Educator Volume 6 Nomor 1 (2025)

Educator: Directory of Elementary Education Journal
email: jurnal.educator@iaingorontalo.ac.id

https://ejournal.iaingorontalo.ac.id/index.php/edu/index

Pengembangan LKPD numerasi jump berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan motivasi belajar murid SD

Ridania Ekawati[1], Yufi Latmini Lasari[2], Desty Ayu Anasasha[3], Dini Susanti[4], Hayfa Dzakiya[5]
[1,4,5,] Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, Indonesia.
[2,3] Universitas Islam Mahmud Yunus Batusangkar, Indonesia.

Received: 15 Mei 2025
Revised: 14 Juni 2025
Accepted: 2 Juli 2025
Published: 5 Juli 2025

Corresponding Author: Ridania Ekawati
Author Name*: Ridania Ekawati
Email*: ridaniaekawati@gmail.com
Yufi Latmini Lasari
Email: yufilatminilasari@uinmybatusangkar.ac.id
Desty Ayu Anasasha
Email: destyayuanastasha@uinmybatusangkar.ac.id
Dini Susanti
Email: dinisusanti@umsb.ac.id
Hayfa Dzakia
Email:haifadzakiya@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.58176/edu.v6i1.2743
© 2025 The Authors. This open access article is distributed under a (CC-BY License)

Phone*: +6285231538471

Abstrak: Pembelajaran yang kurang interaktif merupakan salah satu probem penting dalam pembelajaran, Untuk itu diperlukan perangkat pembelajaran tepat guna dalam pembelajaran, salah satunya adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Penelitian ini berfokus pada pengembangan LKPD Numerasi Jump Berbasis Discovery Learning dengan kategori valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajaar peserta didik. penelitian menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan. Menggunkan model Plomp yang terdiri dati tiga tahapan yaitu tahapan investigasi awal, perancangan prototipe, dan penilaian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Jump Numerasi LKPD berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan memperoleh hasil validasi produk rata-rata90% kategori sangat valid, untuk hasil praktikalitas produk memperoleh skor 96%, validasi desain senilai 91,25%, aspek bahasa sebesar 89%. Untuk uji Praktikalitas mencakup aspekmateri 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: *A lack of interactive learning remains one of the key problems in the learning process. Therefore, it is necessary to develop appropriate learning tools, one of which is the Student Worksheet (LKPD). This study focuses on the development of a Numeracy Jump LKPD based on Discovery Learning, which meets the criteria of being valid, practical, and effective in enhancing students' learning motivation. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the Plomp model, which consists of three phases: the preliminary investigation, prototyping, and assessment stages. The results of this study indicate that the Numeracy Jump LKPD based on Discovery Learning developed achieved an average product validation score of 90%, categorized as highly valid. The product practicality test obtained a score of 96%, with design validation scoring 91.25% and the language aspect achieving 89%. The practicality test results include a material aspect score of 100%, appearance aspect score of 92%, and ease of use score of 95%, yielding an average practicality score of 96%, categorized as highly practical. In terms of effectiveness, students achieved an average score of 80%, motivation score of 99%, and LKPD test result score of 88%. Overall, the effectiveness aspect reached an average score of 89%, categorized as highly effective.*
***Key word**:* 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 snagat 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 lembarankegiatan 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 instrument pembelajaran yang dapat dimanfaatkana dalah 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 rancang dengan jelas, sehingga guru dapat menetapkan arah dan sasaran dengan efektif. Bahanajar 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 Hdkk: 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 Learningmerupakan pembelajaran dengan proses penemuan, peserta didik didorong untuk mengungkap konsep dasar matematikasecara 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 PautinaRizkiAmalia: 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 mengkolaborasikan pembelajaran matematika dengan melompat yang merupakan aktivitas fisik yang bermanfaat.NumerasiJump merupakan modifikasi permainan tradisional engklek yang diperbarui dengan berbagai bentuk bangun datar disertai rumus dalam mencari luas dan keliling bangun datar.Menurut (Harahap dan Jaelani2022) permainan engklek memberikan manfaat untuk menjagakesehatan tubuh melalui aktivitas fisik bahkan permainan engklek jugabisa menjadi cara yang menarik untuk meningkatkan minat anak-anakdalam belajar matematika.Seperti namanya Numerasi Jumpmenggabungkan permainan edukatifmatematika dengan lompatan pada saat permainan berlangsung.Numerasi Jumpjuga memiliki unsur bangundatar 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 luasdan keliling dari bangun datar tersebut. Dalam permainan NumerasiJumpdibutuhkan pecahan ubin yang disebut gaco sebagai alat lemparanpertama 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 Kinalicenderung 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 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 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 Jumpberbasis Discovery Learninguntuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN 03 Kinali yang dinilai sebagai solusi yang potensial.

Melalui penerapan LKPD Numberasi Jumpdan Discovery Learning, pengalaman belajar siswa akan menjadi menarik 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 sendirisolusi mereka terhadap masalah yang awalnya merangsang rasa ingin tahu mereka dan meningkatkan motivasi mereka.

Metode

Metode 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 dinilai oleh siswa. Prosedur pengembangan yaitu pengembangan Plomp dalam penelitian 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.

$\frac{Tse}{Tsh} x\ 100\%$ $D = \frac{B}{C} x\ 100\%$

Keterangan: Vah = Validasi Ahli (Nilai validasi)
Tse = Total Skor Yang diperoleh
Tsh = Jumlah Skor Maksimal

D = Nilai Efektifitas
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:

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

Keterangan: P = Nilai Praktikalis
R = Skor Yang diperoleh
SM = Skor Maksimal

Hasil 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 DidikFokus penelitian ini adalah mengembangkan LKPD untuk pembelajaran matematika pada materi Bangunan Datar yang menggunakan model pembelajaran Discovery Learning dan dibantu dengan permainan edukatif Numerasi Jumpdalam 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 mengajaksiswa 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 yaitu pada pembelajaran matematika pada materi Bangunan Datar. Peneliti merancang LKPD ini dan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III agarmudah 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 Learningyang 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 dariexpert 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 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.

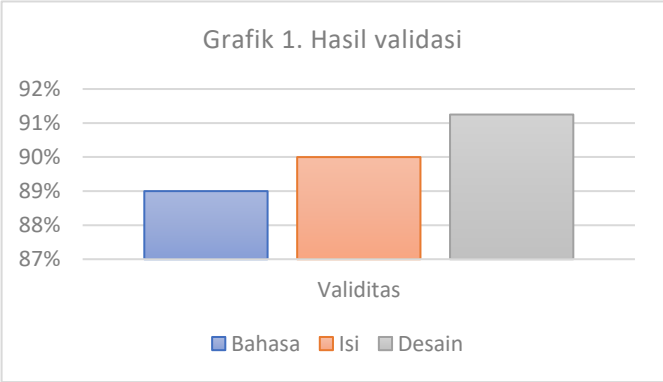
Pembahasan

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

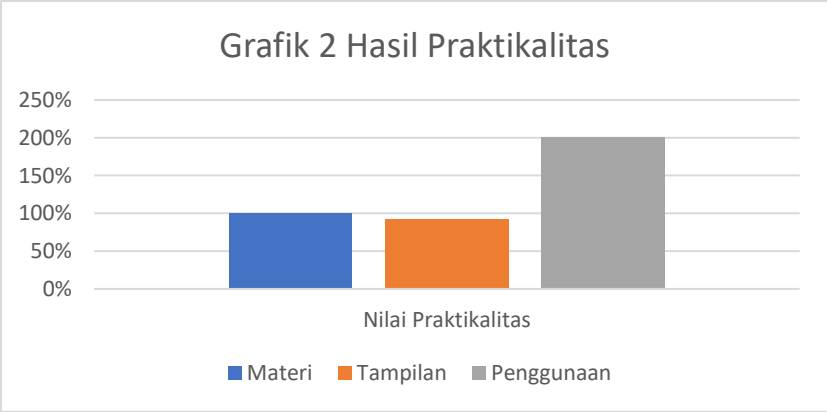
Validasi LKPD Numerasi Jump Berbasis *Discovery Learning* dilakukan kepada beberapa orang ahli, yang menilai tiga aspek, yaitu aspek isi, desain dan bahasa. Penilaian dilakukan oleh tiga orang validator LKPD Numerasi Jump Berbasis *Discovery Learning* yang berbeda. Validator yang terlibat dalam penilaian 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:



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 Jumpberbasis *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%.

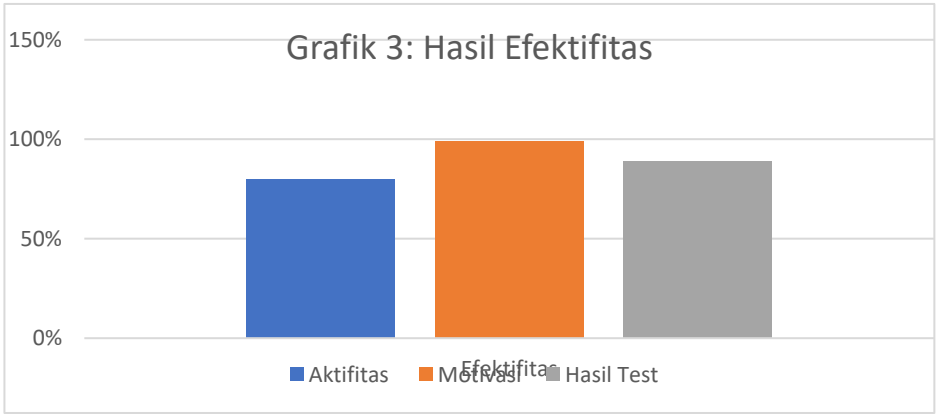
Secara keseluruhan tingkat kepraktisan produk mencapai 95,66% yang dibulatkan menjadi 96% sehingga masuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan pendapat (Maskar dan Dewi 2020) nilai kepraktisan yang diperoleh hasil keseluruhan sebesar 96% dengan kategori sangat praktis. Maka dapat disimpulkan bahwa produk LKPD Jump NumerasiBerbasis Discovery Learningmasuk dalam kategori sangat praktis. Yang dapat dilihat dengan grafik berikut:



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:



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 untukmelakukan peningkatan agar kualitas produk semakin sempurna dan optimaldimasa mendatang.
2) Dari segi praktikalitas, produk yang dikembangkan telah dinilai sangat praktis dalam penggunaannya. Namun, pengembangan lebih lanjut tetap diperlukanuntuk 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.

Referensi

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 Lubuk linggau.” *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 EducationUntukMeningkatkan 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 Susantidan Pautina, AmaliaRizki. 2020. “Pengaruh Metode Discovery Learning terhadap Hasil Belajar IPA Materi Siklus Makhluk Hidup”. *EDUCATOR:Directory of Elementary Education Journal2746-4253 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 Pendidikan9(2): 1220–30. doi:10.29303/jipp.v9i2.2141201*