



# PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS MODEL PENEMUAN TERBIMBING (*GUIDED DISCOVERY*) UNTUK SISWA KELAS XI SMKN 5 MATARAM

Muhammad Hafad Haikal<sup>1</sup>, Laila Hayati<sup>2</sup>, Ratna Yulis Tyaningsih<sup>2</sup>, Muhammad Turmuzi<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

<sup>2</sup> Dosen Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

[hafadhaikal@gmail.com](mailto:hafadhaikal@gmail.com)

## Abstract

This research aims to develop a student worksheet based on guided discovery that is valid and practical. This is due to the lack of adequate learning media in the learning process. This results in low comprehension skills and student learning outcomes. The type of research used is research and development using 4D models (define, design, develop, and disseminate). The data collection technique uses interview and questionnaire guidelines. The data analysis techniques carried out consist of validity analysis and practicality analysis. The results of data analysis showed that the worksheet product developed obtained an average validity score of 4,30 by 4 material expert validators with very valid criteria and an average validity score of 4,27 by 4 media expert validators with valid criteria. The practicality of the product received a practicality score of 90.72% with very practical criteria based on the results of 25 respondents and obtained a practicality score of 85.71% with very practical criteria based on the results of teacher respondents. It can be concluded that the development of LKPD based on guided discovery is valid and very practical to be used in the learning process.

**Keywords:** development research; worksheet; guided discovery

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis penemuan terbimbing yang valid dan praktis. Kurangnya media pembelajaran yang memadai dalam proses pembelajaran mengakibatkan rendahnya kemampuan pemahaman dan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) menggunakan model 4D (*define, design, develop, dan disseminate*). Teknik pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara dan angket. Teknik analisis data yang dilakukan terdiri dari analisis kevalidan dan analisis kepraktisan. Hasil analisis data menunjukkan produk LKPD yang dikembangkan memperoleh skor rata-rata kevalidan 4,30 oleh 4 validator ahli materi dengan kriteria sangat valid dan skor rata-rata kevalidan 4,27 oleh 4 validator ahli media dengan kriteria valid. Kepraktisan produk mendapatkan skor kepraktisan 90,72% dengan kriteria sangat praktis berdasarkan hasil responden 25 orang siswa serta memperoleh nilai kepraktisan 85,71% dengan kriteria sangat praktis berdasarkan hasil responden guru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan LKPD berbasis penemuan terbimbing valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** penelitian pengembangan; LKPD; penemuan terbimbing

## 1. PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar terjadi melalui interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran disebabkan oleh pengalaman yang melibatkan keterampilan kognitif dan sikap peserta didik. Selain hal tersebut yang menjadi salah satu faktor tercapainya tujuan pembelajaran adalah kemampuan berpikir peserta didik. Berpikir adalah suatu kegiatan mental yang melibatkan kerja otak untuk mengambil keputusan dalam menyelesaikan masalah (Puspitawati, Farida, & Aini, 2021). Di sisi lain kehadiran kurikulum merdeka belajar juga bertujuan untuk menjawab tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0 dimana perwujudannya harus menunjang keterampilan dalam memecahkan masalah dan terampil dalam berkomunikasi dan berkolaborasi bagi peserta didik (Manalu, Sitohang, & Herinka, 2022). Oleh karena itu, kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah perlu dikembangkan. Salah satu cara yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kemampuan siswa yang dapat difasilitasi dengan penggunaan media pembelajaran.

Menurut Mashuri (2019), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan/informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Media pembelajaran memiliki arti yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Salah satu manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu lebih cepat diterima serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Observasi yang dilakukan saat sebelum melakukan penelitian di SMK Negeri 5 Mataram pada tahun 2024, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran masih sangat jarang diterapkan. Guru di sekolah tersebut masih melaksanakan pembelajaran matematika dengan cara konvensional atau pembelajaran langsung yakni, menjelaskan materi yang ada di buku paket yang sudah ada. Penerapan pembelajaran langsung di sekolah ini mengakibatkan rendahnya kemampuan pemahaman siswa. Oleh sebab itu dibutuhkan media yang dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran yaitu media berupa LKPD.

LKPD merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengajar dalam meningkatkan keterlibatan atau aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar (Noprinda & Soleh, 2019). LKPD berupa lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. Lembar kegiatan ini biasanya berupa petunjuk dan langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Penyusunan LKPD dalam pembelajaran mempunyai tujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar

mengajar serta mengubah kondisi belajar dari *teacher centred* menjadi *student centered* (Rosaliana, 2019). Dengan demikian, LKPD dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih berperan aktif dalam pembelajaran berlangsung. Agar LKPD yang dibuat dapat memfasilitasi kemampuan siswa dalam proses pembelajaran, maka salah satu caranya dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran aktif. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model penemuan terbimbing (*guided discovery*).

Model pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery*) merupakan pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa belajar memahami suatu konsep dan prinsip secara mandiri dengan guru sebagai fasilitator yang memberi pengarahan. Pada model penemuan terbimbing terdapat beberapa tahapan yang dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran atau menjadi *student center* yaitu, stimulus, pernyataan masalah dan membuat hipotesis, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian dan kesimpulan (Murtiani, 2015). Model penemuan terbimbing mendorong siswa untuk berpikir sendiri sehingga dapat menemukan prinsip umum berdasarkan bahan atau data yang telah disediakan guru. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran penemuan terbimbing (*guided discovery*) adalah suatu model pembelajaran yang melatih siswa untuk menemukan dan memahami suatu konsep dan prinsip secara mandiri dengan guru sebagai fasilitator yang memberi pengarahan.

Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan dari salah satu guru mata pelajaran matematika kelas XI di SMKN 5 Mataram, bahwa model penemuan terbimbing (*guided discovery*) belum pernah diterapkan. Model pembelajaran yang digunakan pendidik masih menggunakan model pembelajaran langsung yaitu hanya dengan model ceramah dan dilanjutkan dengan pemberian soal latihan. Selain itu, informasi dari peserta didik menunjukkan bahwa mereka cenderung bosan dan mengantuk jika hanya mendengar penjelasan dari pendidik saja. Hal ini menyebabkan peserta didik sulit untuk memahami materi yang berakibat pada ketuntasan belajar peserta didik tidak tercapai. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai MID di kelas XI DKV dengan nilai standar di bawah KKM dengan jumlah keseluruhanyaitu 69,93% dari 25 siswa dalam satu kelas

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sangat penting dalam konteks pendidikan, karena dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Dalam penelitian ini keterbaruan LKPD yang sedang dikembangkan yaitu memiliki relevansi materi yang mencerminkan kurikulum pembelajaran yang sedang berlangsung yaitu kurikulum merdeka. Menggunakan. Menggunakan metode serta pendekatan yang berbeda dengan penelitian lainnya atau memperbaiki LKPD sebelumnya serta dapat digunakan pada materi yang lainnya.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengembangkan LKPD pembelajaran matematika berbasis model penemuan terbimbing (*guided discovery*). Untuk mewujudkan hal tersebut, maka telah dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model Penemuan Terbimbing (*Guided Discovery*) untuk Siswa Kelas XI SMK Negeri 5 Mataram

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model penelitian yang dikembangkan adalah 4D. Menurut Sugiyono (2009:407) Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun model 4D yang dimaksud yaitu *define, design, develop* dan *disseminate*, atau diterjemahkan menjadi model 4P yaitu pen definisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Trianto, 2009). Pada penelitian dan pengembangan ini peneliti memiliki tujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk baru berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis penemuan terbimbing (*guided discovery*).

Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 di kelas XI DKV SMK Negeri 5 Mataram. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan angket. Kelayakan LKPD berbasis penemuan terbimbing yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki beberapa kriteria yang harus dipenuhi agar mendapatkan kriteria LKPD yang layak untuk digunakan yaitu sebagai berikut.

### 2.1 Kevalidan LKPD Berbasis Penemuan Terbimbing

LKPD harus mendapatkan kriteria valid dengan melihat pendapat/penilaian yang diberikan oleh para ahli materi dan ahli media. Rumus yang digunakan untuk mengukur skor tingkat kevalidan LKPD yaitu dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

- $X$  : skor kevalidan
- $\sum x$  : jumlah skor yang diperoleh
- $n$  : jumlah pernyataan

Menurut Turmuzi (2016) mengkonversi data kuantitatif menjadi data kualitatif dapat dilakukan dengan acuan Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Indeks validitas	Kategori
$X > X_i + 1,80 Sbi$	Sangat Valid
$X_i + 0,60 Sbi < X \leq X_i + 1,80 Sbi$	Valid
$X_i - 0,60 Sbi < X \leq X_i + 0,60 Sbi$	Cukup Valid
$X_i - 1,80 Sbi < X \leq X_i - 0,60 Sbi$	Kurang Valid
$X \leq X_i - 1,80 Sbi$	Tidak Valid

Keterangan:

Rerata ideal ( $X_i$ ):  $\frac{1}{2}$  (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

Simpangan baku ideal ( $Sbi$ ):  $\frac{1}{6}$  (skor maksimum ideal – skor minimum ideal)

Skor hasil perhitungan kevalidan produk LKPD menurut validator ahli diubah ke dalam kriteria kualitatif dengan pedoman acuan Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kriteria Kevalidan

Skor (%)	Kategori
$X > 4,21$	Sangat Valid
$3,40 < X \leq 4,21$	Valid
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup Valid
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang Valid
$X \leq 1,79$	Tidak Valid

Dalam penelitian ini LKPD berbasis penemuan terbimbing (*guided discovery*) dikatakan valid jika memperoleh nilai minimal  $\leq 3,41$  berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media.

## 2.2 Kepraktisan LKPD Berbasis Penemuan Terbimbing

LKPD harus mendapatkan kriteria praktis dilihat dari respon siswa dan guru terhadap LKPD berbasis penemuan terbimbing yang digunakan. Rumus yang digunakan untuk mengukur skor tingkat kepraktisan LKPD yaitu dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$X$  = persentase skor

$\sum x$  = jumlah skor yang diperoleh

$n$  = skor maksimal

Skor hasil perhitungan kepraktisan LKPD berbasis penemuan terbimbing memiliki kriteria kepraktisan sebagai berikut

**Tabel 3 Kriteria Nilai Praktis**

Skor (%)	Kategori
$85,01 > X > 100,00$	Sangat Praktis
$75,01 < X > 85,00$	Praktis
$60,01 < X > 75,00$	Cukup Praktis
$50,01 < X > 60,00$	Kurang Praktis
$\leq 50,00$	Tidak Praktis

(Diadaptasi: Irsalina &amp; Dwiningsih, 2018)

Dalam penelitian ini media LKPD berbasis penemuan terbimbing dikatakan praktis jika memperoleh nilai persentase minimal 75,01% dengan kategori praktis.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini akan membahas mengenai hasil dan pembahasan peneliti setelah melakukan penelitian. Adapaun hasil dan pembahasannya sebagai berikut.

#### 3.1 Hasil Penelitian

Tahap Define (Pendefinisian), Tahap pendefinisian diawali dengan melakukan analisis awal ujung depan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Analisis ini dilakukan dengan tahapan observasi dan wawancara bersama guru matematika di SMA Negeri 5 Mataram. Selanjutnya adalah melakukan Analisis siswa untuk mendapatkan gambaran tentang karakteristik siswa, tahap ini dilakukan dengan cara wawancara guru dan mengamati hasil belajar siswa. Kemudian melakukan analisis tugas untuk mengidentifikasi tugas – tugas utama yang akan diberikan terhadap siswa yang disajikan dalam bentuk produk LKPD. Pada tahap berikutnya dilakukan analisis konsep, yaitu melalui analisis standar kompetensi inti dan kompetensi dasar SMA/MA khususnya pada materi barisan yang berfokus pada KD 3.6. Analisis terakhir yang dilakukan pada tahap pendefinisian adalah merumuskan tujuan pembelajaran dari LKPD berbasis penemuan terbimbing.

Tahap Design (Perancangan), tahap awal yang dilakukan pada tahap perancangan yaitu pemilihan media yang dimana berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada penelitian ini peneliti memilih media yang digunakan adalah LKPD. Kemudian tahap pemilihan format pada penelitian ini format isi dari LKPD akan disusun sesuai dengan langkah-langkah pendekatan pembelajaran penemuan terbimbing, yaitu: *stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification and generalization*. Terakhir tahap rancangan awal merupakan rancangan dari seluruh perangkat pembelajaran yang akan di uji coba. Berikut Tabel 3 rancangan awal dari LKPD berbasis penemuan terbimbing

**Tabel 4. Rancangan Awal LKPD**

Penyajian LKPD	Penjelasan
Judul	LKPD berbasis penemuan terbimbing
Petunjuk penggunaan	Petunjuk berguna sebagai pedoman bagi siswa dalam proses pengerjaan LKPD
Kompetensi dasar	KD 3.6 menggeneralisasi pola bilangan dan jumlah pada deret aritmatika dan geometri
Materi	Pola bilangan (materi prasyarat), deret aritmatika dan deret geometri
Tujuan pembelajaran	Siswa mampu menyelesaikan permasalahan terkait materi yang disajikan dalam LKPD
Tugas/evaluasi	Tugas akan dikerjakan secara kelompok/individu
Langkah pembelajaran penemuan terbimbing dalam LKPD	<i>Stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, and generalizations</i>

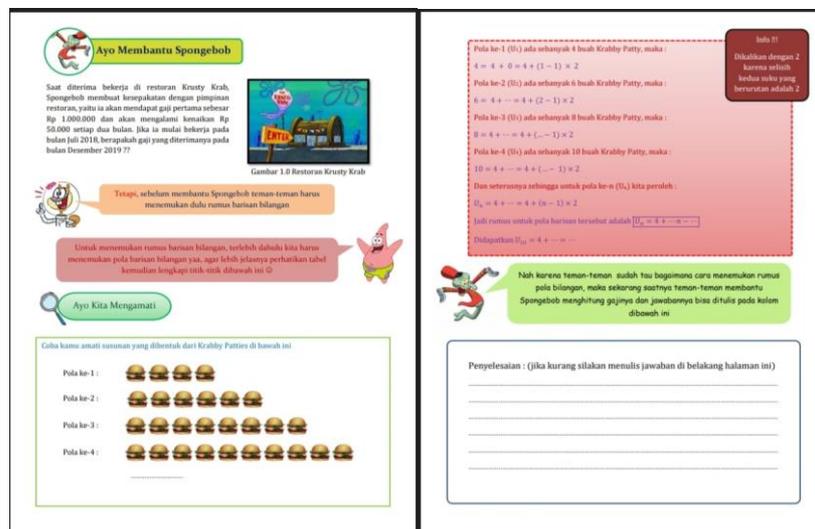
Tahap Development (Pengembangan), Tahap pengembangan ini terdiri dari tiga tahap, pertama tahap validasi design dan produk dimana berdasarkan masukan para ahli, design ataupun produk akan direvisi agar membuatnya lebih valid, mudah digunakan dan memiliki kualitas yang lebih baik sehingga layak untuk di uji coba. Ahli media dan ahli materi pada penelitian ini terdiri dari tiga dosen program studi Pendidikan Matematika Universitas Mataram dan satu guru mata pelajaran matematika di SMK Negeri 5 Mataram. Kedua yaitu tahap revisi produk, LKPD berbasis penemuan terbimbing yang telah selesai dibuat selanjutnya akan divalidasi oleh para ahli. Validasi ini bertujuan untuk menilai apakah rancangan pengembangan produk sudah cukup baik/valid untuk diuji cobakan. Untuk saran dan perbaikan dari ahli materi dari rata-rata semua validator yaitu memberikan keterangan untuk setiap langkah-langkah dari penemuan terbimbing, salah satunya yaitu pada bagian *stimulation dan yang lainnya*.

**Gambar 1. Sebelum revisi**

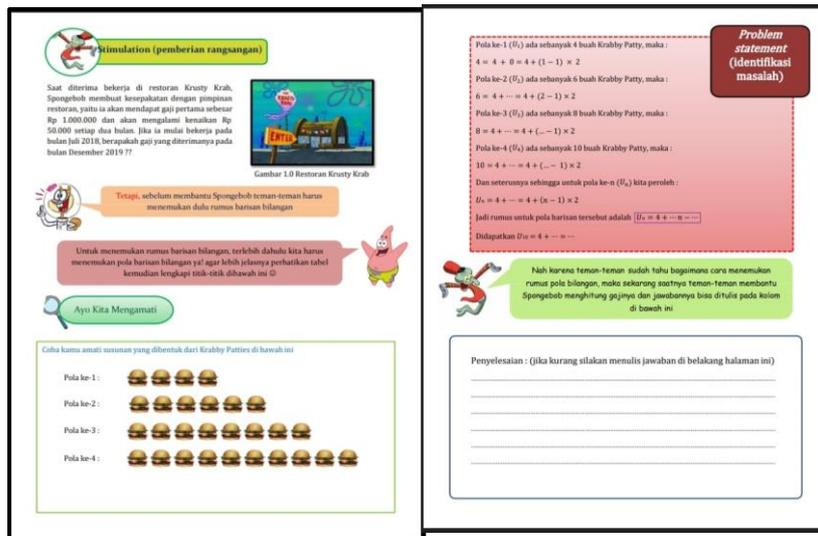


Gambar 2. Sesudah revisi

Untuk validasi ahli media oleh validator, saran perbaikan dan revisi produk teretak pada warna tulisan font dan background yang terlalu sama sehingga menyebabkan tulisan menjadi kurang jelas. Berikut hasil sebelum dan sesudah revisi oleh validator ahli media.



Gambar 3. Sebelum revisi



Gambar 4. Sesudah revisi

Terakhir yaitu tahap uji coba lapangan terbatas, pada tahap ini dilakukan uji coba produk LKPD yang sudah dinyatakan layak/valid terhadap siswa kelas XI DKV B SMK Negeri 5 Mataram, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan pemahaman siswa terhadap produk dan respon siswa terhadap produk yang telah dikembangkan.

Tahap Dissemination (Penyebaran), tahap ini merupakan tahap penyebarluasan produk akhir dari LKPD berbasis penemuan terbimbing pada materi barisan dan deret geometri. Pada tahap ini peneliti memberikan hard file dan soft file dari produk kepada guru mata Pelajaran matematika kelas XI di SMK Negeri 5 Mataram

**3.1.1 Hasil Analisis Data Penelitian**

Analisis kevalidan LKPD terdiri dari dua instrumen yaitu instrument ahli materi dan ahli media. Adapun validator ahli materi dan ahli media terdiri dari satu orang guru matematika kelas XI di SMK Negeri 5 Mataram dan tiga orang dosen Pendidikan matematika FKIP Unram. Berikut tabel 1 dan tabel 2 asil penilaian dari ahli materi dan ahli media.

**Tabel 5. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi**

Penilaian	Nilai	Kriteria
Validator 1	4,57	Sangat valid
Validator 2	3,85	Valid
Validator 3	4,21	Sangat valid
Validator 4	4,57	Sangat valid
Rata-rata keseluruhan: 4,30 (sangat valid)		

Pada tabel di atas mendapatkan skor 4,57 dari validator 1, 3,85 dari validator 2, 4,21 dari validator 3, 4,57 dari validator 4. Sehingga rata-rata perolehan skor dari keempat validator ahli materi sebesar 4,30 dengan kriteria sangat valid.

**Tabel 6. Hasil Validasi Oleh Ahli Media**

Penilaian	Nilai (%)	Kriteria
Validator 1	4,8	Sangat valid
Validator 2	3,5	Valid
Validator 3	4,0	Valid
Validator 4	4,8	Sangat valid
Rata-rata keseluruhan: 4,27 (sangat valid)		

Pada tabel di atas mendapatkan skor 4,8 dari validator 1, 3,5 dari validator 2, 4,0 dari validator 3, 4,8 dari validator 4. Sehingga rata-rata perolehan skor dari keempat validator ahli media sebesar 4,27 dengan kriteria sangat valid.

Analisis kepraktisan LKPD, dapat dilihat dari hasil instrumen respon siswa yang diberikan kepada 25 orang siswa kelas XI DKV B dan hasil pengisian angket respon guru oleh guru mata pelajaran matematika kelas XI di SMK Negeri 5 Mataram. Hasil penilaian angket respon siswa dan angket respon guru dapat dilihat pada Tabel 3 dan Tabel 4 berikut ini.

**Tabel 7. Hasil Kepraktisan Respon Siswa**

Jumlah siswa	Total skor	Skor maksimal
25 siswa	1701	1875
Persentase kepraktisan		90,72%
Kriteria kepraktisan		Sangat praktis

**Tabel 8. Hasil Kepraktisan Respon Siswa**

Penilaian	Total skor	Skor maksimal
Guru	60	70
Persentase kepraktisan		85,71%
Kriteria kepraktisan		Sangat praktis

Pada Tabel 6. didapatkan nilai kepraktisan untuk LKPD berbasis penemuan terbimbing menurut respon siswa yang dapat dilihat dari angket yang telah diberikan yaitu mencapai 90,72 % dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan menurut respon guru pada tabel 7 mencapai nilai kepraktisan 85,71% dengan kriteria yang sama yaitu sangat praktis.

## 3.2 Pembahasan

### 3.2.1 Hasil LKPD Berbasis Penemuan Terbimbing

LKPD berbasis penemuan terbimbing terdiri dari halaman awal yang memperlihatkan tahapan pembelajaran LKPD berbasis penemuan terbimbing yang terdiri dari perilaku guru dan fase yang akan dilewati siswa dalam pembelajaran menggunakan produk LKPD yang telah dikembangkan. Selanjutnya, LKPD berbasis penemuan terbimbing pada materi barisan terdiri dari tiga pertemuan materi yang akan disampaikan yaitu: pola bilangan sebagai materi prasyarat satu pertemuan, deret aritmatika satu pertemuan dan deret geometri satu pertemuan. Materi yang disajikan dalam tiap pertemuan disesuaikan dengan langkah pembelajaran penemuan terbimbing yaitu, pemberian rangsangan (*stimulation*), identifikasi masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), pembuktian (*verification*) dan penarikan kesimpulan (*generalization*).

LKPD berbasis penemuan terbimbing yang dikembangkan oleh peneliti sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tyaningsih, Salsabila, Samijo, dan Jatmiko, (2020) yaitu memenuhi kriteria valid dan praktis dalam proses pengembangan produk. Akan tetapi, pada penelitian yang dilakukan Indayani et al., (2018) serta Fara, Noer, dan Rasidin, (2019) tidak sampai ke tahap dissemination dan hanya berfokus pada tahap development saja. Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh Nuriyanti, Prayitno, Tyaningsih, dan Sarjana (2022), tidak terdapat indikator kemampuan yang akan diukur setelah penggunaan produk yang dikembangkan. Produk LKPD yang dikembangkan peneliti dalam penelitian ini memiliki keunggulan dibandingkan dengan media yang dikembangkan pada penelitian sebelumnya, yaitu pada penelitian ini membuat produk LKPD berbasis penemuan terbimbing dengan cakupan satu KD pada materi barisan dan deret geometri, tidak hanya satu pertemuan saja.

### 3.2.2 Kevalidan LKPD Berbasis Penemuan Terbimbing

Berdasarkan hasil validasi oleh lima validator, diperoleh hasil bahwa LKPD berbasis inkuiri terbimbing mendapatkan skor kevalidan 4,30 dengan kriteria sangat valid dari penilaian oleh ahli materi, serta memperoleh skor kevalidan 4,27 dengan kriteria valid dari penilaian oleh ahli media.

Penelitian yang dilakukan oleh Veta Fitriani, Lusi Eka Afri, (2020), LKPD yang dikembangkan dinyatakan valid oleh dua validator ahli materi dan ahli media. Hal serupa terjadi dalam penelitian yang dilakukan oleh Maharani, Arjudin, Novitasari, dan Subarinah (2023), dalam penelitiannya diperoleh skor kevalidan 75% dan 77,93% dari validator ahli. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, dalam penelitian ini digunakan empat validator untuk ahli materi dan empat validator untuk ahli media, sehingga kevalidan dari produk LKPD berbasis penemuan terbimbing yang dikembangkan lebih terjamin. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Sripatmi, Azmi, Junaidi,

Wulandari, dan Lu'luilmaknun (2021) media pengembangan dikatakan valid jika memenuhi validitas aspek kebahasaan, penyajian materi, dan kegrafikan

### 3.2.3 Kepraktisan LKPD Berbasis Penemuan Terbimbing

Selain menilai kevalidan LKPD berbasis penemuan terbimbing yang dikembangkan, peneliti juga melakukan penilaian tentang bagaimana kepraktisan dari LKPD yang telah dikembangkan. Menurut Nasution (2018), suatu perangkat pembelajaran dapat dikatakan praktis jika ahli menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan dengan mudah dalam pembelajaran yang akan dilakukan sehingga proses pembelajaran dapat terbantu dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Pada penelitian ini kepraktisan LKPD dapat dilihat dari hasil angket respon siswa dan angket respon guru, jika mendapatkan respon dengan kriteria praktis maka LKPD berbasis penemuan terbimbing yang telah dikembangkan dapat dikatakan praktis. Hasil perhitungan analisis data yang dilakukan LKPD berbasis penemuan terbimbing pada materi barisan ini mendapatkan skor kepraktisan 90,72% menurut respon siswa dengan kriteria sangat praktis, dan skor kepraktisan 87,71% menurut respon guru dengan kriteria praktis.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Ratnawati, 2019). LKPD dengan penemuan terbimbing yang telah dikembangkan juga menganalisis kepraktisan dari respon siswa dan juga respon guru. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Sukma, Prayitno, Baidowi, & Amrullah (2022), hasil uji kepraktisan respon oleh 25 siswa terhadap media yang dikembangkan, diperoleh persentase kepraktisan sebesar 92,27% dengan kategori sangat praktis. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, dalam penelitian ini uji kepraktisan LKPD dilihat dari respon siswa dan respon guru terhadap LKPD berbasis penemuan terbimbing yang telah dikembangkan.

## 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan, analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan LKPD berbasis penemuan terbimbing dinyatakan valid dan layak digunakan, hal tersebut berdasarkan hasil validasi oleh 4 validator ahli materi diperoleh rata-rata skor kevalidan 4,30 dengan kriteria sangat valid sedangkan untuk validasi oleh 4 validator ahli media diperoleh rata-rata skor kevalidan 4,27 dengan kriteria valid. LKPD berbasis penemuan terbimbing merupakan media yang praktis, karena mendapatkan nilai kepraktisan 90,72% dengan kriteria sangat praktis dari hasil penilaian angket yang diisi oleh 25 orang siswa, serta mendapatkan nilai kepraktisan 85,71% dari hasil angket respon guru.

## 5. REFERENSI

- Fara, U., Noer, H. S., & Rasidin, U. (2019). Pengembangan LKPD Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 12(2), 242–253. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/MTK/issue/view/712>
- Fitriani, Veta, and Lusi Eka Afri. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siwa Matematika Berbasis Penemuan Terbimbing Untuk Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Pada Materi Segiempat. 1st ed. *Vol. 3*. <https://journal.upp.ac.id/index.php/absis/article/view/494>.
- Indayani, D., Sugeng, S., & Haenillah, E. Y. (2018). Pengembangan LKPD dengan Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Universitas Lampung*. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/MTK/article/view/14530/pdf>
- Irsalina, A., & Dwiningsih, K. (2018). Practicality Analysis of Developing the Student Worksheet Oriented Blended Learning in Acid Base Material. *JKPK (Jurnal kimia dan Pendidikan kimia)*, 3(3), 171-182. <https://doi.org/10.20961/jkpk.v3i3.25648>
- Maharani, F., Arjudin., Novitasari, D., & Subarinah, S. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Berorientasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMK. *Media Pendidikan Matematika*, 11(1). <https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/jmpm>
- Manalu, J. B., Sitohang, P., &Henrika, N. H. (2022) pengembangan perangkat pembelajaran kurikulum merdeka belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 80-86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1474>
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nasution A. (2018). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa. *EKSAKTA: Jurnal penelitian dan pembelajaran MIPA*, 1(1), 47-63, <https://doi.org/10.31604/eksakta.v4i1.41-48>
- Noprinda, C. T., & Soleh, S. M. (2019). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis higher order thinking skill (HOTS). *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), 168-176
- Nuriyanti, L., Prrayitno, S., Tyaningsih, Y, R., & Sarjana, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Pada Materi Ststistika. *Jurnal Ilmiah Profesi Kependidikan*, 7(3b), 1462-1471, <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.8088>
- Puspitawati, R. J., Faridah, L., & Aini, K. N. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal HOTS Ditinjau Dari Kecerdasan Logis Matematis. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 7(1), 16-26.
- Rosaliana, I. (2019). Pengembangan LKPD Matematika Dengan Model *Learning Cycle 7E Berbantuan Mind Mapping*. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika (JPPM)*, 1(1), 10-22.
- Sripatmi., Azmi, S., Junaidi., Wulandari, N. P., & Lu“luilmaknun, U. (2021) Kriteria Buku Referensi Media Pembelajaran Matematika yang Diperlukan Bagi Guru-Guru SMP di Mataram. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 3(2), 115-124
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono, D. (2009). *Model penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, G. R. L., Prayitno, S., Baidowi., & Amrullah. (2022). Pengembangan aplikasi augmented reality sebagai media pembelajaran materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP Negeri 13 Mataram. *Jurnal studi keislaman dan ilmu Pendidikan*, 10(2), 198-216. <https://doi.org/10.36088/palapa.v10i2.1897>
- Trianto, M. P. (2009). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: *Kencana*
- Tyaningsih, R. Y., Salsabila, N. H., Samijo, S., & Jatmiko, J. (2020). Pengembangan MUPEL (multimedia peluang) berbasis etnomatematika dalam permainan tradisional anak (Dakon). *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 6(1), 39-53. <https://doi.org/10.29407/jmen.v6i1.14255>
- Turmuzy, M. (2016). *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar Matematika*. Mataram: Universitas Mataram.