



Pengembangan LKPD Discovery Learning untuk Menanamkan Pendidikan Karakter Siswa Kelas V Sekecamatan Jatinom Tahun Pelajaran 2023/2024

Linda Apriyani¹, Ronggo Warsito², Isna Rahmawati³
^{1,2,3} Universitas Widya Dharma, Indonesia

Alamat: Jl. Ki Hajar Dewantara, Desa Macanan, Karangnom, Kec. Klaten Utara, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah 57438

Korespondensi penulis: lindaapriyani32@gmail.com

Abstract. *This research is motivated by the fact that the implementation of character education in schools has not been implemented optimally in the learning process. The need for developing student worksheets that are integrated with character education aims to establish student cooperation, activeness, independence, discipline and responsibility. The type of research used is research and development, also called R&D (Research and Development), using the Borg and Gall model, carried out in 6 stages. The validation results obtained from this research were that material experts received 93.18% (very worthy), media expert validation 87.5% (very worthy), and practitioner expert validation 84.1% (very worthy). The practicality of the LKPD obtained at SD Negeri 1 Mranggen had an average score of 88.66% (very practical), SD Negeri 2 Gedaren 89.16% (very practical) and SD N 2 Mranggen 87.83% (very practical). The value before product application and after product application experienced a significant increase with an N-gain score of 58.42% (quite effective). The results of this development research show that the discovery learning LKPD is feasible, practical and quite effective when used.*

Keywords: *Development, LKPD, Discovery Learning, Character*

Abstrak. Penelitian ini dilatar belakangi karena penerapan pendidikan karakter di sekolah belum maksimal dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Perlunya pengembangan lembar kerja peserta didik yang diintegrasikan dengan pendidikan karakter bertujuan untuk menjalin kerja sama, keaktifan, kemandirian, disiplin, dan tanggung jawab siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan disebut juga R&D (*Research and Development*) menggunakan model Borg and Gall laksanakan menjadi 6 tahap. Hasil validasi yang didapatkan dari penelitian ini yaitu, ahli materi mendapat 93,18 % (sangat layak), validasi ahli media 87,5% (sangat layak), dan validasi ahli praktisi 84,1% (sangat layak). Kepraktisan LKPD yang didapatkan di SD Negeri 1 Mranggen skor rata-rata 88,66 % (sangat praktis), SD Negeri 2 Gedaren 89,16 % (sangat praktis) dan SD N 2 Mranggen 87,83 % (sangat praktis). Nilai sebelum penerapan produk dan setelah penerapan produk mengalami peningkatan yang cukup signifikan dengan skor *N-gain* sebesar 58.42% (cukup efektif). Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa LKPD *discovery learning* ini layak, praktis, dan cukup efektif ketika digunakan.

Kata kunci: Pengembangan, LKPD, *Discovery Learning*, Karakter

1. LATAR BELAKANG

Keberhasilan suatu negara dalam penyelenggaraan pendidikan dilihat dari sumber daya manusia yang memiliki kualitas mampu bersaing di tengah perkembangan zaman dengan mengedepankan nilai-nilai pendidikan karakter. Sekolah memainkan peran penting dalam menanamkan nilai karakter karena merupakan lingkungan dimana siswa belajar tidak hanya pengetahuan akademis, tetapi juga norma-norma etika dan perilaku yang baik (Faiz, 2022). Penanaman pendidikan karakter di sekolah dapat dilakukan dengan beberapa metode salah satunya yaitu memasukkan nilai-nilai karakter kedalam pembelajaran yang disesuaikan

dengan kurikulum yang diintegrasikan dalam setiap aktivitas pembelajaran dengan membuat perangkat pembelajaran di sesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Lembar Kerja Siswa (LKPD) adalah bagian dari perangkat pembelajaran yang digunakan mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Nurdin & Andiantoni (Sulasriani et al, 2023) LKPD memuat berbagai aktivitas dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh siswa, baik berupa soal-soal latihan maupun kegiatan-kegiatan praktikum atau percobaan. LKPD dibuat sebagai sarana guru untuk melakukan evaluasi terhadap kemampuan siswa serta memberikan pengalaman belajar siswa secara langsung melalui pengerjaan tugas-tugas yang harus diselesaikan. Dalam rangka mempermudah siswa menemukan konsep dan jawaban dari suatu materi diperlukan model pembelajaran.

Menurut Cahyaningtyas et al (2023) *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengarahkan siswa menemukan inti pembelajaran berupa konsep melalui berbagai informasi yang diperoleh dari percobaan. Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran kreatif dan inovatif yang dapat meningkatkan karakter kedisiplinan siswa dan kemandirian siswa pada saat mengikuti pembelajaran, dalam memberikan pengajaran kepada siswa guru harus meningkatkan kreativitasnya tidak terpaku pada cara mengajar yang konvensional (Nurwahidin et al, 2023). Model *discovery learning* mampu mendorong kemampuan siswa, dari aspek afektif yaitu menumbuhkan karakter siswa diantaranya kerja sama, kemandirian, disiplin, tanggung jawab.

Terdapat beberapa permasalahan yang berkaitan dengan nilai pendidikan karakter yang ada di sekolah antara lain penerapan pendidikan karakter belum dilaksanakan secara maksimal, adanya anggapan bahwa keberhasilan belajar siswa hanya dari prestasi akademik saja, siswa tidak konsisten dalam menerapkan nilai-nilai pendidikan karakter. Guru belum melakukan pengembangan perangkat pembelajaran berupa LKPD dengan model pembelajaran *discovery learning* untuk menanamkan pendidikan karakter. Dalam kegiatan belajar siswa belum sepenuhnya menggunakan buku yang mengintegrasikan karakter secara detail pada setiap aktivitasnya. LKS yang digunakan secara umum berisi tentang materi dan tugas yang memiliki desain yang monoton. Dari latar belakang diatas peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian berupa **Pengembangan LKPD *Discovery Learning* Untuk Menanamkan Pendidikan Karakter Siswa Kelas V SD Kecamatan Jatinom Tahun Pelajaran 2023/2024**. Pengembangan ini bertujuan mengetahui sejauh mana efektifitas LKPD membentuk karakter dan kepribadian siswa.

2. KAJIAN TEORITIS

LKPD *discovery learning* merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pendamping belajar siswa yang memberikan dorongan siswa melakukan penyelidikan. LKPD *discovery learning* mempunyai fungsi melatih siswa untuk menemukan konsep pembelajaran melalui data maupun informasi yang didapat dari percobaan dan pengamatan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi, sehingga siswa dapat belajar mandiri sesuai gaya belajar masing-masing (Lestari et al, 2021). Langkahnya LKPD dengan model *discovery learning* terdapat enam langkah yaitu *stimulation* (pemberian rangsangan); *problem statement* (identifikasi masalah); *data collection* (pengumpulan data); *data processing* (pengolahan data); *verification* (verifikasi) dan *generalisation* (menarik kesimpulan) berdasarkan artikel dari Rahmah (2023). LKPD *discovery learning* disusun secara sistematis untuk mempermudah siswa memecahkan konsep pembelajaran yang terdiri dari 6 langkah percobaan.

Menurut Thomas Lickona (Gunawan, 2022) pendidikan karakter merupakan proses pembentukan watak seseorang melalui pendidikan moral, yang hasilnya terlihat dalam tindakan konkrit, berupa tindakan yang baik, jujur, memiliki tanggung jawab, menghargai hak orang lain, kerja keras, dan lain -lain. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan langkah membentuk watak dan etika seseorang dengan tindakan nyata agar menjadi lebih baik sesuai dengan nilai yang telah diterapkan dalam suatu masyarakat.

Pendidikan karakter menjadi salah satu perintah yang harus dilaksanakan setiap jenjang pendidikan, tuntutan tersebut diwujudkan Kemendikbud dengan membuat kurikulum merdeka yang menjadi fokus pembinaan pendidikan karakter siswa. Konsep kurikulum Merdeka menyempurnakan penanaman pendidikan karakter siswa dengan Profil Pelajar Pancasila (Kurniastuti et al, 2022). Enam dimensi profil pelajar Pancasila menurut Kemendikbudristek yaitu Beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; Berkebhinekaan global; Gotong royong; Mandiri; Bernalar Kritis; Kreatif.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau disebut juga *research and development* (R&D) dengan model Borg and Gall yang dilaksanakan dengan 6 tahapan penelitian. Populasi penelitian ini yaitu 37 SD baik negeri maupun swasta yang ada di Kecamatan Jatnom dengan mengambil sampel 5 SD antara lain SDIT Permata Bangsa, SD Negeri 1 Mranggen, SD Negeri 2 Gedaren, SD Negeri 2 Mranggen dan SD Negeri 1 Tibayan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, lembar observasi dan

dokumentasi. Analisis data menggunakan data kualitatif dari hasil wawancara guru serta masukan para ahli, data kuantitatif dengan melakukan pengujian yang dilakukan adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji *sample paired t test* dan uji N-Gain.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi Hasil Penelitian

Jenis pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau disebut juga *research and development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2019). Model yang digunakan penelitian dan pengembangan ini menggunakan Borg and Gall dengan 6 tahapan yaitu :

1) Potensi dan masalah

Mencari potensi pengembangan produk yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ada di lapangan dengan menganalisis kebutuhan siswa menggunakan metode wawancara dengan guru di SD IT Permata Bangsa.

2) Pengumpulan data

Pengumpulan data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang digunakan untuk mempersiapkan membuat produk yang akan dikembangkan

3) Desain produk

Membuat konsep LKPD gambar yang di sesuaikan dengan karakteristik anak dan tema pembelajaran yang dikaitkankan dengan penanaman pendidikan karakter profil pelajar Pancasila.

4) Validasi desain

Produk yang telah dihasilkan dilakukan validasi oleh para ahli sudah berpengalaman untuk menilai produk, hal ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi.

5) Perbaikan Desain

Produk yang telah divalidasi diperbaiki berdasarkan saran dan masukan dari para validator agar produk yang dihasilkan mempunyai kualitas yang baik untuk diujicobakan kepada siswa.

6) Uji Coba Produk

a) Uji Coba

Uji coba terbatas bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kepraktisan produk yang telah dibuat dengan menggunakan instrumen angket respon siswa yang dilaksanakan di 3 sekolah berbeda yaitu SD Negeri 1 Mranggen, SD Negeri 2 Gedaren dan SD Negeri 2 Mranggen.

b) Uji coba skala lebih luas

Uji coba ini bertujuan untuk menguji efektifitas pemakaian produk secara keseluruhan dalam menanamkan pendidikan karakter. Uji coba produk lebih luas menggunakan pengumpulan data dilakukan secara kuantitatif.

b. Kelayakan LKPD *Discovery Learning*

Uji validasi produk digunakan untuk menghitung hasil kelayakan produk yang telah dikembangkan. Kelayakan produk di nilai berdasarkan hasil penilaian angket validasi ahli materi, ahli media dan validasi praktisi dengan memilih satu dari empat jawaban skala bertingkat Likert. Skor yang diperoleh dari penilaian dari ahli validasi materi dan validasi praktisi kemudian dihitung dengan perhitungan persentase menurut Anas Sudijono (2018) dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Skor yang telah dihitung selanjutnya dikategorikan kriteria kelayakannya dengan disesuaikan persentasenya menggunakan tabel dibawah ini :

Tabel.1 Kategori Kelayakan Produk

No.	Persentase (%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	80 % - 100 %	Sangat Valid	Sangat layak/ tidak perlu revisi
2.	60 % - 79 %	Valid	Layak/ tidak perlu revisi
3.	50 % - 59 %	Cukup Valid	Kurang layak/ perlu revisi
4.	20 % - 49 %	Kurang Valid	Tidak layak/ perlu revisi
5.	0 % - 19 %	Tidak Valid	Sangat tidak layak/ perlu revisi

Sumber: Ridwan, 2016 dalam (Pebrianti, S. 2023)

Produk yang dihasilkan dapat diujicobakan dalam skala luas apabila memenuhi kriteria kelayakan rata-rata minimal 60% dengan kategori “layak/ tidak perlu revisi”. Berikut merupakan hasil dari perolehan validasi produk dari masing-masing ahli.

Tabel.2 Hasil Validasi Produk

No	Ahli Validasi	Hasil	Kategori
1.	Materi	93,18 %	Sangat layak
2.	Media	87,5 %	Sangat layak
3.	Praktisi	84,1 %	Sangat layak

Perolehan nilai dari para ahli validasi berdasarkan tabel diatas sudah memenuhi kriteria “sangat layak” diatas kriteria yang telah di tetapkan, namun masih terdapat beberapa saran perbaikan produk dari para ahli antara lain :

1. Ahli Materi

Materi lebih di sederhanakan lagi karena materi yang banyak membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk menerapkannya. LKPD khusus pegangan guru diberi kunci jawaban dijadikan satu pada bagian belakang, hal ini bertujuan memudahkan penggunaan guru untuk mengoreksi jawaban.

2. Ahli Media

Perbaikan dalam kekonsistenan penulisan sintak pada inti LKPD disamakan dengan sintak yang ada di alur pembelajaran dan tambahkan garis atau titik pada kotak jawaban supaya siswa dalam menulis jawaban bisa rapi sesuai dengan tempat yang di sediakan.

3. Ahli Praktisi

Materi lebih di spesifikkan lagi, aktivitas dari sub sejarah Indonesiaku yang terdiri dari 3 bab ada baiknya dihilangkan salah satu hal ini dilakukan untuk menyeimbangkan sub bab lain yang hanya terdiri dari satu aktivitas pembelajaran. Indikator dalam lebih di spesifikkan lagi untuk pada bab 1 yang memiliki lebih dari 1 aktivitas pembelajaran.

c. Kepraktisan LKPD *Discovery Learning*

Kepraktisan penggunaan LKPD *discovery learning* untuk menanamkan pendidikan karakter diperoleh dari angket respon siswa yang dilakukan pada 3 SD yang berbeda saat uji coba terbatas. Analisis kepraktisan angket siswa dilakukan dengan memilih salah satu jawaban dari dua indikator berpedoman pada skala Guttman “ya” dan “tidak” kemudian di jumlahkan. Perolehan skor keseluruhan yang didapatkan dari angket respon siswa dan respon guru kemudian dihitung dengan rumus persentase menurut Anas Sudijono (2018) dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Persentase

f = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Skor yang telah dihitung menjadi persentase kriteria kepraktisan :

Tabel 3. Kategori Tingkat Kepraktisan Produk

No.	Persentase (%)	Kriteria
1.	80,01%-100%	Sangat Praktis
2.	60,01%-80%	Praktis
3.	40,01%-60%	Kurang Praktis
4.	21,01%-40%	Tidak Praktis
5.	0 %-20 %	Sangat Tidak Praktis

Sumber : (Akbar, S. 2017) dalam Azizah (2023)

Dari presentase diatas diharapkan hasil presentase uji kepraktisan produk mendapat kriteria hasil yang maksimal sangat praktis berkisaran angka 80,01 % - 100 % jika tidak memungkinkan maka minimal kriteria yang di dapatkan harus dengan predikat praktis dengan skor 60,01 % saat diujikan.

Berikut ini merupakan perolehan data angket respon siswa pada masing-masing sekolah :

Tabel.4 Hasil Rekapitulasi Angket Kepraktisan Produk

No.	Aspek	Nama Sekolah		
		SD Negeri 1 Mranggen	SD Negeri 2 Gedaren	SD Negeri 2 Mranggen
1.	Tampilan	100 %	97.5 %	97.5 %
2.	Isi	86%	90 %	90 %
3.	Pengoperasian	80%	80 %	90 %
Total Skor		266 %	267,5 %	277,5%
Rata-rata		88,66 %	89,16%	92,5%
Kategori		Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa penerapan produk LKPD pertama kali dilakukan di SD Negeri 1 Mranggen mendapatkan skor rata-rata 88, 66 % memiliki kriteria sangat praktis. Uji coba pada sekolah ke dua yang dilakukan di SD Negeri 2 Gedaren mendapatkan skor 89,16% dari ketiga aspek yang telah disajikan mendapat kriteria sangat praktis. Nilai kepraktisan yang ketiga setelah dilakukan uji coba di SD Negeri 2 Mranggen mendapatkan rata-rata 87,83 % dengan kriteria sangat praktis. Perolehan nilai rata-rata

yang didapatkan saat uji lapangan terbatas dari 3 sekolah dasar tersebut yaitu 92,5 % kriteria sangat layak.

Saran dari siswa setelah mengerjakan LKPD tersebut yaitu LKPD sebaiknya diberikan kolom untuk nama kelompok pada setiap aktivitasnya hal ini perlu dilakukan agar efektif LKPD dikerjakan dengan berbeda-beda kelompok. LKPD yang akan dikerjakan agar mudah soal yang dikerjakan secara berkelompok terlalu banyak ada baiknya dikurangi. Jumlah soal yang terlalu banyak mengakibatkan tidak cukupnya jam pembelajaran yang telah dialokasikan sebelumnya. Perbaikan ke 2 disesuaikan dengan saran yang diperoleh dari siswa, selain mengurangi jumlah soal peneliti juga memperjelas petunjuk pengoperasian produk.

d. Keefektifan LKPD *Discovery Learning*

Keefektifan LKPD *discovery learning* dalam penelitian ini dilihat dari hasil uji *N-gain*. Sebelum pengujian *N-gain*, dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas sebagai uji pra syarat analisis statistik data yang berguna untuk mengetahui distribusi data normal ataupun tidak. Data berdistribusi normal apabila memiliki nilai signifikansi > 0.05 . Hasil pengujian data yang didapatkan dilihat pada tabel *Shapiro-Wilk* karena sampel yang diambil sebanyak 29 siswa. Berikut merupakan hasil pengujian normalitas yang telah dihitung dengan bantuan *software* SPSS :

Tabel.5 Hasil Uji Normalitas

	Statistik	df	Sig	Keterangan
Pra Implementasi	.949	29	.172	Normal
Pasca Implementasi	.929	29	.052	Normal

Dari tabel yang disajikan hasil uji normalitas pra implementasi mendapatkan nilai signifikansi 0.172 dan pasca implementasi produk dengan nilai signifikansi 0.52 kedua data tersebut memiliki nilai signifikansi > 0.05 . Dengan demikian data tersebut memiliki tingkat distribusi normal untuk penyebarannya.

2) Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui persamaan variansi dua buah distribusi data atau lebih dan mengetahui apakah data yang didapatkan bersifat homogen atau tidak. Hasil pengujian homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel.6 Hasil Uji Homogenitas

	df1	df2	Sig.	Keterangan
Hasil	1	56	,701	Homogen

Hasil pengujian uji homogenitas diatas dapat dijelaskan bahwa data tersebut memiliki signifikansi lebih dari 0.05 perolehan nilai yang didapatkan 0,701 maka data tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

3) Uji *Paired T Test*

Uji *paired sample T test* (Uji T berpasangan) digunakan untuk membandingkan selisih rata-rata dari dua sampel berpasangan dengan syarat asumsi data terdistribusi normal. Ketentuan dalam pengujian hipotesis statistik yaitu jika r hitung lebih kecil dari r tabel atau memiliki nilai signifikansi > 0.05 maka H_0 dinyatakan diterima dan H_a ditolak. Berikut merupakan tabel hasil uji T *paired test* :

Tabel.7 Hasil Uji T *Paired Test*

Implementasi	Mean	t hitung	Sig	df	Selisih
Pra Implementasi	36,21	-12,968	000	28	8.62
Pasca Implementasi	44,83				

Dari data diatas dapat dijelaskan bahwa hasil analisis uji T *sample paired test* pra implementasi mendapatkan nilai rata-rata 36,21 sedangkan nilai rata-rata dari pasca implementasi 44,83 dan memiliki selisih 8.62. Hasil dari tabel yang disajikan memiliki nilai t hitung sebesar -12.968 dan nilai signifikansi sebesar < 000 . Hasil tersebut lebih kecil dari ketentuan nilai signifikansi $< 0,05$ maka dapat dinyatakan H_a diterima dan H_0 ditolak. Demikian disimpulkan bahwa terjadi perbedaan karakter siswa sebelum penerapan LKPD dan setelah menggunakan LKPD dengan selisih nilai 8,62.

4) Uji *N-Gain*

Uji N Gain bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan tingkat perubahan ketika sebelum dan sesudah penggunaan produk. Nilai keefektifan didapatkan dari pengisian angket pra implementasi dan pasca implementasi kemudian dihitung menggunakan aplikasi SPSS 27.00 *for windows* kemudian dikompokan berdasarkan kategori perubahan yang terjadi dengan berpedoman pada kategori N-Gain Sukarelawan (2024). Hasil pengujian *N-Gain* sebelum dan sesudah penggunaan produk LKPD didapatkan data seperti di bawah ini:

Tabel.8 N-Gain Skor dan N-Gain Persen

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
N Gain Skor	29	15	1.00	.5843	.24698
N Gain Persen	29	15.38	100.00	58.42	24.68901

Besarnya nilai keefektifan produk sebelum pra implementasi dengan pasca implementasi dapat di lihat pada nilai *mean* pada tabel diatas yang terdiri dari 2 data yaitu N Gain skor mendapatkan rata-rata .58 kategori sedang dan N Gain persen mendapatkan rata-rata sebesar 58.42 % dengan kategori cukup efektif. Kirschenbaum dalam penelitian (Fauzati dkk, 2023) menyatakan bahwa penanaman pendidikan karakter membutuhkan waktu yang lama, bekesinambungan, terpadu dan komprehensif jika dilaksanakan baik di luar kelas maupun di dalam kelas. Dengan demikian produk yang dikembangkan berupa LKPD *discovery learning* di tinjau dari nilai pengisian angket penanaman pendidikan karakter siswa cukup efektif untuk digunakan karena terjadi perubahan yang signifikan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini termasuk dalam salah satu jenis penelitian R&D (*Research And Development*) dengan mengikuti tahapan sesuai dengan model yang digunakan yaitu Borg and Gall. Hasil penilaian validasi oleh ahli materi mendapatkan rata-rata persentase 93,18% dengan kategori sangat layak, validasi ahli media mendapatkan rata-rata persentase 87,5% dengan kategori sangat layak dan validasi ahli praktisi mendapatkan rata-rata persentase 84,1% dengan kategori sangat layak.

Kepraktisan LKPD *discovery learning* diperoleh dari angket respon siswa dengan dilakukannya 3x uji coba di sekolah yang berbeda. penerapan produk LKPD di SD Negeri 1 Mranggen mendapatkan skor rata-rata 88, 66 % memiliki kriteria sangat praktis. Uji coba kedua dilakukan di SD Negeri 2 Gedaren mendapatkan skor 89,16% mendapat kriteria sangat praktis. Uji coba ketiga dilakukan di SD Negeri 2 Mranggen mendapatkan rata-rata 92,5 % dengan kriteria sangat praktis. Perolehan nilai rata-rata yang didapatkan saat uji lapangan terbatas dari 3 sekolah dasar tersebut sebesar 90,10 % dengan kriteria sangat praktis.

Keefektifan LKPD *discovery learning* diperoleh pada dari hasil uji *N-Gain* yaitu sebesar 58,42 % dengan kategori cukup efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa LKPD *discovery learning* cukup efektif untuk digunakan karena terjadi perubahan yang cukup signifikan pada karakter siswa.

6. DAFTAR REFERENSI

- Azizah, D. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Berintegrasi Self-Regulated Learning pada Materi Perubahan Wujud
- Faiz, A. (2022). Peran Guru Dalam Pendidikan Moral dan Karakter. *Jurnal Education and development*, 10(2), 315-318.
- Fauzati, T., Khosiyono, B. H. C., Cahyani, B. H., & Nisa, A. F. (2023). Evaluasi Penanaman Pendidikan Karakter Melalui Metode Pembiasaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 4156-4165.
- Gunawan, Hery. (2022). *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung : Alfabeta
- Kurniastuti, R. N., Nuswantari, N., & Feriandi, Y. A. (2022, August). Implementasi Profil Pelajar Pancasila Sebagai Salah Satu Bentuk Pendidikan Karakter Pada Siswa SMP. In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)* (Vol. 1, No. 1, pp. 287-293).
- Lestari, A., Hairida, H., & Lestari, I. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Asam Dan Basa. *Jurnal Zarah*, 9(2), 117-124.
- Nur, R. A. P., Truvadi, L. A., Agustina, R. T., & Salam, I. F. B. (2023). Peran Pendidikan
- Nurwahidin, M., Habibi, R. K., Pangestu, D., & Pratama, M. J. (2023). Model Pembelajaran Discovery Learning Kurikulum Merdeka Belajar Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 2(2).
- Pebrianti, S. (2023). Pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Android Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Pada Materi Pola Bilangan Di Kelas VII Smp N 21 Pontianak (Doctoral Dissertation, *Ikip PGRI Pontianak*).
- Rahmah, A. K. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal SIPP: Sultan Idris Pendidikan Profesi Guru*, 1(3).
- Sudijono Anas. (2018). Pengantar Statistik Penelitian Pendidikan. Jakarta:Rajawali Press.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Bantul : Suryacahya
- Sulasriani, D., Samawi, A., Sunarti, L., & Laksanawati, E. (2023). Penggunaan LKPD IPAS Berbasis Experiential Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda Peserta Didik Kelas IV SD: Penggunaan LKPD IPAS Berbasis Experiential Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda Peserta Didik Kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5077-5092.
- Sugiyono.(2019). *Metode penelitian kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta