Journal of Natural Sciences *ISSN 2721-5571 (Online)*
Vol. 7 No. 3 November 2026: 281-292, DOI: 10.34007/jonas.v7i3.1302

Pengembangan LKPD Berbasis *Discovery learning* Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP IT ELTRASA

Development of Discovery Learning-Based Student Worksheets on the Classification of Living Things at SMP IT ELTRASA

Nabilla Ramadani*, Dini Puji Anggraini, & Wina Mariana Parinduri
Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Al Maksum Langkat, Indonesia

Disubmit: 05 Oktober 2026; Direview: 23 Oktober 2026; Disetujui: 20 November 2026

**Coresponding Email*: nabillaramadani557@gmail.com

Abstrak

Keterbatasan bahan ajar ilmu pengetahuan alam (IPA), khususnya lembar kerja siswa (LKS) cetak yang didominasi uraian teks sehingga belum optimal melibatkan peserta didik secara aktif. Tujuan penelitian adalah menghasilkan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *discovery learning* untuk materi klasifikasi makhluk hidup di kelas VII SMP IT ELTRASA, serta menilai tingkat kevalidan dan kepraktisannya; aspek efektivitas tidak diuji. Rancangan penelitian berupa penelitian dan pengembangan yang mengacu pada model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Partisipan berjumlah 19 peserta didik kelas VII B yang ditetapkan melalui purposive sampling. Pengumpulan data memanfaatkan lembar validasi ahli, angket respons peserta didik, dan lembar observasi aktivitas. Hasil penilaian menunjukkan skor kevalidan sebesar 97,50% dari ahli materi, 91,07% dari ahli media, dan 82,14% dari ahli bahasa, yang seluruhnya termasuk kategori sangat valid. Angket respons peserta didik memberikan skor kepraktisan 84,47% (sangat praktis), sedangkan observasi aktivitas peserta didik mencapai 98,61%. Berdasarkan temuan tersebut, LKPD berbasis *discovery learning* ini tergolong valid dan praktis sebagai bahan ajar penunjang pembelajaran IPA.

Kata Kunci: LKPD; *Discovery Learning*; Klasifikasi Makhluk Hidup; Kevalidan; Kepraktisan.

Abstract

The scarcity of varied teaching materials in science instruction, particularly printed student worksheets that consist mainly of text and therefore offer limited support for student engagement. Its purpose was to develop discovery learning-based student worksheets (LKPD) on the classification of living things for seventh-grade students at SMP IT ELTRASA and to assess their validity and practicality, while their effectiveness was not tested. A research and development design following the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) was applied. The participants were 19 students of class VII B, selected through purposive sampling. Data were collected with expert validation sheets, student response questionnaires, and student activity observation sheets. Validity scores of 97.50% (subject matter expert), 91.07% (media expert), and 82.14% (language expert) were obtained, all falling into the "highly valid" category. The student questionnaire produced a practicality score of 84.47% ("highly practical"), while observed student activity reached 98.61%. These results indicate that the worksheets are valid and practical as supplementary materials for science instruction.

Keywords: *LKPD; Discovery Learning; Classification Of Living Things; Validity; Practicality*

How to Cite: Ramadani, N., Anggraini, D.P., & Parinduri W.M. (2026). Pengembangan LKPD Berbasis *Discovery learning* Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP IT ELTRASA. *Journal of Natural Sciences, 7 (3): 281-292*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting menumbuhkan potensi peserta didik melalui pembelajaran terarah yang tidak hanya menekankan pengetahuan, tetapi juga kemampuan analisis, kreativitas, dan pemecahan masalah. Menurut Nafaul Nadhiroh & Maunah (2024), pendidikan mengembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi. Kurikulum Merdeka mendukung hal ini dengan mengajak peserta didik terlibat langsung memahami konsep sains sesuai capaian pembelajaran (Kemendikdasmen, 2022).

Pembelajaran yang baik memerlukan bahan ajar yang sesuai kebutuhan peserta didik. Kusumadewi *et al.* (2020) membagi bahan ajar menjadi cetak, seperti buku, modul, lembar kerja siswa (LKS), dan lembar kerja peserta didik (LKPD), serta noncetak, seperti media audiovisual dan modul elektronik. Bahan ajar yang hanya menyampaikan materi tanpa memperhatikan aktivitas peserta didik membuat pembelajaran kurang optimal (Nuryasana & Desiningrum, 2020). Karena itu, pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) memerlukan bahan ajar yang mendorong keterlibatan peserta didik.

IPA di tingkat SMP memadukan biologi, fisika, dan kimia untuk mempelajari fenomena alam (Agustina *et al.*, 2023), sehingga peserta didik perlu mengamati, mengidentifikasi, menganalisis, dan menemukan konsep. Namun, observasi pada Oktober 2025 di SMP IT ELTRASA Padang Tualang menunjukkan pembelajaran IPA masih didominasi ceramah dan diskusi, sedangkan peserta didik cenderung mendengarkan dan mencatat. Pada Ujian Tengah Semester (UTS) IPA dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, hanya 5 dari 17 peserta didik kelas VII A dan 1 dari 19 peserta didik kelas VII B yang tuntas, sehingga diperlukan bahan ajar yang membuat pembelajaran lebih terarah. Wawancara dengan guru IPA menunjukkan bahan ajar yang digunakan berupa LKS cetak dari luar sekolah yang didominasi tulisan tanpa ilustrasi bervariasi, sedangkan buku paket terbatas dan lebih banyak dipegang guru sehingga peserta didik bergantung pada penjelasan guru. Guru juga belum pernah merancang maupun menerapkan LKPD. Karena itu, dibutuhkan bahan ajar yang memandu aktivitas belajar dan mendorong keterlibatan peserta didik.

LKPD merupakan sumber belajar yang mempermudah pembelajaran (Nurjihan & Bunawan, 2025) dengan aktivitas, pertanyaan, atau permasalahan yang diselesaikan

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0

peserta didik (Ramadanti *et al*., 2023), sehingga berfungsi sebagai panduan belajar yang terarah, bukan sekadar latihan soal.

Klasifikasi makhluk hidup di kelas VII menuntut pengamatan dan pengelompokan berdasarkan ciri tertentu. Menurut guru IPA, peserta didik masih kesulitan karena bahan ajar belum menyediakan aktivitas untuk menemukan konsep secara langsung, sehingga dibutuhkan LKPD yang mengarahkan peserta didik memperoleh konsep secara sistematis. Model yang sesuai adalah *discovery learning* karya Bruner, yang mengarahkan peserta didik menemukan konsep dan menyimpulkan secara mandiri (Musyawir *et al*., 2022) melalui tahapan stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, dan generalization (Kumowal, 2022).

Pada LKPD ini, tahapan tersebut diwujudkan melalui pengamatan makhluk hidup dan benda tak hidup, perumusan dugaan, pengumpulan dan pengolahan informasi, pemeriksaan hasil pengelompokan, serta penyusunan kesimpulan. Nurjihan & Bunawan (2025) dan Diana *et al*. (2022) menunjukkan bahwa LKPD, termasuk yang berbasis discovery learning, mendukung keterlibatan dan pemahaman konsep melalui kegiatan terstruktur. Namun, LKPD perlu disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Karena itu, penelitian ini mengembangkan LKPD berbasis *discovery learning* yang mengintegrasikan pengamatan, identifikasi ciri, pengelompokan, dan penarikan kesimpulan pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMP IT ELTRASA pada 12 Mei–2 Juni 2026. Penelitian menggunakan metode pengembangan (*Research and Development*/R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah 19 peserta didik kelas VII B yang dipilih secara *purposive sampling* karena memiliki ketuntasan belajar lebih rendah dibandingkan kelas VII A.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi, media, dan bahasa, angket respons peserta didik, serta lembar observasi aktivitas peserta didik. Validasi produk melibatkan enam validator, yaitu tiga validator konstruk dan tiga validator konten. Validator konstruk memberikan saran perbaikan produk, sedangkan validator

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.

konten menilai kelayakan materi, media, dan bahasa. Masing-masing kelompok terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Lembar validasi materi terdiri atas 6 aspek, 20 indikator, dan 20 butir pernyataan. Lembar validasi media dan bahasa masing-masing terdiri atas 5 aspek, 14 indikator, dan 14 butir pernyataan. Ketiga instrumen menggunakan skala Likert 1–4, yaitu sangat baik (4), baik (3), kurang baik (2), dan tidak baik (1). Angket respons peserta didik terdiri atas 14 pernyataan dalam 5 aspek dengan skala 1–4, mulai dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Sementara itu, lembar observasi aktivitas peserta didik memuat 18 butir pengamatan dalam 6 aspek dengan skala sangat sesuai (4) hingga tidak sesuai (1).

Prosedur pengembangan LKPD mengikuti lima tahap model ADDIE sebagai berikut.

1. *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan ketersediaan bahan ajar, analisis peserta didik untuk mengetahui karakteristik dan kemampuan akademik, serta analisis kurikulum untuk menentukan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) pada materi klasifikasi makhluk hidup.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun struktur dan isi LKPD, memilih gambar atau ilustrasi, serta merancang aktivitas pembelajaran berdasarkan sintaks *discovery learning*. Pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian berupa lembar validasi, angket respons, dan lembar observasi aktivitas peserta didik.

3. *Development* (Pengembangan)

Rancangan dikembangkan menjadi LKPD cetak berbasis *discovery learning*, kemudian divalidasi oleh tiga validator konstruk dan tiga validator konten yang terdiri atas ahli materi, media, dan bahasa. Hasil validasi dan saran validator digunakan untuk memperbaiki isi materi, penyajian, tampilan, dan bahasa sebelum produk diujicobakan.

4. *Implementation* (Implementasi)

LKPD diujicobakan kepada 19 peserta didik kelas VII B selama tiga minggu dalam lima pertemuan dengan total alokasi waktu 13 jam pelajaran (JP), masing-masing 40 menit. Pembelajaran materi klasifikasi makhluk hidup dilaksanakan menggunakan enam sintaks *discovery learning*, yaitu *stimulation* (pemberian rangsangan), *problem statement*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0

(identifikasi masalah), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verification* (pembuktian), dan *generalization* (penarikan kesimpulan).

Selama pembelajaran, observer mengamati aktivitas peserta didik menggunakan lembar observasi pada setiap pertemuan. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik mengisi angket untuk memberikan penilaian terhadap penggunaan LKPD.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil validasi ahli, angket respons, dan observasi aktivitas peserta didik. Saran dan masukan dari validator maupun peserta didik digunakan sebagai dasar penyempurnaan akhir LKPD.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase validitas dan kepraktisan LKPD, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan saran dan masukan sebagai dasar perbaikan produk.

Analisis Kepraktisan LKPD

Kepraktisan LKPD dianalisis berdasarkan angket respons dan observasi aktivitas peserta didik. Persentase skor angket dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimum (Rohmah *et al*., 2023).

$$NP = \frac{Jumlah\ skor}{Skor\ masimum} \times 100\%$$

Hasil perhitungan tersebut diinterpretasikan menggunakan kriteria kevalidan produk pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Interval	Tingkat Validitas
81%-100%	Sangat Valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup Valid
21%-40%	Tidak Valid
0%-20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Rohmah *et al*., (2023)

Apabila persentase hasil validasi lebih dari 61%, produk dikategorikan valid sehingga dapat diujicobakan pada tahap berikutnya. Kepraktisan LKPD dianalisis dari angket respons dan observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Skor angket setiap peserta didik dipersentasekan terhadap skor maksimum (Rohmah *et al*., 2023).

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.

$$NP = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai Persentase Kepraktisan

F = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor maksimum

Persentase seluruh responden kemudian dijumlahkan dan dibagi dengan banyaknya responden untuk memperoleh nilai rata-rata yang menentukan tingkat kepraktisan LKPD.

$$\bar{x} = \frac{\sum NP}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Nilai rata-rata

$\sum NP$ = Jumlah skor %

N = Jumlah respon

Nilai rata-rata tersebut diinterpretasikan menggunakan kategori pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

Interval	Tingkat Kepraktisan
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Kurang Praktis
21%-40%	Tidak Praktis
0%-20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber: Rohmah *et al.*, (2023)

Apabila nilai angket respons peserta didik lebih dari 61%, LKPD dikategorikan praktis. Observasi aktivitas peserta didik dianalisis dengan membandingkan skor aktivitas yang diperoleh dengan skor maksimum pada setiap pertemuan, menggunakan rumus persentase yang sama.

$$NP = \frac{Skor\ aktivitas\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimum} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik kelas VII SMP IT ELTRASA melalui model ADDIE. Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan, peserta didik, dan kurikulum. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa bahan ajar masih terbatas dan didominasi teks, guru belum mengembangkan LKPD secara mandiri, serta kemampuan

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0

akademik peserta didik beragam. Peserta didik juga mengalami kesulitan memahami materi melalui pembelajaran yang hanya berpusat pada ceramah. Oleh karena itu, LKPD dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif melalui kegiatan pengamatan dan penemuan konsep. Pengembangan produk disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) Kurikulum Merdeka.

Tahap perancangan menghasilkan LKPD dengan tiga bagian utama, yaitu pendahuluan, isi, dan penutup. Pendahuluan memuat sampul, petunjuk penggunaan, dan peta konsep. Bagian isi mencakup ringkasan materi dan lima kegiatan pembelajaran yang disusun berdasarkan enam sintaks *discovery learning*, yaitu *stimulation*, *problem statement*, *data collection*, *data processing*, *verification*, dan *generalization*. Kegiatan diawali dengan pengamatan gambar atau objek makhluk hidup, dilanjutkan dengan perumusan masalah, pengumpulan dan pengolahan informasi, verifikasi hasil, serta penarikan kesimpulan. Bagian penutup memuat rangkuman, soal evaluasi, biografi penulis, dan daftar pustaka. LKPD dikembangkan dalam bentuk cetak menggunakan aplikasi Canva dengan memperhatikan keterbacaan teks, kesesuaian ilustrasi, kombinasi warna, dan tata letak agar menarik serta mudah digunakan peserta didik.



Sampul LKPD



Petunjuk penggunaan LKPD



Peta konsep

Gambar 1. Bagian pendahuluan LKPD



Topik 1 LKPD



Gambar 2. Bagian isi LKPD memuat tahapan *discovery learning* 1 sampai 6

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.



Rangkuman materi



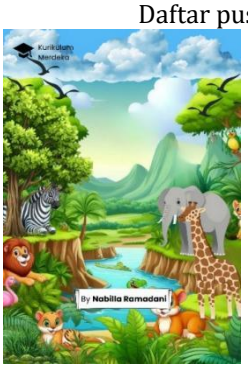
Evaluasi



Daftar pustaka



Biografi penulis

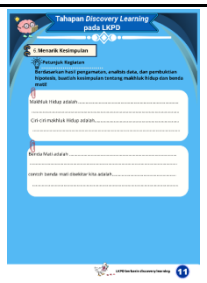


Sampul belakang

Gambar 3. Bagian penutup LKPD

Tahap pengembangan dihasilkan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi klasifikasi makhluk hidup yang divalidasi oleh para ahli melalui saran perbaikan (konstruk) dan penilaian (konten) untuk mengetahui kevalidan produk. Validasi konstruk berupa saran, masukan, dan kritik terhadap LKPD, kemudian tiga ahli konten menilai kevalidan LKPD tersebut.

Ahli materi konstruk menyarankan penambahan kata perintah pada sintaks keenam, yaitu kesimpulan. Saran perbaikan dari ahli materi konstruk disajikan berikut ini.

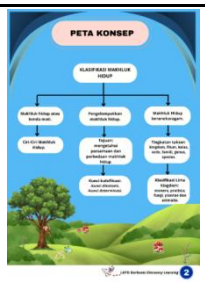
Revisi	Sebelum	Sesudah
Tambahkan kata perintah seperti "tuliskan" pada tahap menarik kesimpulan.		

(a) (b)

Gambar 4. Tampilan tahap kesimpulan (a) sebelum revisi (b) sesudah revisi

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0

Ahli desain konstruk menyarankan agar latar belakang (*background*) peta konsep dibuat lebih menarik serta memperbaiki ukuran huruf dan tata letak. Salah satu saran perbaikan dari ahli desain konstruk ditampilkan berikut ini.

Revisi	Sebelum	Sesudah
Mengganti background peta konsep agar lebih menarik dan sesuaikan dengan materi pembelajaran		
	(a)	(b)

Gambar 5. Tampilan peta konsep (a) sebelum revisi (b) sesudah revisi

Ahli bahasa konstruk memberi saran terkait penggunaan bahasa, yaitu menulis istilah asing dengan huruf miring, menggunakan tanda baca secara tepat, dan memperbaiki kalimat pada petunjuk kegiatan tahap pemberian rangsangan. Salah satu saran perbaikan dari ahli bahasa konstruk ditampilkan berikut ini.

Revisi	Sebelum	Sesudah
Penggunaan bahasa asing diketik miring		
	(a)	(b)

Gambar 6. Tampilan sampul depan (a) sebelum revisi (b) sesudah revisi

Setelah perbaikan berdasarkan validasi konstruk, validator konten memberikan penilaian. Hasil validasi konten disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi konten

Validasi	Persentase	Kriteria
Ahli Materi	97,50%	Sangat Valid
Ahli Media	91,07%	Sangat Valid
Ahli Bahasa	82,14%	Sangat Valid
Rata-Rata	90,24%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 3, LKPD memperoleh rata-rata kevalidan 90,24% dengan kategori sangat valid. Penilaian tertinggi diberikan oleh ahli materi (97,50%), diikuti ahli media (91,07%) dan ahli bahasa (82,14%). Hasil ini menunjukkan bahwa LKPD telah

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.

memenuhi kesesuaian materi dengan CP dan TP, kualitas penyajian, serta keterbacaan bahasa. Meskipun aspek bahasa memperoleh nilai terendah, seluruh aspek tetap berada pada kategori sangat valid. Masukan validator konstruk turut menjadi dasar penyempurnaan isi, tampilan, dan bahasa produk.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Valentina *et al*. (2025) yang mengembangkan LKPD berbasis *discovery learning* dan memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli. Kesamaan penelitian terletak pada model pengembangan LKPD, sedangkan perbedaannya terdapat pada materi dan jenjang pendidikan. Penelitian ini menghasilkan LKPD cetak berbasis *discovery learning* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk peserta didik kelas VII SMP.

Pada tahap implementasi, LKPD diujicobakan kepada 19 peserta didik kelas VII B SMP IT ELTRASA untuk mengetahui tingkat kepraktisannya. Hasil angket respons peserta didik memperoleh persentase 84,47% dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil observasi aktivitas selama lima pertemuan mencapai 355 dari skor maksimum 360 atau 98,61%, juga dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa LKPD mudah digunakan dan mampu mendukung keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pengamatan, pengumpulan informasi, pengolahan data, dan penarikan kesimpulan.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Sukardi (2011) dalam Novriani *et al*. (2022) bahwa kepraktisan bahan ajar ditentukan oleh kemudahan penerapan dan keterlaksanaannya dalam pembelajaran. Dengan demikian, respons positif peserta didik dan tingginya aktivitas selama pembelajaran menunjukkan bahwa LKPD dapat diterapkan sebagai bahan ajar pendukung.

Tahap evaluasi dilakukan dengan meninjau hasil analisis kebutuhan, perancangan, validasi konstruk dan konten, serta implementasi. Masukan validator digunakan untuk menyempurnakan produk, sedangkan angket respons dan observasi aktivitas menjadi dasar penilaian kepraktisan.

Secara keseluruhan, LKPD berbasis *discovery learning* memperoleh kevalidan 90,24% dan kepraktisan berdasarkan respons peserta didik sebesar 84,47% serta observasi aktivitas sebesar 98,61%. Hasil ini menunjukkan bahwa LKPD memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran IPA pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP IT ELTRASA.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0

Temuan ini sejalan dengan Aziz (2019) dalam Novriani *et al*. (2022), yang menekankan pentingnya kesesuaian landasan teori dan konsistensi antarkomponen dalam menentukan validitas produk pengembangan.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE ini menghasilkan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk kelas VII SMP IT ELTRASA. Hasil validasi menunjukkan persentase 97,50% dari ahli materi, 91,07% dari ahli media, dan 82,14% dari ahli bahasa, dengan rata-rata 90,24% (sangat valid). Uji kepraktisan melalui angket respons 19 peserta didik memperoleh 84,47%, dan observasi aktivitas peserta didik memperoleh 98,61%; keduanya berkategori sangat praktis. Dengan demikian, LKPD yang dikembangkan sangat valid dan sangat praktis sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran IPA kelas VII SMP IT ELTRASA. Meski demikian, uji coba terbatas pada satu kelas dengan 19 peserta didik sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas, dan efektivitas LKPD terhadap hasil belajar belum diuji.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, R. A. D., Harjanto, A., & Elvadola, C. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery learning* Mata Pelajaran IPA Kelas V. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(07), 303–312. https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.501

Diana, A., Tahir, M., & Khair, B. N. (2022). Pengambangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery learning* pada Pembelajaran IPA Materi Sumber Daya Alam untuk Kelas IV SDN 23 Ampenan. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 7(1), 141–150. https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.419

Harefa, T., Wan, R., & Waruwu, S. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Berbasis Cooperative Learning pada Materi Menulis Naskah Drama. TA'EHAO: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 1(1), 33–46. https://doi.org/10.56207/ta'ehao.v1i1.xx

Kemendikdasmen. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen. Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 123.

Khoiriyah, Z., & Fatonah, S. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery learning* Dalam Menumbuhkan Pemahaman Konsep Ipa Di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri, 10(4), 506–518.

Kusumadewi, R. fironika, Ulia, N., & Sari, Y. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Phenomenon, 10(1), 85–101.

Nafaul Nadhiroh, S., & Maunah, B. (2024). Evektivitas Perkembangan Pendidikan Modern Terhadap Minat Peserta Didik. Jurnal Fakultas Agana Islam, 2(1), 2024. http://ojs.uma.ac.id/index.php/adabiyahadabiayah@uma.ac.idhttp://ojs.uma.ac.id/index.php/adabiyah

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.

Novriani, Kesumawati, N., & Kuswidyanarko, A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Kelas V SD. JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE RESEARCH, 2(1), 53–69.

Nurjihan, D. S., & Bunawan, W. (2025a). Pengembangan Lkpd Berbasis *Discovery learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Suhu Dan Pemuaian Kelas Vii Mts Al-Ittihad Aek Nabara. Jurnal Pendidikan Pembelajaran Ipa Indonesia (JPPIPAI), 5(1), 1–6.

Nurjihan, D. S., & Bunawan, W. (2025b). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan LKPD Berbasis Discovery learning. Jurnal Pendidikan MIPA, 12(3), 1120–1127.

Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. Jurnal Inovasi Penelitian, 1(5), 967–974.

Ramadanti, L. A. K., Mufliva, R., Ayuningrum, I., & Hanifah, E. M. I. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) Berbasis Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) dengan Konteks Budaya Lokal pada Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar Lian. 7(1), 371–379.

Rohmah, R., Sugandi, A. I., & Rosyana, T. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Dengan Menggunakan Model *Discovery learning* Berbantuan Quizizz Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, 6(5), 1887–1898. https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.20447

Valentina, N. L. G. A., Al Idrus, S. W., & Junaidi, E. (2025). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model *Discovery learning* Pada Materi Laju Reaksi. Chemistry Education Practice, 8(1), 20–28. https://doi.org/10.29303/cep.v8i1.7816

Yerizon, & Sarti, L. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Discovery learning* Pada Materi Matriks. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 10(4), 2879. https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i4.4193

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0