

VALIDITAS LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* PADA SUBMATERI KLASIFIKASI JAMUR DI KELAS X SMA

Ahmad Aloy Saputra^{1*}, Laili Fitri Yeni², dan Eko Sri Wahyuni³
^{1,2,&3}Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Tanjungpura,
Indonesia

*E-Mail : alloysaputra2018@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v10i1.4856>

Submit: 17-02-2022; Revised: 29-03-2022; Accepted: 02-04-2022; Published: 30-06-2022

ABSTRAK: Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *discovery learning* merupakan bahan ajar cetak berisikan materi dan petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang dapat membantu peserta didik melakukan suatu penemuan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan lembar kerja peserta didik berbasis *discovery learning* pada submateri klasifikasi jamur kelas X SMA berdasarkan hasil inventarisasi jamur makroskopis di Hutan Lindung Gunung Majau, Kabupaten Sambas. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi, yang meliputi aspek isi, bahasa, sajian dan kegrafisan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan bentuk penelitian kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, validasi lembar kerja peserta didik berbasis *discovery learning* yang dilakukan oleh lima orang validator dengan nilai CVI (*Content Validity Indeks*) 0,99 yang dinyatakan layak atau valid. Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa, lembar kerja peserta didik berbasis *discovery learning* hasil inventarisasi jamur makroskopis di Hutan Lindung Gunung Majau Kabupaten Sambas layak secara isi dengan nilai CVI 0,99 (layak atau valid), sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar pada submateri klasifikasi jamur kelas X SMA.

Kata Kunci: Kelayakan, Lembar Kerja Peserta Didik, Jamur Makroskopis.

ABSTRACT: *Discovery learning-based Student Worksheets* are printed teaching materials containing materials and instructions for implementing learning tasks that can help students make discoveries in the learning process. This study aims to determine the feasibility of student worksheets based on *discovery learning* in the class X high school mushroom classification submaterial based on the results of an inventory of macrocosmic fungi in the Gunung Majau Protected Forest, Sambas Regency. The research instrument used is a validation sheet, which includes aspects of content, language, presentation and graphics. The method used in this research is a descriptive method with a quantitative research form. The results of this study indicate that the validation of student worksheets based on *discovery learning* was carried out by five validators with a CVI (*Content Validity Index*) value of 0.99 which was declared feasible or valid. Based on the results of the validation, it can be concluded that the student worksheets based on *discovery learning* from the inventory of macrocosmic fungi in the Gunung Majau Protection Forest, Sambas Regency are feasible in terms of content with a CVI value of 0.99 (feasible or valid), so they can be used as teaching materials in the classification sub-material class X high school mushrooms.

Keywords: Feasibility, Student Worksheet, Macroscopi Mushroom.



Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).





PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini menitik beratkan pada proses belajar siswa yang lebih aktif sehingga seorang guru perlu memikirkan strategi yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Pemerintah pada kondisi tersebut juga ikut berperan penting terhadap kemajuan pendidikan dengan meluncurkan kurikulum baru yang dikenal dengan Kurikulum 2013 (Kurniawan & Noviana, 2017). Peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran. Untuk mendukung guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran perlu adanya inovasi dalam perangkat pembelajaran. Salah satu perangkat pembelajaran yang harus disiapkan guru adalah bahan ajar. Bahan ajar adalah bahan jadi yang merupakan hasil gabungan dari bahan-bahan yang diperoleh dari berbagai sumber belajar yang siap disajikan kepada peserta didik (Prastowo, 2015).

Bahan ajar yang diperlukan harus inovatif dan kreatif yang dapat membentuk peserta didik untuk belajar aktif dan menemukan sendiri pengetahuan yang akan dipelajarinya. Kegiatan belajar aktif dan menemukan ini dapat dikemas dalam bentuk bahan ajar yang sesuai, misalnya berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berbasis *discovery learning*. LKPD berbasis *discovery learning* merupakan bahan ajar cetak berisikan materi dan petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang dapat membantu peserta didik melakukan suatu penemuan dalam proses pembelajaran (Mirawati *et al.*, 2017).

Lembar kerja peserta didik berbasis *discovery learning* mempunyai kelebihan yaitu: mempunyai ciri khas dengan cara belajar penemuan, dapat digunakan dalam pemberian tugas guru, materi yang disampaikan secara singkat dan jelas, pembelajaran lebih terstruktur dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa, serta mudah untuk dipelajari (Pebri *et al.*, 2019). LKPD berbasis *discovery learning* ini dapat diintegrasikan dengan proses observasi terhadap fenomena yang ada di sekitar lingkungan tempat peserta didik tinggal, seperti pengamatan jenis-jenis jamur makroskopis.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pembuatan lembar kerja peserta didik berbasis *discovery learning* yang memuat hasil penelitian tentang jamur makroskopis. Menurut (Rahmawati & Wulandari, 2020), Pembuatan LKPD ini diharapkan dapat mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, tampilan hasil penelitian tentang keanekaragaman jenis jamur makroskopis diharapkan dapat juga menstimulasi siswa untuk menemukan keanekaragaman makhluk hidup di sekitarnya. Dengan demikian, siswa bisa lebih banyak terlatih untuk menemukan sendiri pengetahuan yang ingin dipelajarinya.

METODE

Bentuk penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah bentuk penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada sifat positivisme digunakan untuk penelitian pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis pada data kuantitatif/statistik memandang realitas relatif tetap, konkret,





teramati, terukur, rasional, dan sistematis. Kemudian metode deskriptif adalah suatu metode yang dilakukan untuk mengetahui gambaran atau keadaan suatu hal dengan cara mendeskripsikannya sedetail mungkin berdasarkan kepada fakta yang diperoleh (Sugiyono, 2017).

Langkah-langkah dalam pembuatan lembar kerja peserta didik berbasis *discovery learning* ini merupakan modifikasi dari (Ariani, 2020) dengan menambahkan komponen dalam *discovery learning*, yaitu: 1) Menyusun peta kebutuhan LKPD berbasis *discovery learning*; 2) Penulisan LKPD berbasis *discovery learning* yang meliputi: pembuatan cover, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, informasi materi pembelajaran, petunjuk kerja, tugas-tugas yang langkah kerjanya bersintak *discovery learning*, serta pembuatan kesimpulan.

Validasi merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada suatu objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2017). Validator bahan ajar lembar kerja peserta didik berbasis *discovery learning* dilakukan oleh 5 orang validator yang terdiri dari 2 orang dosen Pendidikan Biologi FKIP Untan dan 3 orang guru Biologi yaitu di SMAN 1 Sebau, SMAN 1 Tebas, dan SMAN 2 Sambas. Lembar validasi ini terdiri dari 4 aspek (Isi, Bahasa, Sajian dan Kegrafisan) dengan 13 kriteria. Penilaian dilakukan dengan skala Likert yaitu Sangat Baik (SB) bernilai 4, Baik (B) bernilai 3, Kurang Baik (KB) bernilai 2, dan Tidak Baik (TB) bernilai 1.

Analisis data hasil validasi lembar kerja peserta didik berbasis *discovery learning* dianalisis menggunakan analisis *Content Validity Ratio* (CVR) menurut (Lawshe, 1975) dengan rumus sebagai berikut:

$$CVR = \frac{Ne - \frac{N}{2}}{\frac{N}{2}}$$

Keterangan:

CVR = *Content Validity Ratio* (Rasio Validitas Konten);

Ne = Jumlah panelis/validator yang menyetujui kevalidan media pembelajaran (dianggap setuju jika nilai setiap kriteria mencapai 3,00 – 4,00 jika < 3,00 maka dianggap tidak menyetujui kevalidan media pembelajaran); dan

N = Jumlah panelis/validator seluruhnya .

Ketentuan tentang indeks CVR menurut (Lawshe, 1975) sebagai berikut:

- Saat jumlah responden yang menyatakan setuju atau sangat setuju kurang dari $\frac{1}{2}$ total responden maka nilai CVR = -
- Saat jumlah responden yang menyatakan setuju atau sangat setuju $\frac{1}{2}$ dari total responden maka nilai CVR = 0.
- Saat seluruh responden menyatakan setuju atau sangat setuju maka nilai CVR = 1 (hal ini diatur menjadi 0,99 disesuaikan dengan jumlah responden). Karena jumlah responden yang digunakan dalam penelitian ini ada 5 orang maka nilai kritis CVR = 0,99.
- Saat jumlah responden yang menyatakan setuju atau sangat setuju lebih dari $\frac{1}{2}$ total responden maka nilai CVR = 0 – 0,99.





Setelah dihitung nilai CVR setiap kriteria kemudian dihitung nilai CVI (*Content Validity Index*) atau nilai rata-rata CVR secara keseluruhan.

$$CVI = \frac{\sum CVR}{\text{Jumlah sub kriteria}}$$

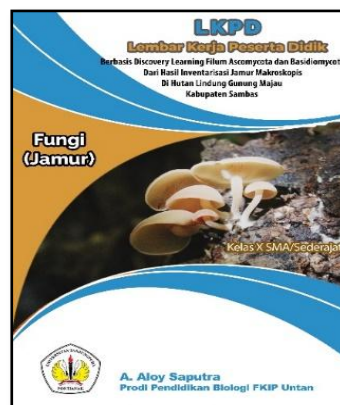
Keterangan:

CVR = *Content Validity Rasio*.

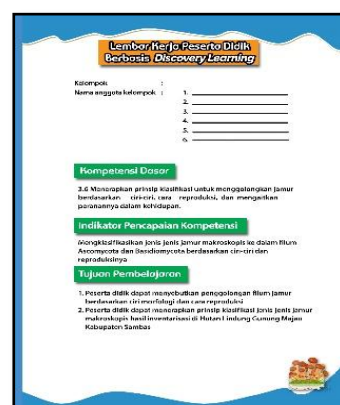
Jika pada perhitungan akhir skor CVR dan CVI memenuhi nilai batas minimum Lawshe (1975) yaitu 0,99 maka lembar kerja peserta didik berbasis *discovery learning* dinyatakan valid dan layak secara isi untuk digunakan sebagai bahan ajar pada submateri klasifikasi jamur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lembar kerja peserta didik berbasis *discovery learning* yang dibuat berisi submateri klasifikasi jamur disertai gambar-gambar, dan deskripsi dari jenis-jenis jamur makroskopis yang ditemukan di Hutan Lindung Gunung Majau Kabupaten Sambas. Berikut ini tampilan lembar kerja peserta didik berbasis *discovery learning*.



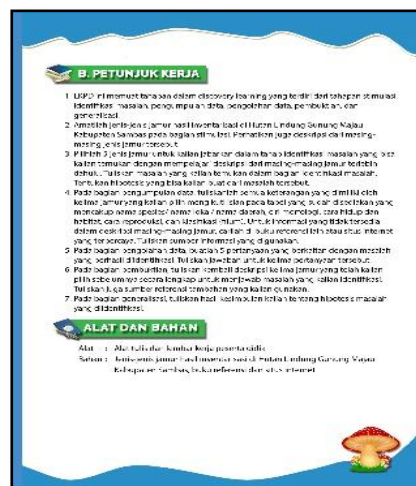
Gambar 1. Cover LKPD Berbasis *Discovery Learning*.



Gambar 2. Nama Kelompok, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi, dan Tujuan Pembelajaran.



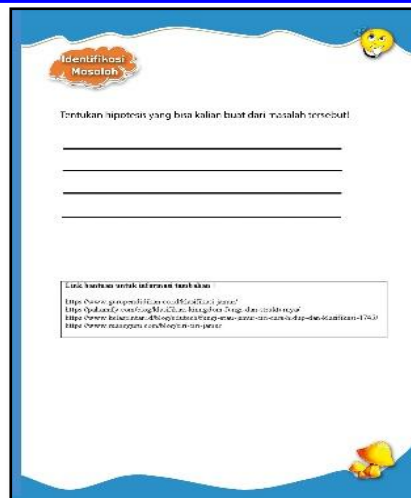
Gambar 3. Informasi Pendukung tentang Submateri Klasifikasi Jamur.



Gambar 4. Petunjuk Kerja, Beserta Alat dan Bahan.



Gambar 5. Proses Stimulasi.



Identifikasi Masalah

Tentukan hipotesis yang bisa kalian buat dari masalah tersebut!

Carilah sumber untuk informasi tambahan:

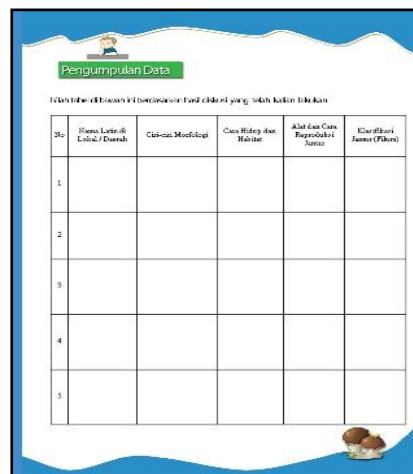
<https://www.gemadikita.com/Modul/1-jenis/>

<https://pustaka2.com/Modul/1-jenis/1-jenis/>

<https://www.kelompok.com/Modul/1-jenis/1-jenis/>

<https://www.kelompok.com/Modul/1-jenis/1-jenis/>

Gambar 6. Proses Identifikasi.

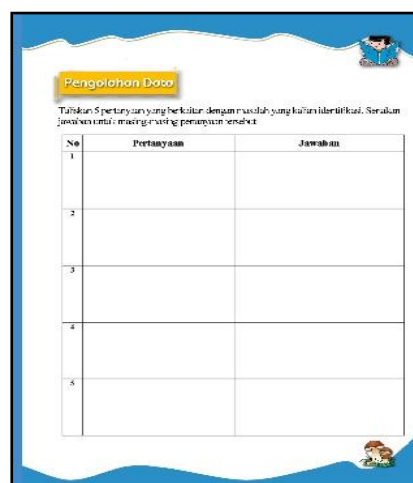


Pengumpulan Data

Tentukan di lokasi mana saja faktor-faktor yang telah kalian temukan!

No	Nama Lokasi / Lokasi / Daerah	Catatan / Catatan	Cara Mengambil / Cara	Alat dan Cara / Reagen dan	Klasifikasi / Jenis (Pilih)
1					
2					
3					
4					
5					

Gambar 7. Proses Pengumpulan Data.

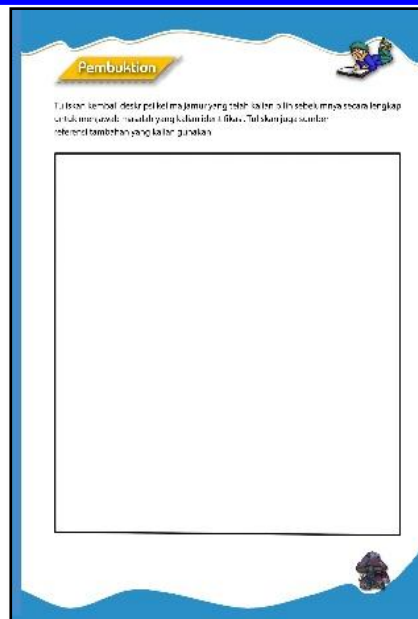


Pengolahan Data

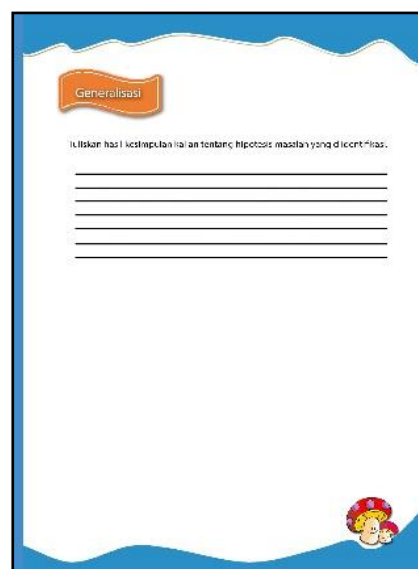
Tuliskan 5 pertanyaan yang berkaitan dengan masalah yang kalian identifikasi. Serikan jawaban untuk masing-masing pertanyaan tersebut!

No	Pertanyaan	Jawaban
1		
2		
3		
4		
5		

Gambar 8. Proses Pengolahan Data.



Gambar 9. Proses Pembuktian.



Gambar 10. Proses Penarikan Kesimpulan.

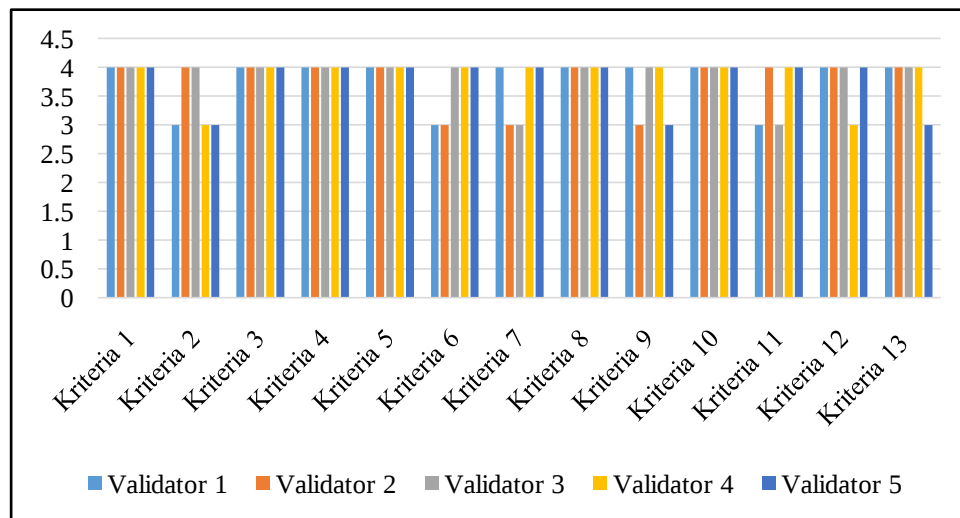
Lembar kerja peserta didik berbasis *discovery learning* yang telah dibuat divalidasi oleh lima orang validator yang terdiri dari 2 orang dosen Pendidikan Biologi FKIP Untan dan 3 orang Guru Biologi kelas X SMA di sekolah yang sudah ditentukan, yakni guru SMAN 1 Sebawi, SMAN 1 Tebas, dan SMAN 2 Sambas. Hasil validasi bahan ajar lembar kerja peserta didik berbasis *discovery learning* dapat dilihat pada Tabel 1 dan Gambar 2.



Tabel 1. Data Hasil Analisis Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Discovery Learning* Submateri Klasifikasi Jamur Kelas X SMA.

Aspek	Kriteria	Validator ke-					CVR	Ket.
		1	2	3	4	5		
Kelayakan Isi	1. Keterkaitan dan kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	4	4	4	4	0.99	Valid
	2. Kemudahan peserta didik untuk memahami materi yang disajikan dalam LKPD berbasis <i>discovery learning</i> dan megaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.	3	4	4	3	3	0.99	Valid
	3. Keterkaitan dan kesesuaian jenis kegiatan dalam LKPD berbasis <i>discovery learning</i> dengan tujuan pembelajaran	4	4	4	4	4	0.99	Valid
	4. Kesesuaian isi pada LKPD yang berbasis <i>discovery learning</i> . Dimana <i>discovery learning</i> mempunyai 6 aspek yaitu adanya: stimulasi, identifikasi masalah, pe-ngumpulan data, pengolahan data, verifikasi/pembuktian dan penarikan kesimpulan.	4	4	4	4	4	0.99	Valid
Bahasa	5. Keterbacaan isi materi dalam LKPD berbasis <i>discovery learning</i> berdasarkan peng-gunaan bahasa yang sesuai dengan jenjang pendidikan peserta didik.	4	4	4	4	4	0.99	Valid
	6. Kesesuaian tata bahasa LKPD berbasis <i>discovery learning</i> yang digunakan dengan Panduan Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), yang mencakup: a. Penggunaan tanda baca b. Penulisan istilah asing atau ilmiah c. Penggunaan huruf besar	3	3	4	4	4	0.99	Valid
	7. Kesesuaian penggunaan kata yang baku dan tidak menimbulkan makna ganda dalam LKPD berbasis <i>discovery learning</i> .	4	3	3	4	4	0.99	Valid
Sajian	8. Kejelasan dan kesesuaian indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran dengan kompetensi inti.	4	4	4	4	4	0.99	Valid
	9. Kemudahan peserta didik untuk memahami penggunaan LKPD berbasis <i>discovery learning</i>	4	3	4	4	3	0.99	Valid
Kegrafisan	10. Kejelasan dan keruntutan langkah-langkah kerja pada LKPD berbasis <i>discovery learning</i> .	4	4	4	4	4	0.99	Valid
	11. Kemenarikan sajian LKPD berbasis <i>discovery learning</i> yang menimbulkan motivasi belajar.	3	4	3	4	4	0.99	Valid

12. Kemudahan memahami LKPD berbasis <i>discovery learning</i> dengan bantuan gambar yang sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukan.	4	4	4	3	4	0.99	Valid
13. Kesistematian dan ke-rapian tata letak gambar dalam LKPD berbasis <i>discovery learning</i> .	4	4	4	4	3	0.99	Valid
CVI						0.99	Valid



Gambar 2. Diagram Penilaian Validasi Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Discovery Learning* oleh Validator.

Validasi lembar kerja peserta didik berbasis *discovery learning* dilakukan menggunakan lembar validasi yang terdiri dari 4 aspek yaitu aspek kelayakan Isi, Bahasa, Sajian, dan Kegrafisan. Dari 4 aspek yang tersedia, terdapat 13 kriteria yang dinilai untuk menguji kelayakan lembar kerja peserta didik berbasis *discovery learning* sehingga bahan ajar yang digunakan layak atau tidak layak digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah Menengah Atas (SMA), terutama pada submateri klasifikasi jamur.

Adapun hasil validasi pada kriteria ke-1 yaitu keterkaitan dan kesesuaian materi dengan kompetensi dasar. Berdasarkan hasil validasi pada kriteria ini didapat nilai CVR sebesar 0,99, dinyatakan valid/layak. Menurut Tamara (2018) menyatakan bahwa, apabila materi yang disusun mengacu pada kompetensi dasar (KD) maka akan memberi manfaat pembelajaran yang telah diberikan kepada peserta didik.

Kriteria ke-2 yaitu kemudahan peserta didik untuk memahami materi yang disajikan dalam LKPD berbasis *discovery learning* dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil validasi pada kriteria ini didapat nilai CVR sebesar 0,99, dinyatakan valid/layak. Materi yang ditulis dalam LKPD ini sistematis, jelas dan rinci hal ini dilakukan agar peserta didik mudah dalam



memahami isi materi yang dimuat di dalam LKPD berbasis *discovery learning*. Bahwa materi yang dijabarkan secara sistematis, rinci dan mendetail dapat membuat peserta didik mudah dalam memahami materi secara mendalam dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kriteria ke-3 yaitu keterkaitan dan kesesuaian jenis kegiatan dalam LKPD berbasis *discovery learning* dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi pada kriteria ini didapat nilai CVR sebesar 0,99, dinyatakan valid/layak. Jenis kegiatan pembelajaran di dalam LKPD berbasis *discovery learning* ini telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu mengklasifikasikan jenis-jenis jamur makroskopis ke dalam *filum Ascomycota* dan *Basidiomycota*. Jika kegiatan pembelajaran dalam LKPD berbasis *discovery learning* telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang telah ditargetkan setelah mempelajari LKPD tersebut. Menurut (Sitepu, 2015), kegiatan pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk kompetensi-kompetensi yang diharapkan, hal ini dilakukan agar peserta didik dapat mencapai target pembelajaran ketika sudah mengalami proses pembelajaran tersebut.

Kriteria ke-4 yaitu kesesuaian isi pada LKPD yang berbasis *discovery learning*. Dimana *discovery learning* mempunyai 6 aspek yaitu adanya stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, verifikasi/pembuktian dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil validasi pada kriteria ini didapat nilai CVR sebesar 0,99, dinyatakan valid/layak. Komponen dalam LKPD berbasis *discovery learning* yang dibuat telah memenuhi komponen LKPD dan juga telah disesuaikan dengan sintak pembelajaran sehingga pembelajaran yang diharapkan di dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 (Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah) dapat tercapai menggunakan LKPD ini.

Kriteria ke-5 yaitu keterbacaan isi materi dalam LKPD berbasis *discovery learning* berdasarkan penggunaan bahasa yang sesuai dengan jenjang pendidikan peserta didik. Berdasarkan hasil validasi pada kriteria ini didapat nilai CVR sebesar 0,99, dinyatakan valid/layak. Penulisan materi dalam LKPD berbasis *discovery learning* ini harus menggunakan bahasa yang dapat menimbulkan interaksi dan komunikasi dengan pembacanya. Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan jenjang pendidikan peserta didik sehingga peserta didik mudah dalam memahami materi yang disajikan. Adapun menurut (Azizah, 2019) penggunaan bahasa dan istilah harus disesuaikan dengan jenjang peserta didik agar mudah dipahami, seperti penggunaan kalimat-kalimat yang sederhana, kalimat tunggal, pendek-pendek tidak beranak bercucu, serta kalimat-kalimat yang digunakan harus dirakit secara logis dan teratur.

Kriteria ke-6 yaitu kesesuaian tata bahasa LKPD berbasis *discovery learning* yang digunakan dengan Panduan Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI), yang mencakup: penggunaan tanda baca, penulisan istilah asing atau ilmiah, serta penggunaan huruf besar. Berdasarkan hasil validasi pada kriteria ini didapat nilai CVR sebesar 0,99, dinyatakan valid/layak. Kesesuaian tata bahasa dalam penulisan LKPD berbasis *discovery learning* dengan PUEBI sangat diperlukan, agar peserta didik mudah dalam memahami isi muatan materi yang





disajikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Ariyanti (2019), menyatakan penggunaan tata bahasa yang sesuai PUEBI dalam bahan ajar pembelajaran merupakan salah satu ciri komunikasi tulisan yang baik dan akan membuat para pembaca mudah untuk memahami muatan materi yang disajikan.

Kriteria ke-7 yaitu kesesuaian penggunaan kata yang baku dan tidak menimbulkan makna ganda dalam LKPD berbasis *discovery learning*. Berdasarkan hasil validasi pada kriteria ini didapat nilai CVR sebesar 0,99, dinyatakan valid/layak. LKPD berbasis *discovery learning* yang dibuat ini telah sesuai dalam penggunaan kata yang baku dan tidak menimbulkan makna ganda, maka peserta didik mudah dalam memahami isi muatan bahan ajar LKPD berbasis *discovery learning*. Menurut (Septiani *et al.*, 2013), bahan ajar yang baik menggunakan ragam bahasa yang komunikatif sehingga membuat siswa seolah-olah berinteraksi dengan guru melalui tulisan dalam bahan ajar. Keterbacaan dipengaruhi oleh kemampuan membaca peserta didik, ketepatan kaidah-kaidah bahasa, struktur bahasa, pilihan kata, dan gaya bahasa yang dipergunakan.

Kriteria ke-8 yaitu kejelasan dan kesesuaian indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran dengan kompetensi dasar. Berdasarkan hasil validasi pada kriteria ini didapat nilai CVR sebesar 0,99, dinyatakan valid/layak. Kriteria ini berisi KD 3.6 yang disesuaikan dengan silabus Kurikulum 2013 yaitu menerapkan prinsip klasifikasi untuk menggolongkan jamur berdasarkan ciri-ciri, cara reproduksi, dan mengaitkan peranannya dalam kehidupan. Adapun indikator pencapaian kompetensi yaitu mengklasifikasikan jenis-jenis jamur *makroskopis* ke dalam *Filum ascomicota* dan *basidiomycota* berdasarkan ciri-ciri dan reproduksinya. Selain itu, tujuan pembelajaran pada sub materi Klasifikasi Jamur ini yaitu peserta didik dapat menyebutkan penggolongan jamur berdasarkan ciri *morfologi* dan cara *reproduksi*, serta peserta didik dapat menerapkan prinsip klasifikasi jenis-jenis jamur makroskopis. Menurut (Prastowo, 2015), indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran yang dibuat harus disesuaikan kepada kompetensi dasar. Hal ini dikarenakan kompetensi dasar merupakan perilaku akhir yang diharapkan dapat diperoleh peserta didik dari hasil proses belajar yang ditempuh.

Kriteria ke-9 yaitu kemudahan peserta didik untuk memahami penggunaan LKPD berbasis *discovery learning*. Berdasarkan hasil validasi pada kriteria ini didapat nilai CVR sebesar 0,99, dinyatakan valid/layak. Kemudahan dalam memahami penggunaan LKPD berbasis *discovery learning* ini sangat diperlukan agar peserta didik dapat mempelajarinyadengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sitepu, 2015), bahwa salah satu kriteria LKS yang baik yaitu mudahnya peserta didik dalam memahami penggunaan LKS pada proses pembelajaran.

Kriteria ke-10 yaitu kejelasan dan keruntutan langkah-langkah kerja pada LKPD berbasis *discovery learning*. Berdasarkan hasil validasi pada kriteria ini didapat nilai CVR sebesar 0,99, dinyatakan valid/layak. Dalam pembuatan bahan ajar LKPD berbasis *discovery learning* ini perlu keruntutan langkah-langkah kerja yang akan dilakukan oleh peserta didik. Dengan adanya keruntutan langkah-langkah kerja yang dibuat dapat memudahkan peserta didik dalam belajar. Menurut (Kurniawan *et al.*, 2018) menyatakan bahwa bahan ajar hendaknya





disajikan dengan sistematis dan runut. Kerunutan penyajian isi bahan ajar mempermudah siswa dalam belajar, dan juga menuntun siswa untuk terbiasa berpikir runut.

Kriteria ke-11 yaitu kemenarikan sajian LKPD berbasis *discovery learning* yang menimbulkan motivasi belajar. Berdasarkan hasil validasi pada kriteria ini didapat nilai CVR sebesar 0,99, dinyatakan valid/layak. Kemenarikan sajian yang terdapat di dalam LKPD berbasis *discovery learning* akan dapat menimbulkan motivasi belajar pada peserta didik. Menurut Nurdin & Adrianoni (2016), LKPD yang baik adalah LKPD yang memiliki kombinasi antara gambar dan tulisan serta harus memiliki desain yang menarik sehingga siswa termotivasi dalam belajar.

Kriteria ke-12 yaitu kemudahan memahami LKPD berbasis *discovery learning* dengan bantuan gambar yang sesuai dengan kegiatan yang akan dilakukan. Berdasarkan hasil validasi pada kriteria ini didapat nilai CVR sebesar 0,99, dinyatakan valid/layak. Penggunaan gambar yang sesuai di dalam LKPD berbasis *discovery learning* ini akan membuat peserta didik mudah memahami isi materi pembelajaran. Hal ini didukung oleh Embun & Astuti (2015), menyatakan bahwa penyajian gambar dalam pembelajaran yang sesuai dengan materi dapat memperlancar peserta didik dalam menyerap dan memahami isi materi.

Kriteria ke-13 yaitu kesistematian dan kerapian tata letak gambar dalam LKPD berbasis *discovery learning*. Berdasarkan hasil validasi pada kriteria ini didapat nilai CVR sebesar 0,99, dinyatakan valid/layak. Gambar-gambar yang digunakan dalam pembuatan LKPD berbasis *discovery learning* ini harus diletakkan dengan memperhatikan kesistematian, kejelasan dan kerapian gambar, hal ini dilakukan dengan tujuan agar bahan ajar LKPD berbasis *discovery learning* yang dibuat ini menarik peserta didik untuk melihat dan mempelajarinya. Menurut Daryanto (2014), penyusunan dan penempatan naskah, gambar, ilustrasi, dan animasi sedemikian rupa dapat memudahkan peserta didik mengerti informasi yang terdapat di dalam suatu bahan ajar.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai CVI dari 13 kriteria, diperoleh nilai sebesar 0,99 atau termasuk kategori valid. Nilai CVI adalah nilai rata-rata CVR secara keseluruhan. Dengan demikian Secara keseluruhan bahan ajar lembar kerja peserta didik berbasis *discovery learning* yang dibuat dinyatakan valid atau layak secara isi untuk selanjutnya digunakan sebagai bahan ajar pada submateri klasifikasi jamur di kelas X SMA.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan nilai CVI (*Content Validity Index*) dari 13 kriteria yang divalidasi oleh 5 orang validator, diperoleh nilai sebesar 0,99 yang merupakan kategori valid. Dengan demikian secara keseluruhan LKPD berbasis *discovery learning* yang dibuat dinyatakan valid atau layak secara isi untuk digunakan sebagai bahan ajar pada Submateri Klasifikasi Jamur di kelas X SMA.





SARAN

Bahan ajar lembar kerja peserta didik berbasis *discovery learning* ini dapat dilakukan penelitian lanjutan mengenai efektifitasnya pada saat proses belajar mengajar tentang Submateri Klasifikasi Jamur di kelas X SMA.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada dosen, Ibu Laili Fitri Yeni, S.Si., M.Si., dan Ibu Eko Sri Wahyuni, S.Pd., M.Pd., yang telah memberikan saran, dukungan, motivasi, serta nasihat kepada penulis. Terima kasih juga kepada Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Tanjungpura. Kemudian penulis mengucapkan terima kasih pada kedua orang tua dan keluarga penulis yang sudah memberikan motivasi dan dukungan tiada henti.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariani, D. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* pada Materi Kalor di SMP. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam – Banda Aceh.
- Ariyanti, R. (2019). Analisis Kesalahan Penggunaan Huruf Kapital, Tanda Baca, dan Penulisan Kata Pada Koran Mercusuar. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 4(4), 12-28.
- Azizah, A.R. (2019). Penggunaan Bahasa Indonesia dan Bahasa Gaul di Kalangan Remaja. *Jurnal Skripta : Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas PGRI Yogyakarta*, 5(2), 33-39.
- Embun, S., dan Astuti, M. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Bumi Dan Cuaca di Madrasah Ibtidaiyah Najahijah Palembang. *JIP : Jurnal Ilmiah PGMI*, 1(1), 81-107.
- Kurniawan, O., dan Noviana, E. (2017). Peningkatan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap dan Pengetahuan. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 6(2), 389-396.
- Kurniawan, W., Kresnadi, H., dan Triansyah, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Mata Kuliah Bulu Tangkis. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(5), 1-9.
- Mirawati, I., Ningsih, K., dan Panjaitan, R.G.P. (2017). Pengembangan LKPD Berbasis *Discovery Learning* Sub Materi Jantung dan Proses Peredaran Darah Manusia di SMA. *JPPK : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(6), 1-13.
- Pebri, A.A., Kasrina., dan Idrus, I. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berdasarkan Kajian Ekosistem Mangrove Di Kawasan Taman Wisata Alam Pantai Panjang Bengkulu. *Diklabio : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 3(1), 1-7.
- Rahmawati, L.H., dan Wulandari, S.S. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Scientific Approach* pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Semester Genap Kelas X OTKP di SMK Negeri 1





Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi

E-ISSN 2654-4571; P-ISSN 2338-5006

Vol. 10, No.1, June 2022; Page, 276-289

<https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/bioscientist>

Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 504-515.

Septiani, D., Ridlo S., dan Setiati, N. (2013). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis *Multiple Intelligences* pada Materi Pertumbuhan dan Perkembangan. *Unnes Journal of Biology Education*, 2(3), 359-365.



Dikelola oleh : Program Studi Pendidikan Biologi

Fakultas Sains, Teknik, dan Terapan

Universitas Pendidikan Mandalika