 3) Analisis siswa, yaitu mengkaji tentang karakteristik dan perkembangan siswa sekolah dasar; 4) Tujuan analisis tugas adalah untuk mengkaji keterampilan yang akan dipakai pada saat memanfaatkan lembar kerja pembelajaran.

### 2. Tahap Perencanaan

Tahap perancangan dilaksanakan peneliti dengan merancang LKPD memakai aplikasi *Lectora Inspire* berbasis *Discovery Learning* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD. Hasil publikasi bisa berbentuk aplikasi yang dipindahkan ke Hp ataupun bisa juga berupa file yang dibagikan melalui jaringan komunikasi lainnya. Link aplikasi bisa diakses pada : [www.trivantis.com](http://www.trivantis.com). LKPD yang dibuat bertujuan untuk memudahkan guru dalam menampilkan LKPD yang lebih menarik perhatian siswa serta minat siswa dalam pembelajaran.

### 3. Tahap Pengembangan

Para ahli di bidang yang relevan memverifikasi LKPD yang dimaksud selama tahap pengembangan. Validasi dilaksanakan oleh ahli bahasa, ahli materi, serta ahli media. LKPD direvisi berlandaskan hasil diskusi dan saran validator, dan hasil revisi itu akan dipakai pada uji coba selanjutnya.

Tabel 5. Hasil Validasi Bahan Ajar

No	Aspek yang Divalidasi	Persentase	Rata- rata	Keterangan
1	Materi	89,58 %	3,7	Valid
2	Bahasa	92, 85 %	3,58	Valid
3	Media	92,5 %	3,71	Valid
<b>Rata- rata Keseluruhan</b>		<b>91, 64 %</b>	<b>3,66</b>	<b>Valid</b>

#### 4. Tahap Penerapan

Pada tahap ini, LKPD yang sudah dibuat dan dikembangkan kemudian diterapkan pada subjek penelitian yaitu SDN 16 Tarok Dipo meliputi 25 siswa dan diuji cobakan di SDN 16 Tarok Dipo meliputi 25 siswa

#### 5. Tahap Evaluasi

Produk yang sudah divalidasi dan direvisi serta diujicobakan di lapangan untuk memperoleh penilaian uji praktikalitas. Kepraktisan produk yang dihasilkan akan dievaluasi dengan bantuan uji ini. Hasil uji praktikalitas LKPD memakai Lectora Inspire berbasis Discovery Learning pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD di sekolah yang diujicobakan yaitu di SDN 16 Tarok Dipo dengan hasil praktikalitas respon guru memperoleh presentase 87,5% dan praktikalitas respon peserta didik memperoleh presentase 88,59 %. Kemudian hasil uji praktikalitas di sekolah penelitian yaitu SDN 08 Tarok Dipo memperoleh presentase 91,6% untuk respon guru serta 93,16% untuk siswa. sementara itu hasil efektivitas memperoleh hasil 92 % dengan kategori sangat efektif.

#### SIMPULAN

berlandaskan uraian di atas, bisa disimpulkan bahwasanya :

1. Hasil uji validitas dari penelitian berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik memakai *lectora Inspire* Berbasis *Discovery Learning* Pada Pembelajaran IPAS di kelas IV SD” pada aspek bahasa didapat hasil 92,85% sudah berada pada kategori Valid, kemudian pada aspek media didapati hasil 92,5% dengan kategori valid, sementara itu dari aspek materi didapati hasil 89,58 % dengan kategori valid. Nilai rata-rata keseluruhan validasi adalah 3,66 dan presentase 91,64% dengan kategori valid.
2. Hasil uji kepraktisan LKPD dengan memakai *lectora Inspire* berbasis *Discovery Learning* yang dibuat oleh peneliti sudah dianggap praktis baik oleh pengajar maupun siswa kelas IV SD baik di sekolah pilot maupun sekolah penelitian. Di lembaga percontohan, 87,5% guru dan 88,59% siswa menanggapi positif pertanyaan tingkat kepraktisan. sementara itu persentase kepraktisan di lembaga penelitian adalah 91,6% untuk tanggapan guru dan 93,16 untuk tanggapan siswa, persentase kepraktisan adalah 93,16 untuk tanggapan siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Y., Helsa, Y., Zainil, M., Masniladevi, Andika, R., Hastuti, E., & Putra, R. P. (2019). *The development of teaching materials using the Edmodo application in data presentation materials The development of teaching materials using the Edmodo application in data presentation materials.*
- Fadilah, W., & Ahmad, S. (2020). Model Discovery Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD, *4*(2014), 1469–1479.
- Hamzah, Amir. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Malang : Literasi Nusantara
- Handayani, F., Yulianti & Yeni. 2022. *Desain Pembelajaran IPS dan PKN Berbasis Teknologi informasi di Tingkat Sekolah Dasar serta Penggunaan Media Teknologi Informasi dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal

Basicedu

- Kuswanto, Joko. 2019. Pengembangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII. *Jurnal Media Infotama* 15(2) : 185-94.
- Mas'ud, Muhammad. (2014). *Membuat Multimedia dengan Lectora*. Yogyakarta : Pustaka Shonif.
- Purwanto. 2017. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Riduwan, & Sunarto. 2015. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Ke-8. Bandung : Alfabeta.
- Salirawati, D. (2004). Penyusunan dan Kegunaan LKS Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Online*, 4.
- Sugiono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Ke-2. Bandung ; Alfabeta,cv.