

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan upaya terorganisir dalam menciptakan proses pembelajaran yang dilakukan secara sadar dengan tujuan yang jelas agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan diri (Handayani, 2020: 3). Tujuan Pendidikan nasional yang tercantum dalam undang-undang No 20 Tahun 2003 yaitu Pendidikan diusahakan berawal dari aktualisasi atau manusia apa adanya dengan mempertimbangkan potensi dan diarahkan kepada tercapainya idealitas atau manusia yang dicita-citakan (Sujana, 2019: 31). Dalam pendidikan terdapat aktivitas yang selaras dengan kehidupan sosial individu yang dilakukan antara pendidik dengan peserta didik sehingga tercipta pembelajaran (Jayul & Irwanto, 2020: 190).

Pembelajaran sebagai ujung tombak proses pendidikan memiliki keterkaitan dengan peran pendidik sehingga pendidik diharapkan dapat mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik dengan menggunakan teknik dan model pembelajaran (Pratomo, 2018: 2). Pembelajaran yang baik tidak hanya bersifat teoritis melainkan bersifat praktis, sehingga diperlukan kurikulum yang sesuai untuk menciptakan pembelajaran yang baik (Kamiludin & Suryaman, 2017: 60). Perubahan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) menjadi kurikulum 2013 menuntut peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan pendidik dituntut memiliki media pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan model kurikulum yang berfokus pada kemampuan peserta didik untuk belajar secara alamiah melalui pengalaman dengan kompetensi tertentu dan bertujuan mengembangkan kemampuan afektif, kognitif, serta psikomotorik melalui proses pembelajaran (Fajri, 2020: 37).

Proses pembelajaran sebagai hal yang paling mendasar dalam kegiatan pendidikan berpengaruh terhadap kualitas pendidikan. Permasalahan yang ditemukan dalam

pendidikan di Indonesia yaitu masih kurangnya sumber belajar (Prastowo, 2018: 24). Salah satu usaha yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran untuk memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran (Bagja 2019: 17).

Pembelajaran ideal dengan segala instrumen yang digunakan akan berdampak terhadap tingginya hasil belajar peserta didik, pendidik diharapkan memiliki kemampuan dalam penggunaan instrumen pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kelas salah satunya media pembelajaran (Nasution, 2017: 10). Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran biologi. Dengan penggunaan media pembelajaran, pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien. Selain itu, tidak sedikit konsep dalam mata pelajaran biologi yang bersifat abstrak dan tidak mudah dipahami (Ikhsan, 2019: 361). Oleh karena itu perlu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dapat berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD merupakan alat bantu evaluasi yang dapat dikerjakan secara individu maupun berkelompok oleh peserta didik. Pada LKPD terdapat langkah-langkah yang disusun secara sistematis untuk menemukan sesuatu, sehingga peserta didik dapat bekerja dengan benar sesuai harapan guru (Astuti, 2017: 15). Lembaran pada LKPD berisi informasi, dan instruksi baik berupa praktik, latihan, maupun tugas yang dikerjakan oleh peserta didik dan berhubungan dengan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Zubainur, 2017: 108).

LKPD yang digunakan pada umumnya hanya berisi materi, tugas, dan latihan soal (Aisyah & Rohayati, 2018: 43). Hal ini kurang memberikan pengalaman kepada peserta didik dan membuat peserta didik menjadi pasif dalam proses pembelajaran (Zahro, 2017: 64). Pada proses pembelajaran, guru harus memberikan inovasi agar peserta didik memperoleh pengalaman dalam proses pembelajaran. Inovasi pembelajaran sangat dibutuhkan untuk proses pemecahan masalah pembelajaran peserta didik. Pembelajaran dapat mendorong keaktifan peserta didik jika disertai

dengan perangkat pembelajaran yang mendukung, salah satunya melalui penggunaan LKPD yang dibuat oleh guru (Hamdu, 2019: 2). Penggunaan LKPD dapat menunjang proses pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dan mengembangkan proses berpikirnya (Askar, 2018: 141). LKPD tidak memberikan hasil yang maksimal apabila tidak diimbangi dengan model pembelajaran dalam proses pembelajaran (Rukmalasari, 2019: 658). LKPD berbasis *discovery learning* membantu proses pembelajaran menjadi terstruktur dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif melalui kegiatan yang sesuai langkah-langkah *discovery learning* dan meningkatkan hasil belajar (Salwan & Rahmatan, 2018: 26).

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran biologi, materi biologi dianggap sebagai materi yang cukup sulit dipahami dan diingat oleh peserta didik dapat dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran biologi kelas X yaitu 60, tetapi masih ada peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Dari hasil wawancara dengan peserta didik, materi biologi sulit dipahami dan diingat. Salah satu kesulitan yang dihadapi peserta didik yaitu banyak terdapat nama ilmiah, dan materi yang banyak. Hal ini memerlukan penyampaian materi yang tepat. Penyampaian materi biologi yang disukai oleh peserta didik dengan cara bercerita, pengamatan, diskusi, atau tanya jawab yang dilakukan secara bersama dengan guru. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memfasilitasi peserta didik agar berperan aktif dalam pembelajaran yaitu dengan penggunaan LKPD dalam kegiatan pembelajaran (Satiti, 2021: 334).

Dari hasil wawancara dengan guru biologi dan peserta didik terkait penggunaan LKPD yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas yaitu buku paket dari pemerintah dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada mata pelajaran Biologi dibuat oleh guru mata pelajaran dalam bentuk lembaran atau *soft file*. LKPD tersebut berisi materi, tugas, dan beberapa soal yang berkaitan dengan materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, peserta didik kurang menyukai

LKPD yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena cenderung monoton dan sulit dipahami.

Dari hasil wawancara dengan guru biologi, LKPD yang digunakan belum membuat peserta didik menjadi aktif secara keseluruhan dalam kegiatan pembelajaran. Hanya beberapa peserta didik yang aktif, sebagian bersifat pasif. Guru memiliki keinginan agar peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran biologi di kelas, sehingga perlu dilakukan pengembangan LKPD untuk menunjang kegiatan pembelajaran, alat bantu penilaian, dan membuat peserta didik menjadi lebih aktif agar berdampak pada hasil belajar yang baik. Selain itu, peserta didik belum pernah menggunakan LKPD yang dilengkapi model pembelajaran. Hal ini yang mendasari bahwa perlu dilakukan pengembangan LKPD dengan model pembelajaran sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *discovery learning* dapat dijadikan sebagai solusi karena sekolah menerapkan kurikulum 2013 yang mengacu pada pendekatan saintifik yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan.

Lembar kerja peserta didik berbasis *discovery learning* merupakan lembaran yang berisi kegiatan yang akan dilakukan oleh peserta didik guna mencari dan menemukan konsep sendiri melalui tahapan model pembelajaran *discovery learning* yang terdiri dari stimulasi (*stimulation*), identifikasi masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), verifikasi (*verification*) dan generalisasi (*generalization*) (Susmiati, 2020: 212-213). Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *discovery learning* menekankan peserta didik untuk memecahkan masalah secara sistematis melalui kegiatan penemuan terkait konsep materi yang dipelajari. Adapun kelebihan yang dimiliki Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *discovery learning* yaitu dapat membuat peserta didik menjadi aktif untuk belajar dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan konsep secara mandiri, dan memberikan motivasi kepada peserta didik yang berdampak terhadap hasil belajar yang baik (Ariani, 2020: 15).

Lembar Kerja Peserta Didik dapat digunakan pada mata pelajaran Biologi salah satunya materi dunia hewan. Menurut Jayanti (2021: 480), materi dunia hewan dianggap materi yang sulit diingat dan dipahami oleh peserta didik karena terdapat banyak istilah dan nama-nama ilmiah, selain itu materi dunia hewan memiliki cakupan materi yang banyak, waktu yang sedikit, dan media yang kurang memadai sehingga guru mengalami hambatan dalam mengajarkan materi. Indriyani (2019: 98) menyatakan bahwa materi dunia hewan memerlukan LKPD dengan pendekatan ilmiah karena cakupan materi yang luas sehingga memerlukan LKPD yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. LKPD berbasis *discovery learning* diterapkan pada materi dunia hewan karena materi dunia hewan merupakan salah satu pokok bahasan pada pembelajaran biologi yang memerlukan LKPD yang menekankan peserta didik untuk aktif melalui kegiatan yang berdasarkan sintak *discovery learning*. Hal ini sejalan dengan Sabrina (2021: 2573) yang menyatakan bahwa kegiatan LKPD berbasis *discovery learning* berpusat pada peserta didik dan mengarahkan peserta didik agar dapat menemukan dan menguasai konsep secara mandiri berdasarkan prinsip-prinsip *discovery learning*. Adapun prinsip-prinsip *discovery learning* meliputi stimulasi (*stimulation*), identifikasi masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), pembuktian (*verification*), dan generalisasi (*generalization*) (Hosnan, 2014: 282).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti berencana untuk menyusun penelitian tentang: **“PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* PADA MATERI DUNIA HEWAN”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, rumusan masalah dari penelitian adalah:

1. Bagaimana tahapan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Discovery Learning* pada materi dunia hewan?

2. Bagaimana kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Discovery Learning* pada materi dunia hewan?
3. Bagaimana tingkat keterbacaan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Discovery Learning* pada materi dunia hewan?
4. Bagaimana respon peserta didik terhadap Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Discovery Learning* pada materi dunia hewan?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan hasil tahap pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Discovery Learning* pada materi dunia hewan.
2. Menganalisis kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Discovery Learning* pada materi dunia hewan.
3. Menganalisis tingkat keterbacaan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Discovery Learning* pada materi dunia hewan.
4. Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Discovery Learning* pada materi dunia hewan.

### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis.

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi mengenai Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Discovery Learning* khususnya pada materi dunia hewan, serta penelitian ini dapat dijadikan literatur jika diadakannya pengembangan penelitian di masa yang akan datang.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Guru**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *discovery learning* bagi guru yang ingin mengembangkan LKPD pada materi lain dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya pada materi dunia hewan.

#### b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian berupa Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Discovery Learning* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dunia hewan dengan baik sehingga berdampak pada hasil belajar yang baik.

#### c. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman bagi peneliti dalam melakukan penelitian dan meningkatkan keterampilan melalui pengembangan sumber belajar dalam bentuk bahan ajar.

### **E. Kerangka Pemikiran**

Pembelajaran lebih bermakna apabila peserta didik memahami materi secara mandiri, sehingga peserta didik tidak mudah lupa informasi dan pengetahuan yang telah didapatkan (Darmawan, 2020: 28). Salah satu upaya untuk membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna yaitu dengan penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan lembaran berisi informasi, kegiatan dan tugas berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari oleh peserta didik serta bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran (Annisa, 2017:8).

Menurut Darmojo yang termuat dalam Jayawardana (2017: 13), pembelajaran dengan memanfaatkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat membantu guru dalam pengelolaan pembelajaran dengan mengubah kegiatan belajar mengajar yang pada mulanya berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dapat membuat peserta didik menjadi aktif dan tidak mudah bosan, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan optimal.

LKPD disusun agar dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri dan aktif dalam mempelajari materi yang terdapat pada LKPD, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Adapun langkah-langkah penyusunan LKPD agar menghasilkan LKPD yang kreatif dan inovatif, menurut Prastowo (2013: 212) diantaranya sebagai berikut:

#### 1. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum merupakan langkah awal dalam penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk menentukan materi yang membutuhkan bahan ajar LKPD.

## 2. Menyusun peta kebutuhan LKPD

Penyusunan peta kebutuhan LKPD dilakukan untuk mengetahui beberapa LKPD yang harus ditulis dan memperhatikan kesesuaian urutan LKPD. Penyusunan peta kebutuhan LKPD dengan cara menganalisis kurikulum dan sumber belajar.

## 3. Menentukan judul LKPD

Judul LKPD ditentukan berdasarkan kompetensi dasar (KD), pengalaman belajar, dan materi pokok. Kompetensi dapat diperoleh dengan menguraikan kedalam materi pokok, kemudian kompetensi dijadikan judul LKPD.

## 4. Penulisan LKPD

Penulisan LKPD dapat dilakukan dengan cara merumuskan kompetensi dasar, menentukan alat penilaian, dan menyusun materi.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang akan digunakan pada penelitian ini adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *discovery learning*. *Discovery learning* merupakan model pembelajaran yang dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar menjadi aktif melalui penemuan sendiri, sehingga hasil yang didapatkan tidak mudah dilupakan dan bertahan lama dalam ingatan peserta didik. Untuk mengembangkan LKPD berbasis *discovery learning* dilakukan analisis Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), merumuskan Indeks Pencapaian Kompetensi (IPK) dan tujuan pembelajaran terlebih dahulu. Kompetensi Dasar (KD) materi dunia hewan yaitu 3.8 menerapkan prinsip klasifikasi untuk menggolongkan hewan ke dalam filum berdasarkan pengamatan anatomi dan morfologi serta mengaitkan peranannya dalam kehidupan. Adapun rumusan Indeks Pencapaian Kompetensi (IPK) materi dunia hewan yaitu (3.8.1) menerapkan prinsip klasifikasi pada filum Porifera dan Coelenterata berdasarkan ciri-ciri dan struktur tubuh, (3.8.2) mengaitkan peranan hewan pada filum Porifera dan Coelenterata dalam kehidupan, (3.8.3) menerapkan prinsip klasifikasi pada filum Platyhelminthes, Nematelminthes, dan Annelida berdasarkan ciri-ciri dan struktur tubuh, (3.8.4) mengaitkan peranan hewan pada filum Platyhelminthes,

Nemathelminthes, dan Annelida dalam kehidupan, (3.8.5) menerapkan prinsip klasifikasi pada filum Mollusca, Arthropoda, dan Echinodermata berdasarkan ciri-ciri dan struktur tubuh, (3.8.6) mengaitkan peranan hewan pada filum Mollusca, Arthropoda, dan Echinodermata dalam kehidupan, (3.8.7) menerapkan prinsip klasifikasi pada subfilum Vertebrata berdasarkan ciri-ciri dan struktur tubuh, (3.8.8) mengaitkan peranan hewan pada subfilum Vertebrata dalam kehidupan dan tujuan pembelajarannya (1) peserta didik dapat menerapkan prinsip klasifikasi pada filum Porifera dan Coelenterata berdasarkan ciri-ciri dan struktur tubuh melalui kegiatan pembelajaran saintifik menggunakan LKPD berbasis *discovery learning*, (2) peserta didik dapat mengaitkan peranan hewan pada filum Porifera dan Coelenterata dalam kehidupan melalui kegiatan pembelajaran saintifik menggunakan LKPD berbasis *discovery learning*, (3) peserta didik dapat menerapkan prinsip klasifikasi pada filum Platyhelminthes, Nemathelminthes, dan Annelida berdasarkan ciri-ciri dan struktur tubuh melalui kegiatan pembelajaran saintifik menggunakan LKPD berbasis *discovery learning*, (4) peserta didik dapat mengaitkan peranan hewan pada filum Platyhelminthes, Nemathelminthes, dan Annelida dalam kehidupan melalui kegiatan pembelajaran saintifik menggunakan LKPD berbasis *discovery learning*, (5) peserta didik dapat menerapkan prinsip klasifikasi pada filum Mollusca, Arthropoda, dan Echinodermata berdasarkan ciri-ciri dan struktur tubuh melalui kegiatan pembelajaran saintifik menggunakan LKPD berbasis *discovery learning*, (6) peserta didik dapat mengaitkan peranan hewan pada filum Mollusca, Arthropoda, dan Echinodermata dalam kehidupan melalui kegiatan pembelajaran saintifik menggunakan LKPD berbasis *discovery learning*, (7) peserta didik dapat menerapkan prinsip klasifikasi pada subfilum Vertebrata berdasarkan ciri-ciri dan struktur tubuh melalui kegiatan pembelajaran saintifik menggunakan LKPD berbasis *discovery learning*, dan (8) peserta didik dapat mengaitkan peranan hewan pada subfilum Vertebrata dalam kehidupan melalui kegiatan pembelajaran saintifik menggunakan LKPD berbasis *discovery learning*.

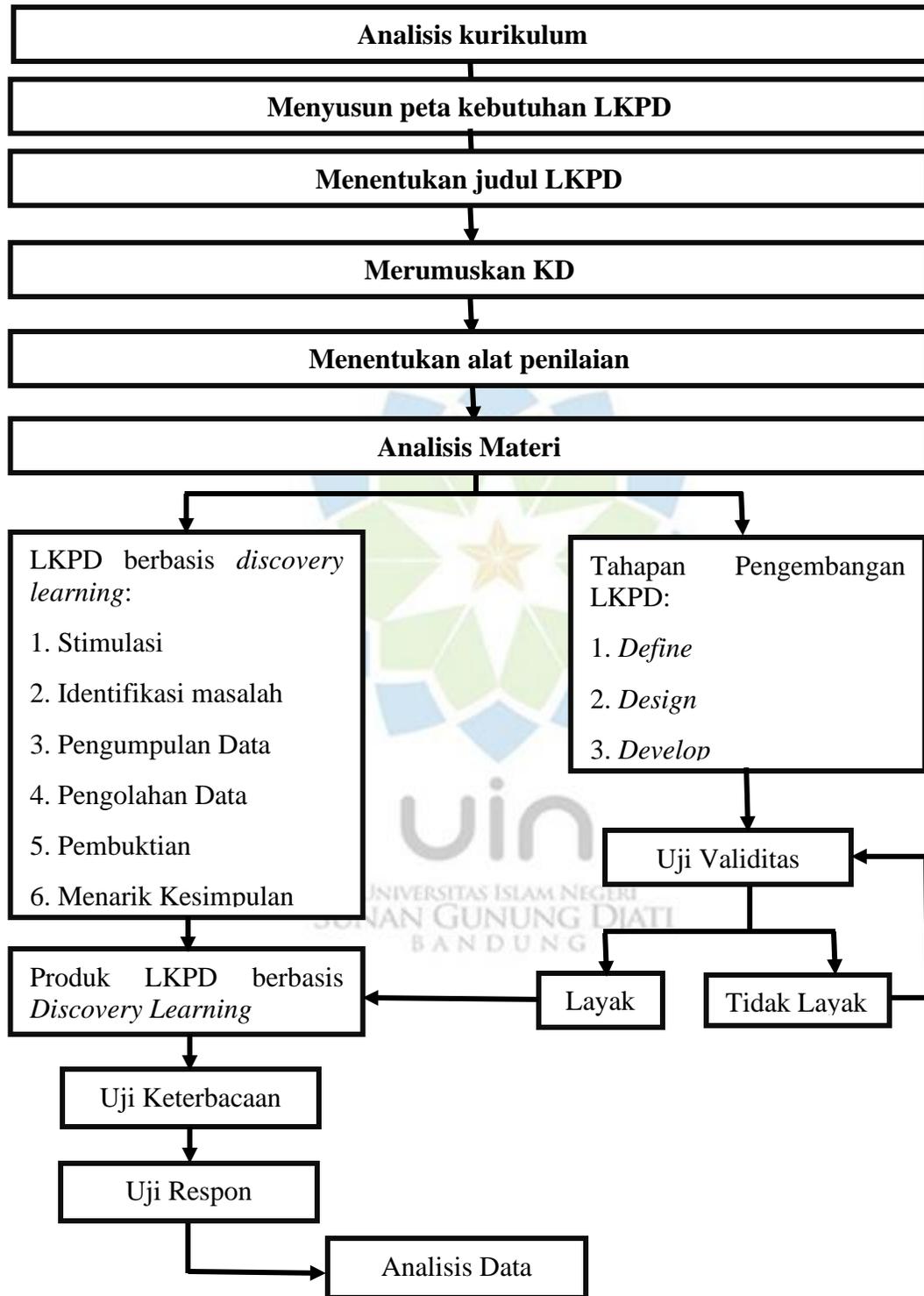
Untuk mencapai IPK dan tujuan pembelajaran tersebut, maka perlu dilakukan pengembangan media yaitu LKPD berbasis *discovery learning* sebagai penunjang pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik dapat menemukan konsep sendiri melalui prinsip-prinsip *discovery learning* meliputi *Stimulation* (pemberian rangsangan), *Problem statement* (identifikasi masalah), *Data Collection* (pengumpulan data), *Data Processing* (pengolahan data), *Verification* (pembuktian), dan *Generalization* (menarik kesimpulan). Adapun tahap pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran) menurut Thiagarajan yang termuat dalam Mulyanto (2017: 64). Model ini dimodifikasi menjadi model 3D dengan tahapan *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan). Pada tahap *define* terdiri dari analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap *design* dilakukan penyusunan standar tes, pemilihan media yang sesuai dengan tujuan, pemilihan format, dan rancangan awal. Pada tahap *develop* dilakukan validasi ahli, dan uji coba produk secara terbatas dengan peserta didik yang dijadikan sebagai dasar revisi LKPD berbasis *discovery learning* (Rafiqah, 2013: 103-105).

Menurut Ariani (2020: 70) kelebihan LKPD berbasis *discovery learning* yaitu terdapat pemberian rangsang atau stimulasi kepada peserta didik sehingga memunculkan rasa ingin tahu pada diri peserta didik, dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik melalui penemuan dalam pembelajaran. Pembelajaran berbantu LKPD berbasis *discovery learning* dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar menjadi aktif melalui penemuan sendiri, sehingga hasil yang didapatkan tidak mudah dilupakan dan bertahan lama dalam ingatan peserta didik. Hasil belajar melalui penemuan memiliki dampak transfer pengetahuan yang lebih baik karena peserta didik menemukan konsep melalui kegiatan berpikir, penemuan, mengungkapkan pendapat, bekerjasama dan memecahkan masalah sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang baik (Nugrahaeni, 2017: 24). Menurut Yuliana (2019: 23), kelebihan penggunaan

model *discovery learning* yaitu dapat membantu peserta didik untuk memperbaiki keterampilan dan proses kognitif, memungkinkan peserta didik berkembang dengan cepat, meningkatkan penghargaan pada peserta didik melalui diskusi, menimbulkan rasa senang karena berhasil melakukan pengamatan, dan membantu peserta didik menghilangkan keraguan karena mengarah pada kebenaran yang pasti. Adapun kekurangan LKPD berbasis *discovery learning* yaitu peserta didik harus memiliki kesiapan dan kematangan mental untuk belajar dengan cara ini, dan penggunaan cara belajar ini akan kurang berhasil jika kelas terlalu besar (Hosnan, 2014: 288).

Secara umum kerangka pemikiran dari penelitian pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *discovery learning* pada materi dunia hewan dapat dilihat pada Gambar 1.1 berikut.





Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

## F. Hasil Penelitian yang Relevan

Adapun hasil penelitian yang relevan untuk mendukung penelitian ini adalah

1. Ariani & Meutiawati (2020: 18), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *discovery learning* yang dikembangkan dikategorikan dalam kriteria layak dengan penilaian oleh ahli media didapatkan nilai rata-rata 3,20 dan indeks kelayakan  $0,80 \pm 0,05$ , sedangkan berdasarkan penilaian ahli materi didapatkan nilai rata-rata 3,26 dengan indeks kelayakan sebesar  $0,81 \pm 0,07$ . Respon peserta didik didapatkan nilai rata-rata sebesar 3,27 dengan indeks kelayakan sebesar  $0,82 \pm 0,07$  dikategorikan sangat menarik.
2. Suryani (2017: 85), didapatkan bahwa validasi LKS yang dikembangkan sangat valid dengan rata-rata skor validasi sebesar 3,91 dan tingkat kepraktisan yang didapatkan melalui observasi aktivitas peserta didik memiliki interpretasi sangat praktis dengan rata-rata skor aktivitas peserta didik sebesar 2,985.
3. Rajagukguk (2020: 9), didapatkan bahwa validitas LKPD yang dikembangkan dinyatakan valid dengan perolehan tingkat kevalidan dari ahli desain pembelajaran sebesar 93%, ahli materi sebesar 95% dan dari guru mata pelajaran IPA sebesar 95%. Penggunaan LKPD berbasis *Discovery Learning* efektif meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik hingga 83%, ketuntasan belajar dalam kategori tinggi dengan skor sebesar 0,74, hasil ketercapaian indikator pembelajaran sebesar 81,9% dan rata-rata aktivitas peserta didik sebesar 84,9.
4. Kholish (2018: 68), didapatkan bahwa lembar kerja siswa (LKS) yang dikembangkan dinyatakan valid dengan tingkat kelayakan sebesar 71,9% dengan kategori baik, tingkat efektivitas sebesar 69,5% dengan kriteria sedang, dan respon siswa terhadap LKS yang dikembangkan didapatkan persentase sebesar 91,1% dengan kategori sangat baik.
5. Umar (2019: 93), didapatkan nilai rata-rata tingkat validitas LKPD yang dikembangkan sebesar 3,69 dengan kriteria sangat valid, nilai rata-rata kepraktisan sebesar 3,36 dan tingkat efektivitas pada kriteria sangat efektif dengan ketuntasan belajar sebesar 84%.