



**PENGEMBANGAN LKPD NUMERASI JUMP BERBASIS DISCOVERY
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR MURID SD**

**Ridania Ekawati¹, Yufi Latmini Lasari², Desty Ayu Anastasha³, Dini Susanti²,
Hayfa Dzakiya⁵**

Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat^{1,4,5}, UIN Mahmud Yunus Batusangkar^{2,3}

e-mail: ridaniaekawati@gmail.com, yufilatminilasari@uinmybatusangkar.ac.id,
destiayuanastasha@uinmybatusangkar.ac.id, dinikusanti@umsb.ac.id,
hayfadzakiyy@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran yang kurang interaktif sering menjadi permasalahan, karena murid kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Untuk itu diperlukan perangkat pembelajaran tepat guna sehingga mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD merupakan sumber belajar cetak yang disajikan dalam format lembaran kertas memuat materi, rangkuman, dan petunjuk pelaksanaan tugas peserta didik. Sehingga, dikembangkan LKPD *Numerasi Jump* Berbasis *Discovery Learning* dengan kategori valid, praktis, dan efektif agar dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Model yang digunakan adalah model *Plomp* yang memiliki tiga tahapan penelitian. Tahapan tersebut adalah investigasi awal, perancangan prototipe, dan penilaian. Untuk uji validitas produk oleh validator menggunakan angket validitas, untuk praktikalitas menggunakan angket yang dinilai oleh guru dan angket efektivitas yang dinilai oleh Murid kelas IIIB SDN 03 Kinali Pasaman Barat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Jump Numerasi* LKPD berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan memperoleh hasil validasi produk rata-rata 90% kategori sangat valid, untuk hasil praktikalitas produk memperoleh skor 96%, validasi desain senilai 91,25%, aspek bahasa sebesar 89%. Untuk uji Praktikalitas mencakup aspek materi dengan skor 100%, tampilan dengan skor 92%, dan kemudahan penggunaan yang memperoleh nilai 95%. Sehingga rata-rata Praktikalitas 96% dengan kategori sangat praktis. Dalam aspek efektivitas murid mendapatkan nilai sebesar 80%, sedangkan pada aspek motivasi mendapatkan nilai sebesar 99%, dan pada aspek hasil tes LKPD mendapat nilai sebesar 88%, secara keseluruhan aspek efektivitas mendapat nilai 89% dengan kategori sangat efektif.

Kata kunci : LKPD, Numerasi Jump, Discovery Learning

ABSTRACT

Less interactive learning is often a problem, because students are less motivated to follow the learning. For that, appropriate learning tools are needed to achieve learning objectives, one of which is the Student Worksheet (LKPD). LKPD is a printed learning resource presented in a paper sheet format containing material, summaries, and instructions for implementing student tasks. Thus, the Discovery Learning-based Jump

Numeracy LKPD was developed with valid, practical, and effective categories in order to increase student motivation in learning. The type of research used is research and development. The model used is the Plomp model, which has three stages of research. These stages are initial investigation, prototype design, and assessment. For the product validity test by the validator using a validity questionnaire, for practicality, using a questionnaire assessed by the teacher and an effectiveness questionnaire assessed by students of class IIIB SDN 03 Kinali Pasaman Barat. The results of this study indicate that the Discovery Learning-based Jump Numeracy LKPD developed obtained the following results. First, product validation obtained a score of 90% with a very valid category; the results of product practicality obtained a score of 96% with a very practical category; and the results of effectiveness obtained a score of 89% with a very effective category. This LKPD achieves the criteria of being valid, practical, and effective, so it can increase students' learning motivation.

Keywords: LKPD, Numerasi Jump, Discovery Learning

PENDAHULUAN

Dalam proses pendidikan, diperlukan perangkat pembelajaran yang tepat untuk memperlancar proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang baik haruslah menarik dan menyenangkan bagi guru dan siswa, serta dapat merangsang minat belajar siswa. Supaya hal ini dapat memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kepribadian dan kreativitasnya sesuai minat dan bakat yang mereka miliki. Tidak ada yang dapat disangkal lagi bahwa media pembelajaran itu sangat penting ketika proses pembelajaran sebagai salah satu bahan ajar yang tidak bisa disepelekan (Anastasha, 2024). Perangkat pembelajaran cetak yang dapat memperlancar proses pembelajaran misalnya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang merupakan dokumen atau lembaran kegiatan dan tugas peserta didik, dilengkapi dengan panduan dan langkah-langkah penyelesaian yang diberikan oleh guru.

LKPD yang menarik dan bervariasi akan memotivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, terutama pada materi yang cenderung tidak disukai peserta didik, seperti matematika yang sering dianggap sulit. Dengan LKPD yang menarik diharapkan dapat menghilangkan anggapan peserta didik tentang matematika yang sulit dan akan mampu menginspirasi peserta didik untuk terlibat dengan matematika dengan cara yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu, perlu pengembangan metode pembelajaran yang membantu murid mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu instrumen pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah LKPD (Susanti, Dini dkk: 2024). LKPD yang dimaksud adalah lembar kerja peserta didik yang dikembangkan melalui suatu pendekatan mengacu pada penemuan. Dengan adanya pendekatan, maka tujuan pembelajaran dapat dirancang dengan jelas, sehingga guru dapat menetapkan arah

dan sasaran dengan efektif. Bahan ajar yang dikembangkan harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Adapun hal yang harus dilakukan peneliti untuk dapat mengembangkan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) guna memenuhi kebutuhan pendidikan saat ini yaitu dengan melakukan observasi dan wawancara kepada pihak sekolah. (Lestari, Anggun, Hairida, dan Ira Lestari : 2021).

Matematika diakui sebagai bidang studi fundamental yang menumbuhkan perkembangan kognitif pada individu, memungkinkan mereka untuk berpartisipasi dalam penalaran yang logis dan sistematis karena dalam matematika mereka akan dihadapkan dengan berbagai tantangan. Pemahaman konsep dalam matematika membutuhkan ketekunan dan perhatian. Namun, banyak siswa kurang berminat pada matematika akibat metode pengajaran yang kurang efektif (Asingo, Serli H dkk: 2024). Lebih lanjut, menurut pendapat (Marta, dkk, 2024) menjelaskan bahwa harapan yang tinggi terhadap kemahiran dalam matematika sering kali tidak sesuai dengan hasil pendidikan yang dicapai peserta didik. Hal ini terjadi karena kurangnya motivasi peserta didik dalam mempelajari matematika. Dalam penggunaan LKPD, peneliti tertarik untuk menggunakan permainan edukatif seperti permainan Lompat Angka sebagai media agar pembelajaran lebih menyenangkan. Menurut (Hidayatulloh, Praherdhiono, dan Wedi 2020) siswa yang menerapkan permainan dalam pembelajaran akan memiliki pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang tidak menerapkan permainan dalam pembelajaran. Selain itu, permainan pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran yang digunakan dalam LKPD ini adalah *discovery learning*. Model ini mengarahkan siswa untuk menemukan konsep pembelajaran melalui berbagai informasi melalui penelusuran, pengamatan ataupun percobaan. (Mago, Oktavius Yoseph Tuta dkk: 2020). Menurut (Anggela dkk 2021) model *Discovery Learning* merupakan pembelajaran dengan proses penemuan, peserta didik didorong untuk mengungkap konsep dasar matematika secara mandiri sebelum menerima instruksi dari guru tentang konsep yang akan dipelajari melalui keterlibatan dalam percobaan. Sebagaimana yang dijelaskan pula oleh (Reinita 2020) *Discovery Learning* merupakan pembelajaran yang dikenal dengan istilah *discovery learning*, dimana peserta didik didorong untuk belajar memecahkan masalahnya sendiri dengan cara berpartisipasi di dalam kelas, sehingga lebih memahami dan mengingat materi pelajaran. Pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning* mengharuskan siswa untuk menjadi lebih aktif

untuk mencari, menyelidiki, menelusuri informasi dan pengetahuan serta serta menuntut siswa untuk dapat mengolah informasi dan pengetahuan dalam pemecahan masalah yang diberikan guru sehingga informasi dan pengetahuan yang diperoleh siswa akan lebih lama tersimpan dalam ingatan siswa. (Olii, Sri Susanti dan Pautina Rizki Amalia: 2020)

Dalam mendukung pelaksanaan model pembelajaran *Discovery Learning*, peneliti tertarik untuk menggunakan permainan edukatif *Numerasi Jump*. *Numerasi* dipadukan dengan aktivitas fisik melompat yang dalam bahasa Inggris berarti melompat. *Jump* mengacu pada suatu gerakan atau transisi dari tempat yang berbeda dalam waktu yang relatif cepat. Sehingga disebut *Numreasi Jump* yang berarti mengkolaborasi pembelajaran matematika dengan melompat yang merupakan aktivitas fisik yang bermanfaat. *Numerasi Jump* merupakan modifikasi permainan tradisional engklek yang diperbarui dengan berbagai bentuk bangun datar disertai rumus dalam mencari luas dan keliling bangun datar. Menurut (Harahap dan Jaelani 2022) permainan engklek memberikan manfaat untuk menjaga kesehatan tubuh melalui aktivitas fisik bahkan permainan engklek juga bisa menjadi cara yang menarik untuk meningkatkan minat anak-anak dalam belajar matematika. Seperti namanya *Numerasi Jump* menggabungkan permainan edukatif matematika dengan lompatan pada saat permainan berlangsung. *Numerasi Jump* juga memiliki unsur bangun datar yang dimodifikasi lebih lengkap dan berwarna. Selain kombinasi warna yang menarik *Numerasi Jump* juga dimodifikasi dan dirangkai dari beberapa bangun datar seperti lingkaran, persegi, persegi panjang, trapesium, dan segitiga. Pada bagian samping bangun datar terdapat luas dan keliling dari bangun datar tersebut. Dalam permainan *Numerasi Jump* dibutuhkan pecahan ubin yang disebut gaco sebagai alat lemparan pertama sebelum memulai permainan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SDN 03 Kinali dengan wali kelas III B pada tanggal 16 November 2024, dalam pembelajaran matematika di kelas III B menunjukkan adanya berbagai kendala, LKPD yang digunakan di kelas III SDN 03 Kinali cenderung kurang menarik bagi siswa karena desainnya kurang variatif dan soal-soal yang disajikan dalam LKPD masih bersifat pemahaman.

LKPD yang digunakan di kelas masih kurang lengkap, baik dari segi isi maupun strukturnya seperti LKPD belum dilengkapi dengan materi pendukung, belum adanya glosarium untuk menjelaskan istilah-istilah penting dan selanjutnya tidak adanya bagian khusus untuk menarik kesimpulan di akhir pembelajaran. Selain kendala mengenai

LKPD, ada beberapa hal lain yang menjadi kendala yaitu, belum adanya permainan edukatif yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi interaktif dan model pembelajaran yang digunakan masih belum mampu menghasilkan nilai yang baik, karena guru menggunakan LKPD dan model pembelajaran yang mengikuti pedoman buku paket yang meliputi perintah berdiskusi, mengelompokkan kemudian guru menerangkan. Hal ini mengakibatkan kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan Lembar Kerja Siswa (LKPD) *Numberasi Jump* berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN 03 Kinali yang dinilai sebagai solusi yang potensial. Melalui penerapan LKPD *Numberasi Jump* dan *Discovery Learning*, pengalaman belajar siswa akan menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika.

Permainan Lompat Berhitung dirancang untuk mendorong siswa berpikir lebih luas karena permainan ini melibatkan pengenalan bangun datar, yang memfasilitasi lingkungan belajar yang dianggap merangsang dan, siswa dapat menemukan sendiri solusi mereka terhadap masalah yang awalnya merangsang rasa ingin tahu mereka dan meningkatkan motivasi mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan dikategorikan sebagai penelitian *Research and Development (R&D)*. Model yang digunakan adalah model *Plomp* yang memiliki tiga tahapan penelitian. Tahapan tersebut yaitu investigasi pendahuluan, perancangan prototipe, dan penilaian. Untuk uji kevalidan produk penilaian dilaksanakan oleh tiga validator berbeda terhadap LKPD *Numerasi Jump* Berbasis *Discovery Learning*. Validator yang terlibat dalam penilaian aspek isi adalah Ibu Sekar Harum Pratiwi, M.Pd. Kemudian, pada aspek desain dinilai oleh Ibu Dini Susanti, M.Pd dan pada aspek bahasa dinilai oleh Ibu Vini Wela Septiana, M.Pd. Untuk kepraktisan menggunakan angket kepraktisan yang dinilai oleh guru dan angket keefektifan yang dinilai oleh siswa. Prosedur pengembangan yaitu pengembangan *Plomp* dalam penelitian terdiri dari tiga fase yaitu *Preliminary Research*, *Prototyping Phase*, dan *Assessment Phase*. Dalam penelitian pengembangan ini data yang digunakan ada 2 jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Instrumen pengumpulan data berupa panduan tertulis berupa observasi, wawancara, atau angket yang dirancang untuk mengumpulkan data secara

sistematis.

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah = Validasi ahli (Nilai Validasi)
Tse = Total skor yang diperoleh
Tsh = Jumlah Skor Maksimal

$$D = \frac{B}{C} \times 100\%$$

Keterangan: D = Nilai efektivitas
B = Skor yang diperoleh
C = Skor maksimum

Data mengenai validitas produk diperoleh melalui penilaian yang dilakukan oleh validator berdasarkan berbagai aspek yang telah ditetapkan. Penentuan nilai validitas dimodifikasi dari (Purwanto 2020) sebagai berikut :

Praktikalitas produk dinilai berdasarkan tanggapan murid dan guru terhadap produk yang dikembangkan, yang diperoleh melalui analisis kuesioner. Kuesioner ini menggunakan format skala Likert (Budiaji 2019) sebagai metode penilaiannya. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai praktikalitas adalah:

Untuk menghitung efektivitas dengan menggunakan analisis frekuensi, yang dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan: P = Nilai Praktikalitas
R = Skor yang Diperoleh
SM = Skor Maksimal

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk melaksanakan pengembangan LKPD *Discovery Learning* matematika di kelas III B SDN 03 Kinali. Melalui model pengembangan *Plomp* yang sebelum diujicobakan terlebih dahulu divalidasi oleh validator untuk mengetahui keabsahan LKPD ini. Peneliti sebagai guru, guru melakukan observasi dan evaluasi serta siswa menjadi objek untuk mengetahui keefektifan LKPD yang dikembangkan.

Bentuk Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik

Fokus penelitian ini adalah mengembangkan LKPD untuk pembelajaran matematika pada materi Bangunan Datar yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dan dibantu dengan permainan edukatif *Numerasi Jump* dalam proses pelaksanaannya. LKPD ini akan membantu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar sehingga harus memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Proses pembuatan produk ini melalui model pengembangan *Plomp* yang terdiri dari 3 tahap yaitu

Preliminary Research, Prototyping Phase, dan Assessment Phase.

Preliminary Research

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi awal pada tanggal 16 November 2024, hasil observasi yang dilakukan peneliti menganalisis bahwa di kelas III SDN 03 Kinali Pasaman Barat mengalami kendala dalam pembelajaran matematika yaitu kurangnya motivasi belajar siswa, perangkat pembelajaran yang kurang sesuai dengan kebutuhan siswa, dan tidak adanya permainan edukatif untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran sehingga motivasi belajarnya tidak terlihat.

Analisis Materi

Kegiatan yang dilakukan pada analisis materi adalah menganalisis apakah materi yang akan diajarkan sudah sesuai dengan Tujuan Pembelajaran (PPL) dan Capaian Pembelajaran (CP). Sasaran Pembelajaran (SPL) pada pembelajaran matematika pada materi bangun datar kelas III B yaitu siswa dapat membandingkan ciri-ciri berbagai bangun datar dari bangun persegi, bangun segitiga, bangun persegi panjang, bangun trapesium, dan bangun lingkaran. Capaian pembelajaran (CP) pada pembelajaran matematika bangun datar yaitu: 1) Menyebutkan ciri-ciri bangun datar seperti jumlah sisi dan jumlah sudut. 2) Mengidentifikasi bangun datar berdasarkan ciri-cirinya.

Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti mengambil kesimpulan berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas III B pada tanggal 16 November 2024 bahwa kebutuhan siswa dalam pembelajaran yaitu pembelajaran yang dapat menyesuaikan karakteristik siswa agar siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru. Peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan LKPD yang menarik perhatian siswa dalam pembelajaran dan diselaraskan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* yang akan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran serta dibantu dengan permainan edukatif *Numerasi Jump* sehingga siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis Pada tahap ini peneliti menganalisis bahwa siswa kelas III merupakan siswa yang berada pada fase operasional konkret dimana mereka memahami konsep berdasarkan pengalaman langsung. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan LKPD yang akan mengajak siswa untuk belajar dengan kegiatan yang menyenangkan. Model

Discovery Learning akan dapat menyempurnakan LKPD ini karena model pembelajaran ini menjadikan pembelajaran menjadi interaktif dan ditambah dengan permainan edukatif yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dilakukan untuk mengetahui apakah LKPD yang dikembangkan sudah sesuai dengan materi pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan juga kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Hasil analisis yang diperoleh, pada pembelajaran sebelumnya guru belum menggunakan LKPD yang terstruktur untuk melaksanakan pembelajaran, sehingga perlu dikembangkan LKPD yang lebih lengkap dan tepat guna untuk mendukung proses belajar peserta didik.

Hasil analisis ini akan menjadi dasar atau acuan dalam membuat LKPD yang dikembangkan, agar dapat menjadi pedoman peserta didik dalam pembelajaran dan berdasarkan tahapan pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu dengan model *Discovery Learning* dan mengaitkan dengan permainan edukatif *Numerasi Jump* agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Prototyping Phase

Peneliti melakukan perancangan awal sesuai dengan analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya yaitu pada pembelajaran matematika pada materi Bangunan Datar. Peneliti merancang LKPD ini dan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III agar mudah memahami isi LKPD, serta tertarik dengan LKPD tersebut. Ada beberapa tahapan yang akan dilakukan pada tahap ini diantaranya:

Perancangan Prototipe

Dengan merancang desain awal yang diberi nama prototipe I, produk yang dibuat berdasarkan Tahap Investigasi Awal yang telah dilakukan dan diperoleh produk LKPD *Discovery Learning* yang memiliki beberapa komponen seperti Sampul Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Daftar Isi, Kata Pengantar, Petunjuk Penggunaan LKPD, Keuntungan *Discovery Learning*, Tahapan *Discovery Learning*, Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), Materi Bangunan Datar, Stimulasi dan Rumusan Masalah, LKPD 1, 2, dan 3, Pengumpulan Data, Pengolahan Data, Verifikasi dan Generalisasi, Rangkuman, Refleksi, Evaluasi Diri, Glosarium, Kesimpulan, Daftar Pustaka dan biodata peneliti.

Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif merupakan proses penilaian terhadap seluruh tahapan pengembangan produk mulai dari *expert review*, *self-evaluation*, *one-on-one evaluation*, *small group evaluation*, dan *large group evaluation*.

Revisi Prototipe

Pada tahap revisi prototipe, peneliti melakukan seluruh tahapan revisi mulai dari validasi oleh para ahli hingga uji coba kelompok besar. Setiap tahapan direvisi dengan sangat baik agar memenuhi standar LKPD yang baik dan layak digunakan. Revisi prototipe ini dilakukan oleh peneliti pada setiap tahapannya tanpa terkecuali dan digunakan sebagai acuan agar LKPD lebih layak digunakan.

Assessment Phase.

Pada tahap ini peneliti melakukan penilaian yang lebih mendalam terhadap prototipe yang telah direvisi. Pada tahap ini dilakukan pengujian kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan. Tahap ini difokuskan pada apakah LKPD *Numerasi Jump* berbasis *Discovery Learning* ini benar-benar dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar. Uji kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket kepada guru untuk menilai seberapa praktis LKPD ini dapat digunakan dengan menilai 3 aspek yaitu aspek materi, tampilan dan penggunaan. Uji kepraktisan ini dilakukan dengan wali kelas III B.

Hasil uji kepraktisan aspek materi diperoleh 100% dengan kategori sangat efektif. Hasil uji kepraktisan aspek tampilan diperoleh 92% dengan kategori sangat praktis, dan hasil uji kepraktisan aspek penggunaan diperoleh 95% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan uji efektivitas produk yaitu dengan memberikan angket kepada seluruh siswa kelas III B SDN 03 Kinali dengan memperoleh nilai rata-rata 80% dengan kategori efektif. Uji efektivitas juga dilihat dari Hasil Uji LKPD dan memperoleh nilai rata-rata 88% dengan kategori Sangat Efektif. Selanjutnya uji efektivitas ini juga dilakukan dengan penilaian angket motivasi siswa dan memperoleh nilai rata-rata 99% dengan kategori sangat efektif.

Pembahasan

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini mengadopsi model Plomp. Menurut (Mahardika et al. 2020) pengembangan model Plomp dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, serta membantu siswa

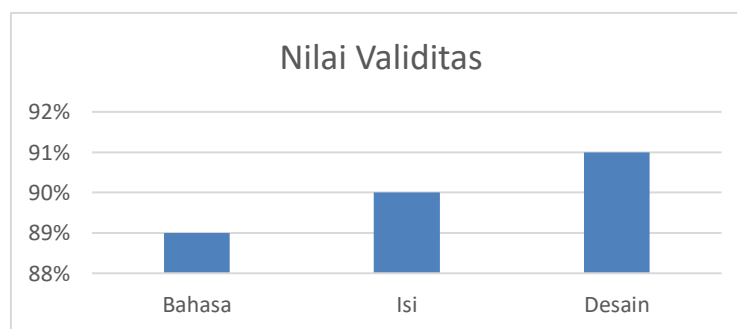
dalam mengembangkan kemampuan kognitif, dan membantu siswa untuk memahami tujuan pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar. Proses pengembangan produk melibatkan 3 tahap, yaitu investigasi awal, perancangan prototipe, dan tahap penilaian.

Fokus pengembangan penelitian ini adalah LKPD Numerasi Jump untuk pembelajaran Matematika menggunakan kurikulum Merdeka berbasis *Discovery Learning*. Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN 03 Kinali Pasaman Barat, dan diujicobakan kepada 20 siswa. Hasil penelitian akan dijabarkan secara rinci, terkait dengan validitas, praktikalitas dan efektivitas produk, yang meliputi beberapa aspek sebagai berikut:

Validitas

Validasi LKPD *Numerasi Jump* Berbasis *Discovery Learning* dilakukan kepada beberapa orang ahli, yang menilai tiga aspek, yaitu aspek isi, desain dan bahasa. Penilaian dilakukan oleh tiga orang validator LKPD *Numerasi Jump* Berbasis *Discovery Learning* yang berbeda. Validator yang terlibat dalam penilaian aspek isi, aspek desain dan aspek bahasa. Hasil penilaian menunjukkan bahwa untuk aspek isi, LKPD *Numerasi Jump* Berbasis *Discovery Learning* memperoleh nilai validitas sebesar 90% dengan kategori Sangat Valid. Untuk validasi aspek desain memperoleh nilai sebesar 91,25% dengan kategori sangat valid, dan penilaian validasi aspek bahasa memperoleh nilai sebesar 89% dengan kategori sangat valid.

Langkah selanjutnya adalah menjumlahkan rata-rata keseluruhan aspek isi, desain dan bahasa. Berdasarkan pendapat (Janna dan Herianto 2021) hasil akhir validasi yang mencapai skor keseluruhan 90%, dikategorikan sangat valid. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa LKPD *Numerasi Jump* berbasis *Discovery Learning* sangat valid, yang dapat dilihat pada grafik berikut:

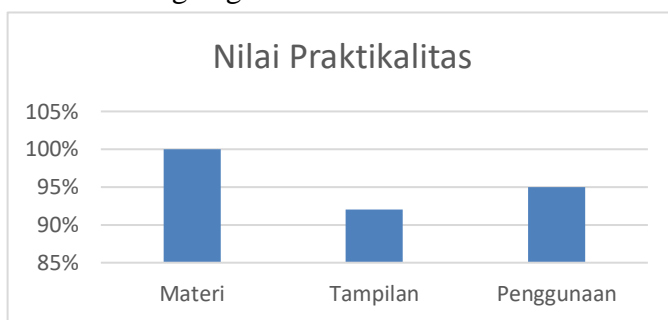


Grafik 1. Hasil validasi

Praktikalitas

Penilaian kepraktisan LKPD *Numerasi Jump* berbasis *Discovery Learning* dilakukan oleh guru kelas III. Penilaian ini meliputi tiga aspek utama, yaitu kualitas materi, tampilan, dan kemudahan penggunaan bagi siswa. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana LKPD tersebut dapat dikatakan sebagai solusi praktis yang memudahkan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Kepraktisan LKPD *Numerasi Jump* berbasis *Discovery Learning* dinilai berdasarkan hasil penilaian dari guru. Penilaian ini meliputi beberapa aspek, yaitu materi dengan skor 100%, tampilan dengan skor 92%, dan kemudahan penggunaan dengan skor 95%. Secara keseluruhan tingkat kepraktisan produk mencapai 95,66% yang dibulatkan menjadi 96% sehingga masuk dalam kategori sangat praktis.

Berdasarkan pendapat (Maskar dan Dewi 2020) nilai kepraktisan yang diperoleh hasil keseluruhan sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa produk LKPD *Jump Numerasi* Berbasis *Discovery Learning* masuk dalam kategori sangat praktis. Yang dapat dilihat dengan grafik berikut:



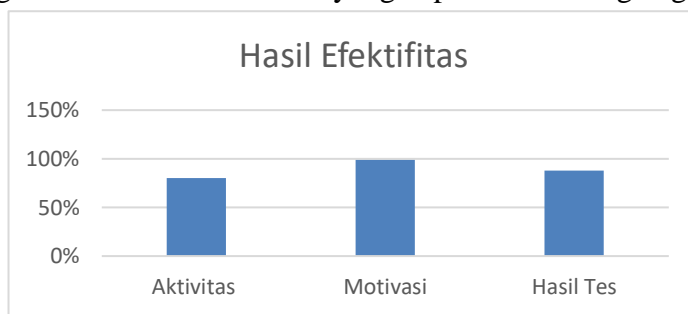
Grafik 2. Hasil praktikalitas

Efektivitas

Efektivitas dalam konteks media pembelajaran seperti LKPD *Jump Numerasi* berbasis *Discovery Learning* mengacu pada sejauh mana produk tersebut mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Efektivitas LKPD ini dinilai melalui hasil angket dan tes yang diberikan kepada peserta didik. Penilaian efektivitas meliputi hasil angket yang diisi oleh 20 peserta didik dengan enam aspek penilaian utama. Dari serangkaian pertanyaan dalam angket, LKPD *Jump Numerasi* berbasis *Discovery Learning* ini pada aspek aktivitas peserta didik memperoleh skor 80%, sedangkan pada aspek motivasi memperoleh skor 99%, dan pada aspek hasil tes LKPD memperoleh skor 88%.

Berdasarkan pendapat (Ariani 2022) hasil penilaian yang memperoleh nilai

efektivitas sebesar 89% dikategorikan sangat efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa LKPD *Jump Numerasi* Berbasis *Discovery Learning* termasuk dalam kategori sangat efektif, dengan rata-rata sebesar 89% yang dapat dilihat dengan grafik berikut:



Grafik 3. Hasil Efektifitas

KESIMPULAN

1. Berdasarkan hasil penilaian kevalidan LKPD yang melibatkan penilaian ahli dari aspek isi, desain, dan bahasa, diperoleh skor keseluruhan sebesar 90%. Dengan demikian, LKPD *Numerasi Jump* berbasis *Discovery Learning* dikategorikan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil penilaian aspek materi, tampilan, dan bahasa, LKPD *Numerasi Jump* berbasis *Discovery Learning* memperoleh skor rata-rata sebesar 96%. Dapat disimpulkan bahwa LKPD ini dikategorikan sangat praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran.
3. Dari aspek keefektifan, LKPD *Numerasi Jump* berbasis *Discovery Learning* dikategorikan sangat efektif. Penilaian keefektifan dilakukan melalui analisis angket dan hasil tes siswa, dengan skor keseluruhan sebesar 89%. LKPD ini terbukti mampu mendukung proses belajar siswa secara optimal.

Berdasarkan beberapa kesimpulan di atas, berikut beberapa masukan yang diberikan oleh peneliti mengenai cara optimal menggunakan produk ini:

- 1) Berdasarkan hasil validasi, produk yang dikembangkan telah memenuhi kategori sangat valid. Meskipun demikian, masih terdapat peluang untuk melakukan peningkatan agar kualitas produk semakin sempurna dan optimal dimasa mendatang.
- 2) Dari segi praktikalitas, produk yang dikembangkan telah dinilai sangat praktis dalam penggunaannya. Namun, pengembangan lebih lanjut tetap diperlukan untuk meningkatkan kenyamanan dan fleksibilitas penggunaan.

- 3) Berdasarkan evaluasi efektivitas, produk ini terbukti sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Guru maupun peneliti lain dapat memanfaatkannya sebagai alat pembelajaran yang berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasha, Desty Ayu dan Hesti, Nadya. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Augmented Reality Assemblr Edu Pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SD. EDUCATOR: Directory of Elementary Education Journal. 2746-4253 hal 106-118
- Anggela, Duwi Liana, Tio Gusti Satria, and Riduan Febriandi. 2021. “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Matematika Berbasis Discovery Learning Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas Iv Sd Negeri 46 Lubuklinggau.” Jurnal Ilmiah Aquinas 4(2): 246–59. doi:10.54367/aquinas.v4i2.1247.
- Ariani, Wiga. 2022. “Praktikalitas Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Penemuan Terbimbing Pada Materi Teorema Pythagoras.” Jurnal Pendidikan Tambusa 6(1): 1073–77.
- Asingo, Serli H. dkk. 2024.” Penerapan Metode *Realistic Mathematic Education* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bilangan Cacah. EDUCATOR : Directory of Elementary Education Journal. 2746-4253 hal 75-86
- Hidayatulloh, Syarif, Henry Praherdhiono, and Agus Wedi. 2020. “Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam.” JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan 3(2): 199–206. doi:10.17977/um038v3i22020p199.
- Janna, Nilda Miftahul, and Herianto. 2021. “Artikel Statistik Yang Benar.” Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI) (18210047): 1–12.
- Lestari, Anggun, Hairida , dan Ira Lestari. 2021. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning Pada Materi Asam Dan Basa. Jurnal Zarah, Vol. 9 No. 2 (2021), Halaman 117 – 124
- Mago, Oktavius Yoseph Tuta dkk: 2020. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Discovery Learning pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas VII SMP. Jurnal Pendidikan MIPAVolume 12. Nomor 2

- Mahardika, I Ketut, Sri Astutik, Alfido Fauzy Zakaria, Aris Doyan, and Susilawati Susilawati. 2020. "Pengembangan Model Pembelajaran Meaningful Investigation Laboratory (MIL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Representasi Verbal, Grafik, Dan Matematis (R-VGM) Pada Pembelajaran Fisika SMA Di Jawa Timur." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 8(2): 280–91. doi:10.24815/jpsi.v8i2.17386.
- Marta, Redo Andi, Mery Noviyanti, and Universitas Terbuka. 2024. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V Sekolah Dasar." 5(4): 5137–45.
- Maskar, Sugama, and Putri Sukma Dewi. 2020. "Praktikalitas Dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 4(2): 888–99. doi:10.31004/cendekia.v4i2.326.
- Olii, Sri Susanti dan Pautina, Amalia Rizki. 2020. "Pengaruh Metode Discovery Learning terhadap Hasil Belajar IPA Materi Siklus MakhluK Hidup". *EDUCATOR :Directory of Elementary Education Journal* 2746-4253 hal73-89
- Reinita, Reinita. 2020. "Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn Di Kelas V SDN 02 Aur Kuning Bukittinggi." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 3(2): 13. doi:10.24036/jippsd.v3i2.107405.
- Susanti, Dini dkk. 2024. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Pembelajaran IPAS Berbasis Project Based Learning Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol.13,No. 3
- Waruwu, Marinu. 2024. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9(2): 1220–30. doi:10.29303/jipp.v9i2.2141 201