



## Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pendekatan Saintifik pada Tema 3 Benda Disekitarku Kelas III SD Swasta Nurhasanah Garu 1

**Emi Fauziah Siregar**

PGSD, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan

Korespondensi penulis: [emifauziah@siregar@umnaw.ac.id](mailto:emifauziah@siregar@umnaw.ac.id)

**Beta Rapita Silalahi**

PGSD, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan

E-mail: [betarapitasilalahi@umnaw.ac.id](mailto:betarapitasilalahi@umnaw.ac.id)

**Abstract.** *This research aims to produce products in the form of LKPD (Student Worksheets) Based on a Scientific Approach on Theme 3 Objects Around Me grade III SD Nurhasanah Garu 1 No.28 Kec. Medan Sandpaper and Knowing the feasibility level of developing LKPD Based on a Scientific Approach on Theme 3 Objects Around Me Class III SD Swasta Nurhasanah Garu 1 No.28 Kec. Medan Amplas. The type of research used is a type of research and development or Research and Development (R & D), this research and development method is a research method used to produce certain products and test the effectiveness of these products. Based on the results of research and development that has been carried out by researchers, it can be concluded that research and development uses stages with the ADDIE model , but researchers only reach the stage The development has produced products in the form of LKPD Media in thematic learning in elementary schools with the theme Objects Around Me. Based on the feasibility of the media from the input of experts, namely lecturers and teachers, media experts, namely lecturers. From the validation data from material experts (lecturers) reached 94%, learning experts (teachers) reached 95%. If the percentage obtained reaches 81% to 100%, then LKPD media is categorized as very feasible. From the calculation above , the percentage of 94% and 95% is obtained, so LKPD media is categorized as very feasible. Media experts reach 81%, so LKPD media is categorized as very good / very feasible. So the development of LKPD theme 3 objects around me grade III elementary school developed by researchers is stated to be very feasible to be used as a medium in the learning process.*

**Keywords:** LKPD, Scientific, ADDIE

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa LKPD(Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Pendekatan Saintifik pada Tema 3 Benda di Sekitarku kelas III SD Swasta Nurhasanah Garu 1 No.28 Kec. Medan Amplas dan Mengetahui tingkat kelayakan pengembangan LKPD Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Tema 3 Benda di Sekitarku Kelas III SD Swasta Nurhasanah Garu 1 No.28 Kec. Medan Amplas. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D), metode penelitian dan pengembangan ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan tahapan-tahapan dengan model ADDIE, namun peneliti hanya sampai tahap pengembangan telah menghasilkan produk berupa Media LKPD pada pembelajaran tematik di SD tema Benda Disekitarku. Berdasarkan kelayakan media dari masukan para ahli yaitu dosen dan guru, ahli media yaitu dosen. Dari data hasil validasi dari ahli materi (dosen) mencapai 94%, ahli pembelajaran(guru) mencapai 95%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 100% maka media LKPD dikategorikan sangat layak. Dari perhitungan diatas diperoleh persentase 94% dan 95% maka media LKPD dikategorikan sangat layak. Ahli media mencapai 81% maka media LKPD dikategorikan sangat baik / sangat layak. Maka pengembangan LKPD tema 3 benda disekitarku kelas III SD yang dikembangkan peneliti dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** LKPD, Saintifik, ADDIE

## LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan, yang berarti bahwa setiap orang berhak memperoleh pendidikan dan ingin berkembang dalam pendidikan, dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran (Sinuraya dan emy, 2019). Proses pembelajaran tentunya tidak terlepas dari peran guru yang merupakan saluran terpenting dalam memberikan informasi kepada siswa (Suprijono, 2010 : 15).

Pembelajaran adalah suatu proses di mana peserta didik berinteraksi dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dalam proses belajar terus menerus siswa tidak selalu perlu diberi atau dilatih, mereka dapat mencari, menemukan, memecahkan masalah dan melatih diri dalam kerangka pembentukan dan pengembangan diri. Hal ini sejalan dengan tujuan kurikulum 2013 yang menekankan pendidikan karakter melalui pengembangan kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan.

Proses pembelajaran yang berlangsung saat ini masih berpedoman pada kurikulum 2013. Menurut Sukmawarti dan Hidayat (2020) pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara terpadu. Menurut Kemendikbud, 2013 (Wanda:2018) Kurikulum 2013 menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah (*Scientific Approach*). Menurut Rusman (2015:232) pendekatan saintifik merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa secara luas untuk melakukan eksplorasi dan elaborasi materi yang dipelajari, disamping itu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaktualisasikan kemampuannya melalui kegiatan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru.

Menurut Falahudin (2014) proses pengajaran memiliki lima komponen penting yaitu tujuan, materi, metode, media dan penilaian pembelajaran. Kelima aspek tersebut sangat mempengaruhi dalam kegiatan mengajar. Salah satu komponennya adalah bahan ajar. Bahan yang digunakan untuk komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama pembelajaran adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk mendukung sebagai penyajian materi pembelajaran selama proses pembelajaran.

Bahan ajar adalah suatu bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Bahan yang dimaksud dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Agar kegiatan

pembelajaran dapat dilaksanakan secara aktif, inovatif, kreatif dan menarik, maka harus ada bahan ajar yang mendukung terciptanya suasana belajar tersebut. Salah satu buku ajar yang dapat digunakan adalah LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

Menurut Depdiknas (2008) LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar Kerja Peserta Didik merupakan sumber belajar dan media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran (Prastowo: 2019). Selain itu LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) juga berperan membantu guru dalam mengarahkan siswa menemukan konsep-konsep melalui aktivitasnya sendiri untuk menapai tujuan pembelajaran dan untuk menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran. Dengan adanya LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) diharapkan siswa dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dan menuangkan ide-ide kreatifnya baik secara perorangan maupun kelompok, dan mampu menunjang ketercapaian indikator melalui aktivitas atau perbuatan.

Berdasarkan Observasi dan wawancara peneliti dengan guru kelas III SD Swasta Nurhasanah Garu 1 No. 28 Kec. Medan Amplas ditemukan adanya permasalahan, yaitu guru sekolah menggunakan LKPD Tema 3 sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas. Namun LKPD yang digunakan bukanlah Tema LKPD yang dikembangkan sendiri oleh guru, melainkan LKPD yang diterbitkan oleh penerbit, di mana LKPD masih memiliki beberapa kekurangan dari LKPD yang semestinya. Ada materi pembelajaran yang tidak dijabarkan, Gambar LKPD masih relatif sedikit, Gambar yang terdapat pada LKPD umumnya berwarna hitam putih. Umumnya soal-soal yang terdapat pada LKPD sebagian besar merupakan jenis soal pilihan ganda yang mengakibatkan kurangnya kemampuan berpikir siswa pada peserta didik dalam menemukan sebuah solusi penyelesaian. Permasalahan ini berdampak pada rendahnya minat belajar dan juga hasil belajar siswa. Selain itu hal ini juga berdampak pada guru yang semakin kesulitan dalam memberikan materi pelajaran, dikarenakan siswa tidak memiliki motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dari temuan tersebut, peneliti menilai perlu adanya pengembangan LKPD yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD. Hal ini karena siswa kelas III masih berada pada rentang usia 8-9 tahun, di mana pada usia ini anak masih senang melihat gambar-gambar kartun dengan warna-warna yang menarik. Selain itu peneliti menilai perlu adanya bahasa yang interaktif dalam LKPD agar dapat menciptakan suasana belajar yang aktif pada siswa kelas III.

Hal ini diperkuat penelitian oleh Apertha FKP, dkk, (2018;46) LKPD merupakan perangkat pembelajaran sebagai pelengkap atau sarana pendukung pelaksanaan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Dengan penggunaan LKPD akan membuka kesempatan peserta

didik untuk aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Dan tujuan penggunaan LKPD dalam proses pembelajaran dalam tercapainya indikator serta kompetensi yang sesuai dengan kurikulum. Selain itu, dengan adanya LKPD dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran di kelas.

Dari permasalahan di atas maka dari itu peneliti terdorong untuk mengembangkan LKPD berbasis *Pendekatan Saintifik* dengan judul: Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Pendekatan Saintifik* Pada Tema 3 Benda Di Sekitarku Kelas III SD.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, metode penelitian dan pengembangan ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sells dan Richey (1994), pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap mendesain, pengembangan, dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan keefektivitas. Menurut Sugiyono (2019:394) penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang memang digunakan untuk mengembangkan produk dan memvalidasi produk tersebut.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media Lembar Kerja Peserta Didik dengan Tema 3 Benda Di Sekitarku, Subtema 1 Aneka Benda Disekitarku, dan mengetahui kelayakan media. Dimana media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi dan validasi ahli media. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model ADDIE yang hanya sampai 3 tahap seperti yang sudah dijelaskan pada Bab III, meliputi 3 tahap yaitu:

### **Tahap Analisis (Analysis)**

Pada tahap analisis ini dilakukan analisis pada media yang hendak dikembangkan dalam pembelajaran. Analisis yang dilakukan berdasarkan observasi dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap lingkungan sekolah untuk menentukan permasalahan pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik masih menggunakan media LKPD yang gambarnya masih relatif sedikit. Hal tersebut menimbulkan kelas kurang kondusif hanya karena penyampaian materi kurang menarik dan membosankan. Sehingga penguasaan materi yang ditargetkan oleh guru menjadi tidak maksimal.

### **Tahap Perancangan (Design)**

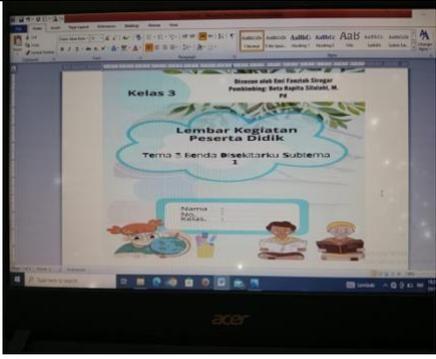
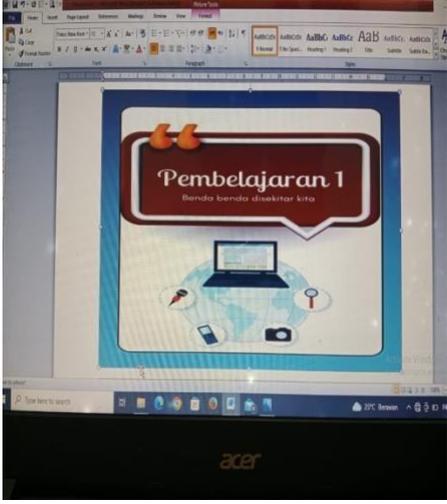
Perancangan dilakukan sesuai dengan kegiatan analisis yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Peneliti memilih mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik. Desain yang digunakan untuk membuat LKPD terdiri dari beberapa komponen seperti materi, dan gambar yang menarik untuk membantu siswa memahami isi bacaan dengan mudah, Desain ini menggunakan aplikasi Canva yang mendukung pembuatan LKPD.

Pada tahap ini, untuk mendapatkan media yang menarik peneliti melakukan desain produk Lembar Kerja Peserta Didik antara lain:

- Menentukan judul atau konsep
- Judul yang dikembangkan merupakan tema 3 benda disekitarku, pada subtema 1 aneka benda disekitarku kelas III SD. Yang berhubungan dengan benda disekitar.
- Menyiapkan sumber dari buku tematik siswa maupun buku guru tema3 benda disekitarku dan juga mencari referensi dari internet
- Menulis dan mengembangkan materi Penulisan media LKPD ini menggunakan font dari canva yang dipilih untuk mempermudah atau memperjelas ketika dibaca.
- Desain halaman, bagilah buku menjadi halaman-halaman yang berbedadan tentukan posisi LKPD pada masing-masing halaman. Dimana setiap halaman terdapat desain untuk menciptakan LKPD nya.
- Rancangan desain LKPD

LKPD berupa persegi panjang, dan LKPD mudah diangkat dan mudah ditempatkan kembali dengan aman. LKPD dicetak menggunakan kertas *Artpaper* (Kertas Konstruk) berukuran A4 dengan ketebalan 110gr. LKPD dijilid membentuk sebuah buku agar mudah saat digunakan.

Hasil media LKPD yang telah melewati tahap desain yang dapat digunakan siswa kelas III SD, dipaparkan sebagai berikut:

Desain Pegembangan LKPD	Keterangan
	<p>Cover merupakan tampilan awal dari LKPD sekaligus menunjukkan judul dari LKPD yang diperuntukkan untuk kelas III SD</p>
	<p>Desain untuk pembelajaran 1</p>
	<p>Tampilan dibawah pembelajaran 1 untuk mengisi soal diberi tanda silang.</p>

### Tahap Pengembangan (Development)

Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan, yaitu media sebelumnya yang sudah dibuat akan dilakukan pengecekan terlebih dahulu. Pengecekan dilakukan dengan melakukan validasi ahli materi dan validasi ahli media. Dengan melakukan validasi dengan para ahli, validator akan memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan, dengan

memberikan kritik dan saran yang nantinya dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi supaya media tersebut benar-benar layak digunakan. Berikut ini merupakan tahap dan hasil validasi yang sudah dilakukan oleh peneliti.

- Tahap Validasi

Tahap validasi media dilakukan agar media pembelajaran LKPD yang dikembangkan dapat diketahui kelayakannya berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Validasi media pembelajaran LKPD dilakukan oleh:

- a. Ahli materi dalam penelitian ini adalah Dosen Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah yaitu Bapak Muhammad Zulkifli Hasibuan, M.Si.
- b. Ahli materi dalam penelitian ini adalah wali kelas SD Swasta Nurhasanah Kelas III yaitu ibu Ratna Dewi S.Pd
- c. Ahli media dalam dalam penelitian ini adalah Dosen Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah yaitu bapak Dr. Juliandi Siregar, M.Si.

- Hasil Validasi

1. Hasil Angket Ahli Materi Oleh Dosen

Validasi ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian. Validator ahli materi dalam penelitian ini yaitu Dosen Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah yaitu Bapak Muhammad Zulkifli Hasibuan, M.Si.

Lembar angket ahli materi ini memiliki 14 pernyataan yang sesuai dengan dengan kisi-kisi instrument. Berdasarkan angket yang telah divalidasi oleh ahli materi serta dapat dilihat pada lampiran, didapatkan hasil pada skala 4 sebanyak 11 item, skala 3 sebanyak 3 item, skala 2 sebanyak 0 item, dan skala 1 sebanyak 0 item. Hasil validasi dari ahli materi terhadap media LKPD maka diperoleh presentase nilai oleh ahli materi:

**Tabel 1. Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi**

No.	Indikator	Tanggapan Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian dengan kurikulum pembelajaran siswa			√	
2.	Kesesuaian materi dengan KI dan KD				√
3.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran				√
4.	Kesesuaian materi dengan sumber belajar siswa			√	
5.	Penyesuaian materi dalam media dapat menambah semangat siswa dalam belajar				√
6.	Kesesuaian judul dengan dengan materi pokok				√
7.	Ketepatan bahasa dalam petunjuk penggunaan sesuai dengan EYD				√
8.	Kesesuaian gambar yang digunakan dalam media				√
9.	LKPD menciptakan kemampuan bertanya peserta didik			√	
10.	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran				√
11.	Mempermudah untuk menyampaikan materi secara jelas				√
12.	Kemudahan media ketika disimpan dan dipindahkan				√
13.	LKPD memiliki petunjuk belajar				√
14.	LKPD memiliki langkah-langkah kerja				√
<b>Total Skor</b>				<b>9</b>	<b>44</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>= 53</b>			

$$\text{Nilai validasi} : \frac{F}{N} \times 100 = 94,64 \%$$

$$= \frac{53}{56} = 0,9464$$

$$= 0,9464 \times 100$$

$$= 94 \%$$

Keterangan :

Diperoleh mencapai 94% dengan kriteria **sangat valid/sangat baik**. Hal ini berarti media pembelajaran termasuk dalam kategori

53 = Jumlah jawaban dari semua opsi. (F) Rata-rata skor

56 = Jumlah skor maksimal. (N) Skor Maksimal

100 % = Bilangan tetap

94 % = Presentase atau hasil

Berdasarkan angket yang telah divalidasikan oleh ahli materi serta dapat dilihat diatas, hasil penilaian dari ahli materi keseluruhan mencapai 94%. Jika persentase yang ri “Sangat layak”. Dalam hal ini peneliti tidak perlu melakukan revisi.

## 2. Hasil Angket Ahli Pembelajaran Oleh Guru

Validasi ahli pembelajaran dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian. Validator ahli pembelajaran dalam penelitian ini yaitu guru SD swasta Nurhasanah Kelas III yaitu ibu Ratna Dewi, S.Pd.

Lembar angket ahli pembelajaran ini memiliki 16 pernyataan yang sesuai dengan kisi-kisi instrument. Berdasarkan angket yang telah divalidasikan oleh ahli pembelajaran serta dapat dilihat pada lampiran, didapatkan hasil pada skala 4 sebanyak 13 item, skala 3 sebanyak 3 item, skala 2 sebanyak 0 item, dan skala 1 sebanyak 0 item. Hasil validasi dari ahli pembelajaran terhadap media LKPD maka diperoleh presentase nilai dari ahli pembelajaran :

**Tabel 2. Lembar Instrumen Validasi Pembelajaran**

No.	Aspek Penilaian	Tanggapan Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian materi pada kompetensi dasar			√	
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√
3.	Kesesuaian LKPD dengan materi pelajaran siswa				√
4.	Gambar dan materi pada LKPD berkaitan				√
5.	Materi yang disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik				√
6.	Materi yang disajikan dapat mendorong peserta didik untuk mencari tahu				√
7.	Tampilan LKPD menarik perhatian peserta didik				√
8.	Latihan soal dalam LKPD sesuai dengan materi yang disajikan				√
9.	Gambar pada LKPD menarik perhatian siswa			√	

No.	Aspek Penilaian	Tanggapan Penilaian			
		1	2	3	4
10.	Kemudahan dalam menggunakan media sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik			√	
11.	Warna dan tulisan pada LKPD tampak jelas				√
12.	Warna tampilan LKPD menarik dan jelas				√
13.	LKPD dapat digunakan secara mandiri oleh siswa				√
14.	Media LKPD dapat menambah siswa lebih aktif dan semangat dalam menyelesaikan soal				√
15.	Kemudahan penyimpanan media dan Penggunaan media tahan lama				√
16.	LKPD mudah digunakan siswa pada proses pembelajaran				√
<b>Total Skor</b>				<b>9</b>	<b>52</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>= 61</b>			

$$\text{Nilai Validasi} : \frac{F}{N} \times 100 = 95,31\%$$

$$= \frac{61}{64} = 0,9531$$

$$= 0,9531 \times 100$$

$$= 95 \%$$

Keterangan :

61 = Jumlah jawaban dari semua opsi

64 = Skor maksimal

95% = Presentase atau hasil

100 % = Bilangan tetap

Berdasarkan angket yang telah divalidasi oleh ahli pembelajaran serta dapat dilihat di atas, hasil penilaian dari ahli pembelajaran keseluruhan mencapai 95%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 95% dengan kriteria **sangat valid/sangat baik**. Hal ini berarti media pembelajaran termasuk dalam kategori “sangat layak”.

Dalam hal ini peneliti tidak perlu melakukan revisi.

### 3. Hasil Angket Validasi Ahli Media

Validasi dilakukan dengan cara memberikan penilaian dari pengembangan media yakni dengan mengisi lembar angket penilaian. Adapun validator yang menjadi ahli media yaitu Dosen Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah yaitu bapak Dr. Juliandi Siregar, M.Si.

Lembar angket ahli media ini memiliki 16 pernyataan yang sesuai dengan kisi-kisi instrument. Berdasarkan angket yang telah divalidasi oleh Ahli media serta dapat dilihat pada lampiran, didapatkan hasil pada skala 4 sebanyak 4 item, skala 3 sebanyak 12 item, skala 2 sebanyak 0 item, dan skala 1 sebanyak 0 item. Hasil validasi dari ahli media terhadap  $\sqrt{\text{media LKPD}}$  maka diperoleh presentase nilai oleh ahli media:

**Tabel 3. Lembar Instrument Validasi Ahli Media**

No.	Aspek Penilaian	1	2	3	4
1.	Mengajak peserta didik aktif dalam proses pembelajaran				√
2.	Mencakup sebagian konsep utama untuk masing-masing percobaan pengamatan				√
3.	Memiliki variasi stimulus melalui berbagai kegiatan peserta didik yang sesuai dengan ciri-ciri kurikulum 2013			√	
4.	Memiliki tujuan pembelajaran yang jelas untuk setiap percobaan / pengamatan			√	
5.	Gambar yang digunakan di LKPD sesuai dengan materi			√	
6.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan peserta didik			√	
7.	Materi yang terdapat di dalam LKPD sesuai dengan KI dan KD			√	
8.	Memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik			√	
9.	Media LKPD mudah digunakan peserta didik			√	
10.	Memiliki tujuan yang jelas			√	
11.	Menggunakan kalimat sederhana dan mudah dipahami			√	
12.	Kemudahan dalam menggunakan media LKPD			√	
13.	Ketepatan ukuran huruf yang digunakan			√	
14.	Kerapihan media LKPD				√
15.	Gambar yang digunakan dapat menyampaikan pesan				√
16.	Tampilan LKPD menarik			√	
<b>Total Skor</b>				36	16
<b>Rata-Rata</b>		= 52			

$$\begin{aligned}\text{Nilai validasi} &: \frac{F}{N} \times 100 = 81,25 \% \\ &= \frac{52}{64} = 0,8125 \\ &= 0,8125 \times 100 \\ &= 81 \%\end{aligned}$$

Keterangan :

52 = Jumlah jawaban dari semua opsi  
64 = Jumlah skor maksimal

100 % = Bilangan tetap

81 % = Presentase atau hasil

Berdasarkan angket yang telah divalidasikan oleh ahli media serta dapat dilihat diatas, hasil penilaian dari ahli media keseluruhan mencapai 81%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% dengan kriteria **Sangat Baik**. Hal ini berarti media pembelajaran termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dalam hal ini peneliti tidak perlu melakukan revisi

## Pembahasan

Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak berdasarkan penilaian dari para ahli/pakar melalui tahap validasi.

Media pembelajaran LKPD yang sudah selesai dikembangkan kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media. Validasi oleh ahli materi dilaksanakan 1 tahap dan menghasilkan materi dengan penilaian sangat baik. Selanjutnya validasi oleh ahli media dilaksanakan 1 tahap dan menghasilkan media penilaian sangat baik.

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka hasil penilaian dari ahli materi (dosen) mencapai 94%, ahli pembelajaran (guru) mencapai 95%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 80% sampai 100% maka media LKPD dikategorikan Sangat Layak. Dari perhitungan di atas diperoleh persentase 94% dan 95% maka media LKPD dikategorikan sangat layak.

Hasil perhitungan di atas maka hasil penilaian dari ahli media mencapai 81%. jika persentase yang diperoleh mencapai 80% sampai 100% maka LKPD dikategorikan sangat baik / sangat layak. Media pembelajaran LKPD layak untuk dikembangkan dalam tema 3 Benda Disekitarku dengan persentase 81% hal ini berarti media pembelajaran termasuk dalam kategori “sangat layak”. Dalam hal ini peneliti tidak perlu melakukan revisi.

Media pembelajaran adalah alat peraga atau bahan ajar yang dapat digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan topik materi pembelajaran kepada siswa untuk memudahkan memahami materi yang telah diberikan. Media pembelajaran juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kualitas pendidikan (Admadja et al., 2016; Ahmadi & Maharani, 2019; Nopriyanti & Sudira, 2015). Ada kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yaitu pertama, menarik, artinya media yang digunakan oleh seorang guru harus menarik bagi siswa. Itu dapat memotivasi atau menarik siswa untuk belajar; kedua, media pembelajaran harus relevan/sesuai dengan usia siswa dan materi pembelajaran.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan tahapan-tahapan dengan model ADDIE namun peneliti hanya sampai tahap pengembangan telah menghasilkan produk berupa Media LKPD pada pembelajaran tematik di SD tema Benda Disekitarku.

Berdasarkan kelayakan media dari masukan para ahli yaitu dosen dan guru, ahli media yaitu dosen. Dari data hasil validasi dari ahli materi (dosen) mencapai 94%, ahli pembelajaran (guru) mencapai 95%. Jika persentase yang diperoleh mencapai 81% sampai 100% maka media LKPD dikategorikan sangat layak. Dari perhitungan diatas diperoleh persentase 94% dan 95% maka media LKPD dikategorikan sangat layak. Ahli media mencapai 81% maka media LKPD dikategorikan sangat baik / sangat layak.

Maka pengembangan LKPD tema 3 benda disekitarku kelas III SD yang dikembangkan peneliti dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

### **Saran**

1. Ketersediaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Peneliti merekomendasikan media LKPD sebagai sumber pembelajaran peserta didik
2. Peneliti juga menyarankan agar peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran dengan materi yang lainnya. Sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang berlaku.

## DAFTAR REFERENSI

- Andi, Prastowo. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Apertha, F. K. P., Zulkardi, M. Y., & Yusup, M. (2018). *Pengembangan LKPD berbasis open-ended problem pada materi segiempat kelas VII*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 47-62.
- Ariesta, Nina., Ariani., Haryono, (2013), *Pengaruh Pembelajaran Kimia Dengan Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) Melalui Metode Guided Inquiry dan Proyek Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau dari Kemampuan Matematik Siswa pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI IPA SMA N 1 Karanganyar*, *Jurnal Pendidikan Kimia*2(3).
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2014. Daryanto. 2014. *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas. Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Isjoni. (2013). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Peserta didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2013, *Konsep Pendekatan Scientific, (Disampaikan dalam Diklat Guru dalam Rangka Implementasi Kurikulum 2013)*.
- Kusumawati, Maria Advensia Sari (2017) *Pengembangan LKS IPA berbasis pendekatan saintifik untuk siswa kelas IV materi macam-macam energi*. Skripsi thesis, Sanata Dharma University.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- M. Ahmad Ibrahim Wanda. 2018. *Pengaruh Penggunaan Lkpd Pada Pembelajaran Subtema Kekayaaan Sumber Energi di Indonesia Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 109 Palembang*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Palembang.
- N.K.D. Utariadi, I.M. Gunamantha, I.N. Suastika. 2021. *“Pengembangan LKPD Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Siswa Pada Tema 9 Subtema 1 Muatan Pelajaran IPA Kelas V”*. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Indonesia* Vol.11 No.2.
- Pawestri, E., & Zulfiati, H. M. (2020). *Pengembangan lembar kerja peserta didik (lkpd) untuk mengakomodasi keberagaman siswa pada pembelajaran tematik kelas II di SD Muhammadiyah Danunegaran*. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 6(3), 903-913.
- Rizka Amelya & Suprayitno. 2020. *“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Materi Membuat Motif Hias Dekoratif Kelas III SD”*. *JPGSD*. Volume 08 Nomor 05 Tahun 2020, 1054-1065.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Salma, F. F. (2022). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Ipa Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas Vii Smp Plus Darus Sholah Jember* (Doctoral dissertation, UIN KH Achmad Siddiq Jember).

- Siti Mahmudah. 2017. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tematik Berbasis Scientific Tema Kayanya Negeriku Subtema 2 Pembelajaran 1 di SD Negeri Mandirancan*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Slamet Widodo. 2017. “*Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbasis Pendekatan Sainifik untuk Meningkatkan Keterampilan Penyelesaian Masalah Lingkungan Sekitar Peserta Didik di Sekolah Dasar*”. JPIS Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial Volume 26, Nomor 2, Desember 2017.
- Seels, Barbara B. & Richey, Rita C. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Penerjemah Dewi S. Prawiradilaga dkk. Jakarta: Kerjasama IPTPI LPTK UNJ.
- Septina, N. (2018). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Dengan Pendekatan Sainifik Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas VIII SMP* (Doctoral dissertation, UIN Raden IntanLampung).
- Sinuraya, J, B, Emy, M, S, M. (2019). *Uji Kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Discovery Learning pada Materi Mementum dan Infuls*. Jurnal Ikatan Alumni Fisika Universitas Medan. Vol 5 (3). Sinuraya, J, B, Emy, M, S, M. (2019). Uji Kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Discovery Learning pada Materi Mementum dan Infuls. Jurnal Ikatan Alumni Fisika Universitas Medan. Vol 5 (3).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sukmawarti, Hidayat (2020). *Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics*. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 536.
- Suprijono, Agus. (2013). *Cooverative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. Jurnal Lingkar Widyaaiswara, 1(4), 104–117.
- Tegeh, Made Dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yokyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.