



**Pengembangan E-Lks Berbasis Model *Discovery Learning* Di Kelas IV  
SDN 193 Pekanbaru**

**Diana Lestari<sup>1</sup>, Febrina Dafit<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Riau

Email: [dianalestary52@student.uir.ac.id](mailto:dianalestary52@student.uir.ac.id), [febrinadafit@edu.uir.ac.id](mailto:febrinadafit@edu.uir.ac.id)

**Abstrak**

Bahan ajar merupakan bentuk teks, informasi dan alat yang dipakai saat belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-LKS, mengetahui nilai melalui enam validator. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dan model 4D yang disederhanakan mejadi tiga tahap, yaitu *define, design, develop*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu angket yang diberikan kepada validator materi, validator desain dan validator bahasa untuk menilai kemenarikan dan isi di E-LKS. Jenis data yang didapatkan yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan komentar, data kuantitatif berupa jumlah (angka) dari enam validator untuk menentukan hasil produk. Penelitian ini menghasilkan E-LKS melalui pendekatan *discovery learning* dapat dipakai untuk SD sebagai bahan ajar yang sudah memenuhi kriteria sangat baik, skor rata-rata validasi pertama: skor materi 85,83%, skor bahasa 83,33% dan skor desain 81,82%. Dilakukan validasi kedua: skor materi 91,66%, skor bahasa 95,55% dan skor desain 91,82%. Sehingga memperoleh jumlah validasi bahan ajar E-LKS dengan nilai rata-rata 87,75%. Bahan ajar E-LKS melalui pendekatan *discovery learning* sudah layak digunakan untuk proses pembelajaran

**Kata kunci :** *E-LKS, Pendekatan Discovery Learning, Pembelajaran Tematik.*

**Abstract**

Teaching materials are in the form of text, information and tools used when learning. This study aims to develop E-LKS, knowing the value through six validators. This research uses the development method and the simplified 4D model into three stages, that is define, design, develop. The data collection instrument used is a questionnaire given to the material validator, validator desain dan validator bahasa untuk menilai kemenarikan dan isi di E-LKS. The types of data obtained are qualitative and quantitative data. Qualitative data in the form of suggestions and comments, quantitative data in the form of the number (number) of six validators to determine product results. This research produces E-LKS through a discovery learning approach that can be used for elementary schools as teaching materials that have met the criteria very well, first validation average score: material score %, language score %, and design score %. Performed second validation: material score %, language score %, and design score %. Thus obtaining the number of validations of E-LKS teaching materials with an average value of 87.75%. E-LKS teaching materials through the discovery learning approach are suitable for use in the learning process.

**Keywords:** *E-LKS, Discovery Learning Approach, Thematic Learning.*

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran adalah proses yang dilalui perorangan agar menjadi manusia yang terdidik. Pembelajaran bermakna bantuan untuk diberikan pendidik untuk memperoleh ilmu atau pun pengetahuan. Pembelajaran merupakan hal yang penting dilakukan manusia. Kata pembelajaran merupakan sarana untuk memungkinkan terjadinya kegiatan belajar yang sesuai rancangan. Pembelajaran adalah kegiatan terjadinya aktivitas belajar yang berarti terjadinya perubahan sikap dalam diri seseorang yang dilakukan dalam belajar. Pembelajaran adalah aktivitas pembelajaran antara guru dan siswa sehingga terjadinya perubahan sikap pada siswa itu sendiri. Kunci pokok pembelajaran ada pada guru, tetapi siswa juga terlibat.

Seorang guru harus melihat prinsip disetiap melakukan pembelajaran. Guru adalah pengajar dalam pembelajaran, sehingga guru merupakan faktor yang penting. Di tangan gurulah terletak suatu kesuksesan pembelajaran. Seorang guru seharusnya memelihara minatnya antara pengetahuan dan keterampilan. Usaha guru mengembangkan kompetensinya dapat didukung dengan sekolah, pimpinan, dan rekan sejawatnya Menurut Winataputra (dalam Ngalimun 2017 : 44-47)

Pengembangan merupakan pemakaian ilmu pengetahuan untuk mendapatkan produk atau peralatan baru (Arif, 2018 : 102). Sedangkan menurut Muslich (2012 : 175) Pengembangan merupakan upaya sadar dan disengaja, yaitu upaya mengembangkan. Kata tersebut merupakan kata yang didapatkan dari kata kerja mengembangkan. Kata pengembangan mengarah kepada kegiatannya, yaitu keadaan berkembang Pengembangan dalam pembelajaran diperlukan oleh guru. Menurut Musfah (2011 : 18) Pengembangan keberhasilan guru dilakukan dengan berbagai hal, dengan cara melanjutkan pendidikan dan bekerja sama dengan orang lain kemudian melakukan olah perpustakaan, laboratorium dan pengembangan internet, kegiatan dari sekolah dan luar sekolah.

Kemampuan didapatkan dari pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan dipengaruhi pada pendidikan, minat. Keterampilan dipengaruhi bakat dan kepribadian. Salah satu bahan ajar yang bisa dikembangkan yaitu bahan ajar E-LKS. E-LKS merupakan salah satu contoh bahan ajar materi yang sering dipakai sekolah agar mempermudah kegiatan proses pembelajaran yang telah dikemas agar bisa mempelajari materi secara sendiri maupun berkelompok dan di E-LKS memperoleh materi, ringkasan, dan tugas. Di E-LKS siswa memperoleh arahan terarah dan E-LKS terdapat materi dan soal berkaitan. Melalui penjelasan dapat dipahami E-LKS merupakan bahan ajar berisi materi, ringkasan, dan arahan soal pembelajaran mengarah kepada kompetensi dasar yang diraih siswa (Majid, 2012 : 15).

Dalam pengembangan E-LKS diperlukan model pembelajaran. Menurut (Oktavia 2020 : 13) Model pembelajaran adalah sebuah kerangka atau rancangan kegiatan belajar mengajar agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, mudah dipahami, menarik dan sesuai dengan urutan yang jelas serta prosedur kegiatan yang terarah. Sedangkan menurut (Mirdad 2020 : 15) Model pembelajaran adalah suatu rancangan atau cara yang bisa dipakai untuk membentuk pembelajaran di kelas atau lainnya. Salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu model pembelajaran *discovery learning*. *Discovery learning* merupakan teknik memecahkan masalah yang mendalam di bawah kontrol guru. Menurut Widyastuti (dalam Zaenol Fajri 2019 : 67) *Discovery learning* yaitu adalah proses melatih siswa belajar yang tidak disajikan suatu konsep dalam bentuk jadi, namun siswa belajar mengorganisasikan sendiri dalam menemukan dan memecahkan masalah. *Discovery learning* merupakan metode pembelajaran kognitif melatih pengajar agar kreatif bisa membuat siswa belajar aktif menanamkan pengetahuan (Mulyatiningsih, 2012 : 235).

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru wali kelas IV SD Negeri 193 Pekanbaru, Pada tema 4 subtema 1 yaitu model dalam Lembar Kerja Siswa (LKS) yang digunakan belum terlihat jelas, belum bisa membantu menaikkan minat belajar siswa, belum efisien dan belum menarik, serta guru merasa tidak ada waktu untuk membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) yang menarik dan efisien. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti mencoba untuk mengatasi masalah tersebut dengan mengembangkan E-LKS yang menarik dan efisien. Pengembangan E-LKS memakai model *discovery learning*.

*Discovery learning* bisa dipakai agar siswa dapat lebih antusias dalam proses pembelajaran serta mampu mengembangkan semangat belajar siswa dengan pembelajaran yang menarik. Dari latar belakang tersebut peneliti akan mengkaji permasalahan melalui pengembangan tentang judul "Pengembangan E-LKS Berbasis Model *Discovery Learning* di Kelas IV SDN 193 Pekanbaru".

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian adalah Bagaimana proses pengembangan E-LKS melalui pendekatan *discovery learning* di kelas IV SDN 193 Pekanbaru? Dan Bagaimana validitas E-LKS melalui pendekatan *discovery learning* di kelas IV SDN 193 Pekanbaru?

E-LKS adalah Lembar Kerja Siswa Elektronik yang dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran maupun dalam proses mengerjakan tugas dan soal-soal yang ada di dalam E-LKS. Lembar kerja siswa elektronik merupakan adanya materi dan soal-soal yang mengacu kepada kompetensi dasar yang harus dicapai siswa menurut Awe (2019: 51). Menurut Azhar, dkk (dalam Fajarini, 2018 : 77) Lembar kerja siswa merupakan lembar kerja mengarah aktivitas intrakurikuler dan kokurikuler agar memudahkan siswa

terhadap materi yang didapatkan.

E-LKS berbentuk petunjuk, tahap penyelesaian tugas. Soal yang ada mesti jelas kompetensi dasar yang dicapai. Jadi, E-LKS merupakan lembar kerja siswa elektronik bermuatan materi dan tugas yang dapat memudahkan siswa untuk belajar serta memahami materi yang ada. Tugas tidak bisa dikerjakan siswa secara baik apabila tidak dilengkapi dengan pendukung lainnya yang berkaitan. Elektronik Lembar Kerja Siswa (E-LKS) dapat membantu siswa mengerjakan soal pembelajaran. Menurut Peanggabean dan Amir (2020 : 31-34) terdapat beberapa hal yang diperhatikan dalam prosedur penyusunan Lembar Kerja Siswa (LKS), yaitu: Memiliki tujuan yang dicapai, Peletakan harus sesuai urutan, menunjukkan bagian yang bisa dilakukan di awal hingga akhir, Kalimat melengkapi kriteria berikut: sederhana, mudah dipahami, jelas, Gambar ilustrasi membantu siswa, memberi cara menyusun, dan merangkai sehingga siswa berpikir kritis.

Sedangkan menurut Indrianto (dalam Afriza 2012 : 17) Adapun prosedur pembuatan Lembar Kerja Siswa sebagai berikut:

1) Perumusan kompetensi dasar pada Lembar Kerja Siswa (LKS) diambil dalam kurikulum atau silabus yang mengarah pada Permendiknas No.22 Tahun 2006.

2) Menentukan alat penilaian terhadap hasil kerja peserta didik.

3) Penyusunan materi yaitu Lembar Kerja Siswa (LKS) sangat tergantung dengan kompetensi dasar. Materi berupa informasi pendukung, yaitu gambaran ruang lingkup yang akan dipelajari. Materi bisa didapatkan dari modul, internet, majalah, dan jurnal hasil penelitian. Tugas-tugas ditulis jelas agar siswa memahami setiap pertanyaan-pertanyaan di dalam Lembar Kerja Siswa (LKS).

Jadi, dalam prosedur penyusunan Lembar Kerja Siswa (LKS) haruslah memuat tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar, alat penilaian sesuai urutan, bahasa dalam menyusun materi sederhana dan mudah dipahami peserta didik, gambar yang terdapat di dalam Lembar Kerja Siswa bisa membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Menurut Salmi (2019 : 6) *Discovery Learning* yaitu mampu melatih siswa belajar mandiri, berpikir menalar dan melibatkan siswa aktif dalam proses kegiatan belajar untuk menemukan sendiri serta memecahkan masalah tanpa bantuan orang lain. Menurut Mulyatiningsih (2012:235) *Discovery Learning* merupakan cara memecahkan masalah secara benar dan diawasi guru. Jadi, *discovery learning* merupakan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses pemecahan masalah. *Discovery learning* dapat secara langsung menyelesaikan masalah yang dipilih agar dapat terselesaikan dengan baik. Menurut Hosan (dalam Susana, 2019 : 8) Karakteristik *discovery learning* yaitu kegiatan yang dapat memecahkan sebuah permasalahan, menggabungkan sebuah pemikiran agar mendapatkan solusi untuk sebuah masalah tersebut, menggeneralisasi pengetahuan dan menyatukan setiap pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada.

Menurut Piuas (dalam Magdalena, 2019 :105) Karakteristik berasal dari kata karakter yang memiliki arti watak, kebiasaan atau pembawaan seseorang. Karakteristik merupakan watak dan kualitas individu bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Lestari, dkk (2020 : 6) Karakteristik adalah ciri khas seseorang yang berbeda dengan orang lain baik dalam sikap, pikiran dan tindakan yang akan dilakukan, serta sifat-sifat seseorang dalam bertingkah laku baik dalam lingkup keluarga maupun orang lain. Jadi, dapat disimpulkan bahwa karakteristik merupakan kelakuan atau tingkah laku yang melekat dalam diri seseorang yang menjadi ciri khasnya untuk melakukan sesuatu baik dalam kalangan keluarga atau pun dengan orang lain.

Karakteristik anak sekolah dasar perlu dipahami guru, agar bisa mengetahui kondisi siswa, guru menerapkan cara belajar yang sesuai dengan keadaan siswa. Usia anak sekolah dasar memasuki perkembangan yaitu 6 sampai 11-13 tahun. Siswa kelas IV berada diusia 9-10 tahun. Anak sekolah dasar banyak perubahan mental maupun fisik (Inswide, 2021 : 31-32). Menurut Salminawati dan Muhammad Shaleh Assingky (2020 : 121) Karakteristik masa kelas IV Sekolah Dasar (SD), sebagai berikut:

- a. Perhatiannya selalu mengingat kehidupan sehari-harinya.
- b. Selalu ingin belajar, ingin tahu, dan realistis.
- c. Menjadikan nilai sebagai tolak ukur acuan dalam prestasi pembelajaran di sekolah.
- d. Adanya minat dalam mata pelajaran tertentu.

Menurut Septiani, Nevi dan Rara Afiani (2020 : 11) Karakteristik belajar siswa kelas IV pada umumnya perlu mendapatkan perhatian dalam proses dan aktivitas pembelajaran karena pada kelas IV SD masih rentang terhadap perubahan mental dan fisik. Karakteristik siswa kelas IV SD masih banyak yang suka bermain bersama dengan teman sebangku saat masih dalam kegiatan pembelajaran, namun siswa kelas IV juga sudah mulai cepat dalam menangkap pembelajaran. Pada pembelajaran SD menggunakan K13 dan menggunakan pembelajaran tematik. Menurut Halimah (2017:275) Pembelajaran tematik merupakan mencampurkan mata pelajaran agar siswa memiliki pengalaman bermakna.

Sedangkan menurut De Carlo (dalam Halimah, 2017 : 275) Tema yang dikembangkan dalam pembelajaran tematik merupakan sesuatu yang penting untuk memadukan seluruh isi kurikulum. Berdasarkan pengertian sekilas tentang tematik di atas, dapat disimpulkan tematik merupakan pembelajaran memadukan beberapa mata pelajaran sesuai dengan kurikulum. Dengan adanya pembelajaran tematik dan terdapat pula berbagai karakteristik pembelajaran tematik. (Dalam Halimah, 2017 : 277) Pembelajaran tematik memiliki ciri khas pengalaman, kegiatan yang saling berhubungan kebutuhan anak usia sekolah dasar, kegiatan belajar bermakna dan berkesan, menghasilkan belajar yang menetap, proses pembelajaran bersifat pragmatis., mengembangkan keterampilan sosial. Menurut Indriani, Fitri (2015 : 89) ciri khas pembelajaran tematik yakni mata pelajaran tidak terpisah secara jelas, mengembangkan pembelajaran dengan keterpaduan berbagai mata pelajaran, menyajikan pembelajaran yang sesuai dengan tema dan mengembangkan komunikasi siswa.

Agar proses pembelajaran bertahan lebih lama maka, terdapat tujuan pembelajaran tematik yaitu untuk membentuk pribadi peserta didik yang saling bertoleransi, menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan perkembangan peserta didik, menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan memperbaiki kelemahan pembelajaran yang konvensional.

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

Peneliti menjabarkan tahap mengembangkan E-LKS pada Kelas IV tema 4 subtema 1 memakai model 4D. Peneliti hanya memakai 3 tahap, yaitu: Tahap pendefinisian merupakan tahap menemui permasalahan. Dalam tahap ini peneliti menganalisis melalui wawancara guru wali kelas dan siswa untuk mengetahui permasalahan, kebutuhan soal dan konsep untuk meningkatkan hasil nilai melalui E-LKS. Tahap desain yaitu peneliti membuat rancangan awal pada proses pembuatan produk. Penyusunan perangkat yang dibuat yaitu E-LKS melalui pendekatan *discovery learning*, memilih gambar-gambar dan warna menarik untuk dimasukkan kedalam E-LKS. Pada *develop* (pengembangan) merupakan tahap menilai dan melakukan validasi produk yang diberikan kepada validator. Saran dan komentar digunakan merevisi produk E-LKS. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu wawancara dan angket. Wawancara adalah kegiatan tanya jawab antara dua orang untuk mendapatkan informasi. Wawancara dalam penelitian ini dibutuhkan untuk mendapatkan informasi atau permasalahan. Validasi adalah proses penilaian untuk mencapai suatu hasil yang diinginkan. Angket dalam penelitian ini dibutuhkan agar dapat mengetahui kelayakan E-LKS. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar wawancara dan lembar validasi. Lembar wawancara merupakan lembaran pertanyaan untuk mendapatkan informasi. Lembar validasi merupakan lembaran yang digunakan untuk validator dalam menilai produk yang telah dikembangkan peneliti.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan kuantitatif “Data kualitatif merupakan data yang berbentuk nilai atau harga” (Suripah, 2014:13). Data kualitatif bisa dari komentar dan saran diberikan oleh ahli validasi. Data kuantitatif merupakan data bilangan dapat dinyatakan dengan jumlah atau frekuensi” (Suripah, 2014:13). Data kuantitatif pada penelitian ini berbentuk skor didapatkan melalui lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli desain untuk mengetahui kelayakan E-LKS.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil akhir validasi kedua diperoleh dengan skor 87,75% dengan kategori valid dan layak digunakan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono, (2019:12) penelitian pengembangan adalah cara memperoleh produk yang diinginkan dan terhdapat tahap serta pengujian terhadap produk tersebut. Pada penelitian ini bertujuan mengembangkan E-LKS sebagai tambahan dalam proses pembelajaran. Menurut Awe (2019: 51) Lembar kerja siswa elektronik merupakan isian materi dan soal-soal mengarah kepada KD yang harus dicapai oleh siswa.

Penelitian dan pengembangan terhadap produk E-LKS, peneliti memakai model 4D yang disederhanakan menjadi 3 langkah yaitu (*define, desain dan develop*). Menurut Thiagarajan dan Semmel (dalam Kristanti 2017 : 40) model 4D dijelaskan Meliputi 3 langkah, yaitu pendefenisian, perancangan, pengembangan. Penelitian ini terbatas sampai pengembangan. Langkah pertama pendefinisian (*define*), yaitu : (1) analisis kebutuhan guru, melakukan wawancara dengan guru dan memperoleh hasil bahwa guru masih menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa) yang model yang dipakai belum terlihat jelas, belum efisien dan belum menarik, serta guru merasa tidak ada waktu untuk membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) yang menarik dan efisien.

Maka peneliti berupaya mengembangkan E-LKS yang menarik dan efisien. (2) analisi kebutuhan siswa, berdasarkan wawancara terhadap siswa memperoleh hasil bahwa siswa menginginkan LKS (Lembar Kerja Siswa) bergambar, menarik dan berwarna. (3) analisi kebutuhan materi, melalui analisi materi didapatkan KD dan materi pembelajaran yang digunakan di SDN 193 Pekanbaru menggunakan Kurikulum 2013 pada kelas IV tema 4 “Berbagai Pekerjaan” subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan”.

Langkah kedua desain (*design*), yaitu : (1) Desain produk, memilih KD, tujuan pembelajaran, daftar isi dan cover, warna serta gambar yang mendukung E-LKS. (2) Penyusunan media pembelajaran, peneliti mulai menggabungkan setiap permasalahan yang ditemui kemudian mencari pendekatan yang sesuai untuk siswa kelas IV SDN 193 Pekanbaru. Langkah ketiga pengembangan (*develop*), yaitu melakukan validasi produk E-LKS dengan 6 orang validator, meliputi 3 orang ahli dan 3 orang praktisi.

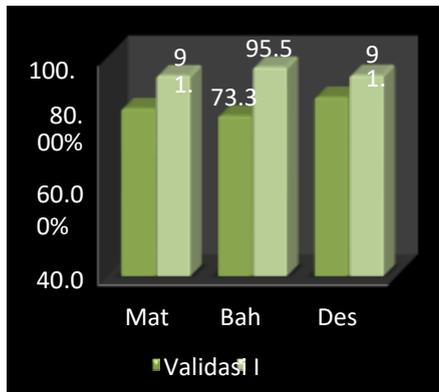
Validasi pada produk E-LKS ini dilakukan sebanyak dua kali untuk menghasilkan produk E-LKS yang sangat valid. Adapun hasil validasi untuk produk E-LKS adalah sebagai berikut :

Tabel 1 Hasil validasi E-LKS pada Tema 4 Subtema 1 :

Aspek yang dinilai	Validasi 1		Validasi II	
	Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
Materi	85,83%	Sangat Valid	91,66%	Sangat Valid
Bahasa	83,83%	Valid	95,55%	Sangat Valid
Desain	81,82%	Valid	91,82%	Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>	<b>75,55%</b>	<b>Valid</b>	<b>87,75%</b>	Sangat Valid

(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata validasi pertama yaitu 75,25% dengan kategori valid dan validasi kedua menghasilkan rata-rata 87,75% dengan kategori sangat valid, pada validasi kedua terlihat bahwa adanya peningkatan. Perbandingan hasil validasi pertama dan kedua pada setiap aspek dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 1 Diagram perbandingan hasil validasi E-LKS

Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat bahwa terjadinya peningkatan pada hasil validasi pertama ke validasi kedua. Peningkatan hasil validasi ini karena peneliti telah melakukan revisi atau perbaikan pada E-LKS berdasarkan saran dan komentar yang diberikan validator baik ahli maupun praktisi. Diperoleh hasil akhir E-LKS dari jumlah rata-rata validasi kedua yaitu 87,75% dengan kategori sangat valid sehingga E-LKS yang telah peneliti kembangkan layak digunakan dalam prose pembelajaran untuk sekolah dasar.

#### SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil peneitian yang sudah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang dihasilkan yaitu bahan ajar E-LKS kelas IV tema 4 “Berbagai Pekerjaan” Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan” materi yang terdapat yakni Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) : Kegiatan ekonomi, Bahasa Indonesia : Gagasan pokok, Wawancara, Teks petunjuk penggunaan alat, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) : Sumber energi, Matematika : Penjumlahan bilangan cacah, selisih bilangan cacah, PKn : Kewajiban dan Hak warga masyarakat, Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) : Tiga dimensi dan Menggambar tiga dimensi. E-LKS ini harus melakukan tahap validasi yang terdiri dua validator materi, dua validator desain dan dua validator bahasa, sehingga terdapat enam validator yang melakukan validasi E-LKS tersebut.
2. Validasi bahan ajar E-LKS kelas IV tema 4 “Berbagai Pekerjaan” subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan” memperoleh kategori sangat valid dengan revisi dilihat dengan perolehan persentase dengan kategori sangat valid, skor materi 91,66%, skor bahasa 95,55% dan skor desain 91,82%. Sehingga memperoleh jumlah validasi bahan ajar E-LKS dengan nilai rata-rata 86,75% tergolong kriteria sangat valid.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afriza dan Riznawati. 2012. *Pengembangan dan Pengemasan LKS*. Pekanbaru: Zanafa Publishing.
- Arif, Ilmiawan. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima). *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 2(3).
- Awe, Yosefa Ermelida dan Maria Imelda Ende. 2019. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Elektronik Bermuatan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV SD Rutosoro Di Kabupaten Ngada*. *Jurnal Didik*, 5(2).
- Fajarini, Anindya. 2018. *Membongkar Rahasia Pengembangan Bahan Ajar IPS*. Jember : Gema PRESS.
- Fajri, Zaenol. 2019. Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Ika*, 7(2).
- Inside. 2021. *Wawasan Pendidikan Karakter*. Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management.
- Lestari, Fipin, dkk. 2020. *Memahami Karakteristik Anak*. Jawa Timur: CV. Bayfa Cendekia Inonesia.

- Majid, Abdul. 2012. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Jurnal Tata Arta, 1(2).
- Mirdad, Jamal. 2020. Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). Jurnal IJS, 2(1).
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfah, Jejen. 2011. *Peningkatan Kompetensi Guru*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Muslich, Masnur. 2012. *Bahasa Indonesia Pada Era Gobalisasi: Kedudukan Fungsi, Pembinaan, dan Pengembangan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ngalimun. 2017. *Strategi Pebelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Octavia, A Shilphy. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utomo.
- Panggabean, Nurul Huda dan Amir Danis. 2020. *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Salmi. 2019. *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas Kelas XII IPS.2 SMA Negeri 13 Palembang*. Jurnal Profit, 6(1).
- Septiani, Nevi dan Rara Afiani. 2020. *Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2*. Jurnal Pendidikan, 2(1).
- Susana, Afria. 2019. *Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Multimedia Interaktif*. Bandung: Tata Akba