

## Pengembangan LKPD untuk *Outdoor Learning* di Museum Trinil Ngawi Jawa Timur pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII (Studi Kasus di SMPN 2 Kedunggalar)

Rahmat Purnomo <sup>1)</sup>, Nuansa Bayu Segara <sup>2)</sup>, Nasution <sup>3)</sup>, Agung Stiawan <sup>4)</sup>

Program Studi S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Pembelajaran *outdoor learning* merupakan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Kegiatan pembelajaran secara *outdoor learning* dalam penelitian ini memanfaatkan Museum Trinil sebagai lokasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan LKPD IPS untuk pembelajaran secara *outdoor learning* di Museum Trinil; (2) menganalisis kelayakan LKPD *outdoor learning*; (3) mengetahui respon peserta didik terhadap LKPD untuk *outdoor learning*. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research & Development*) model 4D oleh (Thiagarajan 1974). Pengambilan data dilakukan di Museum Trinil Ngawi dan peserta didik kelas VII SMPN 2 Kedunggalar. Tahap awal penelitian yaitu define yaitu mendefinisikan penelitian dengan mengambil data di lokasi penelitian. Tahap design merupakan perancangan perangkat untuk pembelajaran berupa modul ajar dan LKPD serta instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi perangkat dan lembar respon peserta didik. Tahap development merupakan validasi awal perangkat pembelajaran oleh validator. Setelah divalidasi kemudian diujicobakan kepada peserta didik di museum. Hasil dari uji coba berupa skor yang didapat setelah mengerjakan LKPD. Hasil penelitian ini ialah telah dihasilkan LKPD untuk pembelajaran secara *outdoor learning* di Museum Trinil yang telah layak digunakan ditinjau melalui penilaian kelayakan oleh validator perangkat dan diujicobakan terhadap peserta didik langsung di museum sebagai aktivitas pembelajaran *outdoor learning*.

**Kata Kunci:** LKPD, *Outdoor Learning*, Museum, Zaman Prasejarah, Respon Peserta Didik

### Abstract

*Outdoor learning is a learning activity that utilizes the environment as a learning resource for students. Outdoor learning activities in this research utilize the Trinil Museum as a learning location. This research aims to: (1) produce LKPD IPS for outdoor learning at the Trinil Museum; (2) analyze the feasibility of outdoor learning LKPD; (3) knowing students' responses to LKPD for outdoor learning. The research method used is to use research and development (Research & Development) 4D model by (Thiagarajan 1974). Data collection was carried out at the Trinil Ngawi Museum and for class VII students at SMPN 2 Kedunggalar. The initial stage of the research is define, namely defining the research by taking data at the research location. The design stage is the design of tools for learning in the form of teaching modules and LKPD as well as data collection instruments in the form of tool validation sheets and student response sheets. The development stage is the initial validation of the learning device by the validator. After being validated, it was then tested on students at the museum. The results of the trial are the scores obtained after working on the LKPD. The result of this research is that LKPD has been produced for outdoor learning at the Trinil Museum which is suitable for use, reviewed through a feasibility assessment by a device validator and tested on students directly at the museum as an outdoor learning activity.*

**Keywords:** *Worksheet, Outdoor Learning, Museum, Prehistoric Age, Learner Response*

**How to Cite:** Purnomo, R., Dkk (2023). Pengembangan LKPD untuk *Outdoor Learning* di Museum Trinil Ngawi Jawa Timur pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII (Studi Kasus di SMPN 2 Kedunggalar). *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 3 (4): halaman 41 – 50

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan melibatkan serangkaian pengalaman belajar sepanjang hidup dalam berbagai situasi yang memberikan dampak positif pada perkembangan individu (Pristiwanti & dkk, 2022). Secara khusus, pendidikan dalam arti sempit merujuk pada upaya lembaga pendidikan untuk memastikan bahwa peserta didik yang dipercayakan kepada mereka memiliki keterampilan yang baik dan memperoleh pengetahuan menyeluruh tentang hubungan sosial dan masalah-masalah yang dihadapi oleh peserta didik. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi individu yang berharap dapat menjadi teladan, menggali pengetahuan, memberikan arahan, dan meningkatkan etika serta akhlak. Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi mata pelajaran wajib sesuai dengan ketentuan dalam UU No. 20 Pasal 37 tentang Sisdiknas Tahun 2003, yang menyatakan bahwa mata pelajaran pendidikan di sekolah dasar dan menengah harus mencakup mata pelajaran wajib dalam Ilmu Pengetahuan Sosial.

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berkaitan erat dengan upaya membentuk dan menanamkan sikap sosial pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi menjelaskan bahwa Perilaku masyarakat diharapkan mencerminkan atribut moral yang meliputi jujur, disiplin, santun, percaya diri, dan kepedulian terhadap hubungan interpersonal dengan keluarga, teman, guru, tetangga, serta terhadap keseluruhan masyarakat.

IPS ialah ilmu yang diketahui sebagai *social learning* serta *social education* dalam membangun perilaku serta sikap peserta didik yang dapat diterapkan dengan pembelajaran *outdoor learning*. Pembelajaran *outdoor learning* sendiri ialah model pembelajaran yang kolaboratif dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, dengan penekanan pada pengalaman mereka di lingkungan sekolah. Pelaksanaan pembelajaran *outdoor learning* mengganti lingkungan menjadi sumber belajar, sehingga guru berperan sebagai aspek pendorong. Kedudukan guru selaku fasilitator dengan membimbing peserta didik guna belajar secara aktif, kreatif serta mandiri (Suhawarti & Rahman, 2018). Pelaksanaan *outdoor learning* menjadikan guru selaku motivator serta pendorong supaya informasi yang diperoleh peserta didik cocok dengan tujuan pembelajaran yang mau di capai. Pembelajaran semacam ini bisa memotivasi serta membimbing peserta didik untuk peka terhadap masalah-masalah yang terdapat di sekitarnya. Hal ini dirancang supaya peserta didik dengan mudah memperoleh dan bisa menerapkan kompetensi yang harus diperoleh, karena aktivitas peserta didik bisa diamati secara langsung di lapangan (Suhawarti & Rahman, 2018).

Peran dari guru memang sangat penting bagi siswa. Guru harus memiliki keahlian dan kemampuan mengajar. Ini termasuk kompetensi selaku guru yang dapat dipercaya, meliputi kemampuan pendidikan, kepribadian dan sosial. Aktivitas pembelajaran yang menarik serta menyenangkan memerlukan kreatifitas serta inovasi guru dalam proses pendidikan terlebih Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang materinya banyak serta juga banyak hafalan supaya bisa lebih diminati oleh peserta didik. Aktivitas pembelajaran yang dirancang dengan baik harus menarik, interaktif, menantang, dan menantang. Guru perlu memastikan keterlibatan aktif peserta didik, sekaligus memberikan kesempatan yang memadai bagi peserta didik untuk menggali dan mengembangkan kreativitas, inisiatif, serta kemandirian mereka. Aktivitas ini juga harus mendorong pertumbuhan fisik dan mental peserta didik (Hidayati & dkk, 2019). Pemilihan materi pembelajaran IPS yang sesuai akan memudahkan peserta didik dan guru saat melakukan aktivitas pembelajaran sehingga bisa memahami materi yang sudah diberikan oleh guru. Misalnya ketika dilakukan pembelajaran sejarah, peserta didik lebih terpaku dalam buku pelajaran, dan pengetahuannya hanya sebatas pada buku pelajaran. Peserta didik tentunya akan kesulitan memahami materi yang dipelajarinya karena belum mampu berpikir kritis tentang apa yang terjadi di masa lampau. Berbeda jika peserta didik dihadapkan dengan bukti

sejarah tentang peristiwa di masa lampau, maka mereka akan memiliki gambaran tentang apa yang terjadi. Maka dari itu diperlukan sumber belajar lain seperti mengunjungi museum (Farida, 2022).

Museum merupakan lembaga layanan masyarakat permanen yang tidak mencari keuntungan dan terbuka bagi umum yang mengoleksi dan memamerkan artefak warisan sejarah. Fungsi museum adalah merawat, mengumpulkan, menyajikan dan melestarikan warisan budaya di masyarakat untuk keperluan pembelajaran, penelitian serta bisa digunakan untuk sarana rekreasi atau karya wisata. Museum diharapkan dapat berfungsi sebagai fasilitas pembelajaran yang efektif, membantu peserta didik meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi IPS dengan lebih jelas melalui sarana audio visual yaitu dengan dilihat secara langsung oleh mata. Sumber-sumber yang terdapat di museum adalah benda-benda bersejarah serta arsip museum (Mursi & dkk, 2019). Namun demikian terdapat beberapa alasan kurangnya penggunaan museum untuk sumber belajar, seperti kurangnya pengetahuan guru IPS tentang museum, tidak ada kurikulum khusus yang dikembangkan dari sekolah untuk berkunjung ke museum dan keterbatasan waktu serta dana untuk membawa peserta didik ke museum (Mursi & dkk, 2019).

Diperlukan upaya serius dalam pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan tujuan meningkatkan daya tarik dan efektivitasnya., terutama dengan memanfaatkan metode pembelajaran di luar kelas yang disebut *outdoor learning*. Dalam metode ini, siswa dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar, menjadikan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) lebih menyenangkan dan relevan. Pendekatan *outdoor learning* menitikberatkan pada pengalaman belajar nyata berdasarkan fakta, menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Diharapkan, melalui kegiatan di luar kelas, peserta didik dapat merasakan makna dan kegembiraan yang lebih mendalam dalam pembelajaran mereka. Pembelajaran *outdoor learning* memerlukan perencanaan yang matang. Definisi dan uraian konsep pembelajaran beserta langkah-langkahnya harus dijelaskan secara rinci agar dapat memberikan suatu pedoman efektif bagi para pendidik dalam mengarahkan kegiatan pembelajaran di lingkungan luar kelas. Proses pembelajaran di Museum Trinil, yang berlokasi di Kabupaten Ngawi, Jawa Timur, mencakup serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang mendalam dan kontekstual bagi peserta didik. Kabupaten ini kaya akan situs sejarah, termasuk Museum Trinil yang memiliki banyak koleksi, terutama mengenai sejarah zaman praaksara. Museum Trinil dapat menjadi lokasi ideal untuk kegiatan *outdoor learning* dalam pembelajaran IPS. Meskipun demikian, perlu dicatat bahwa observasi di SMPN 2 Kedungalar menunjukkan bahwa sekolah tersebut belum pernah membuat LKPD untuk pembelajaran di Museum Trinil. Oleh karena itu, hal ini menjadi motivasi bagi peneliti untuk mengembangkan LKPD *outdoor learning* di Museum Trinil Ngawi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dilakukan dengan menerapkan metode penelitian dan pengembangan atau disebut dengan *Research & Development (R&D)*. Melalui (Putra, 2019) proses penelitian dan pengembangan adalah dimana produk-produk baru akan dikembangkan. Penelitian *R&D* adalah penelitian yang bersifat interdisiplin atau multidisiplin karena masing-masing dari orang atau ahli bekerja sesuai bidangnya. Dalam pengembangan penelitian ini model pengembangan *4D* yang dikembangkan oleh Thiagarajan guna menciptakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) (Thiagarajan & dkk, 1974). Pengembangan *4D* menggunakan tahapan penelitian yang terdiri dari *Define, Design, Development, Disseminate*. Penelitian yang akan dilakukan juga dengan melakukan penilaian dari kelayakan produk yang sudah dihasilkan berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan oleh verifikator profesional (Septina & dkk, 2018). Proses pengumpulan data melibatkan observasi, wawancara, dokumentasi, dan validasi, sebagaimana dijelaskan oleh (Septina & dkk, 2018). Karena penelitian ini fokus pada data kualitatif, maka sumber data yang digunakan mencakup data primer dan sekunder. Untuk menjelaskan

permasalahan penelitian, pendekatan analisis deskriptif diterapkan. Analisis data merupakan langkah untuk mengatur data menjadi pola, kategori, dan deskripsi unit, sesuai dengan konsep (Mahbub, 2021). Setelah data terkumpul, langkah berikutnya melibatkan pengolahan data untuk menyusun gambaran masalah, melakukan analisis, dan membandingkannya dengan teori yang relevan, sehingga dapat ditarik kesimpulan. Penelitian ini menerapkan teknik analisis data yang melibatkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif sebagai tahapan metodologisnya.

**Analisis Kualitatif**

Analisis kualitatif dalam konteks ini mengacu pada penilaian yang didasarkan pada rekomendasi atau validasi yang diberikan oleh ahli atau praktisi terkait produk yang telah dikembangkan oleh peneliti, yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk pembelajaran *outdoor learning* di Museum Trinil. Pendekatan kualitatif ini juga melibatkan evaluasi dari tanggapan peserta didik yang telah menggunakan LKPD tersebut. Selain itu, uji coba ini melibatkan hasil observasi dan wawancara selama kegiatan penelitian, yang bertujuan untuk memberikan kontribusi pada pengembangan LKPD.

**Analisis Kuantitatif**

Analisis kuantitatif merujuk pada evaluasi yang diperoleh melalui validasi oleh pihak validator LKPD dan penggunaan angket respon dari peserta didik dalam bentuk skor terhadap produk yang telah dikembangkan, yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). *untuk outdoor learning* di Museum Trinil. Analisis Kelayakan LKPD dan Perangkat dengan menggunakan skor dari penilaian validator, kelayakan LKPD ditinjau. Metode analisis penilaian ini adalah sebagai berikut. Menghitung skor keseluruhan menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

- $x$  : skor total
- $\sum x$  : jumlah skor penilaian yang diperoleh
- $n$  : total skor

**Tabel 1. Kriteria Penilaian LKPD dan Perangkat**

No	Interval Skor	Kategori
1	$X > 81\%$	Sangat Baik
2	$61\% < X \leq 80\%$	Baik
3	$41\% < X \leq 60\%$	Cukup Baik
4	$21\% < X \leq 40\%$	Kurang Baik
5	$X \leq 20\%$	Sangat Kurang Baik

(Purwanto, 2018)

**Analisis Hasil Respon Peserta Didik**

Data respons peserta didik dikumpulkan melalui penggunaan angket yang terdiri dari 13 pertanyaan. Kriteria penilaian respons peserta didik terhadap produk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) disusun berdasarkan persentase, dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 2. Kriteria Penilaian Angket Respon Peserta Didik**

No	Interval Skor	Kategori
1	$X > 81\%$	Sangat Baik
2	$61\% < X \leq 80\%$	Baik
3	$41\% < X \leq 60\%$	Cukup Baik
4	$21\% < X \leq 40\%$	Kurang Baik

### **Analisis Persetujuan Antar Validator terhadap LKPD**

Tingkat kesepakatan antara para validator Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam konteks pembelajaran *outdoor learning* di Museum Trinil diukur menggunakan metode (*Percentage of Agreement/PA*). Tingkat persetujuan antar validator dapat diketahui dengan menggunakan persamaan:

$$\text{Percentage agreement} = 100 \left( 1 - \frac{A-B}{A+B} \right)$$

A mengacu pada total skor tertinggi, sedangkan B merujuk pada total skor terendah. Instrumen dianggap optimal apabila menunjukkan koefisien reliabilitas yang sama dengan atau melebihi 75%.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk *outdoor learning* di Museum Trinil menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan melakukan studi kasus di SMPN 2 Kedunggalar Kabupaten Ngawi. Pengembangan LKPD ini menggunakan *4-D Models* yang dikemukakan oleh (Thiagarajan & dkk, 1974). *4D Model* terdiri dari empat tahap yaitu pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), dan tahap penyebaran (*Disseminate*).

Penelitian ini berawal dari kurangnya penggunaan LKPD ketika peserta didik belajar di Museum Trinil, dimana mereka terlibat dalam kegiatan pembelajaran dengan cara mengamati dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh informan yang berada di dalam museum. LKPD harus memuat dan dilengkapi oleh penugasan tertulis dan juga dilengkapi dengan petunjuk dalam pengerjaannya dimana nantinya peserta didik dalam pembelajaran dapat tertarik karena melalui bahan ajar yang inovatif (Fitri & Pahlevi, 2021).

Terdapat dua aspek utama yang akan dibahas sesuai dengan tujuan penelitian mencakup pembuatan LKPD dan respon peserta didik terhadap LKPD tersebut. Pengembangan produk ini melibatkan serangkaian langkah, mulai dari pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), hingga penyebarluasan (*Disseminate*). Setelah memastikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk, tahap pendefinisian menetapkan materi berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar sebelum merancang LKPD. Proses perancangan mencakup pembuatan sketsa, pengumpulan bahan yang diperlukan, dan desain LKPD. Setelah LKPD selesai, langkah penyebaran dilaksanakan (Fajri & Asnil, 2020).

Tahap awal dalam rangkaian proses pengembangan produk dimulai dengan penetapan tujuan yang ingin dicapai melalui pembuatan produk yang akan dikembangkan. Sasaran utama dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menciptakan produk pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik dan perangkat penunjangnya, yakni Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Produk yang berhasil dikembangkan akan disebut sebagai hasil dari penelitian ini dan akan menjalani proses validasi guna menilai sejauh mana kelayakan produk tersebut. Produk ini dapat dianggap layak jika menampilkan gambar dan tulisan yang sesuai, sehingga menarik minat peserta didik untuk menggunakan LKPD dalam pembelajaran secara *outdoor learning* di museum (Indriani & Sakti, 2022).

Pada tahap *define* peneliti melakukan pra penelitian di SMPN 2 Kedunggal Ngawi dengan melihat kegiatan pembelajaran yang diterapkan dan bagaimana sekolah memanfaatkan museum untuk lokasi dan sebagai sumber pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru IPS di SMPN 2 Kedunggal bahwa sekolah belum pernah mengembangkan LKPD untuk kegiatan pembelajaran di Museum Trinil. Permasalahan inilah yang akhirnya menjadi faktor bagi peneliti untuk mengembangkan LKPD di Museum Trinil. Menurut (Apriyanto & dkk, 2019) pemberian tugas melalui LKPD dapat menjadikan peserta didik lebih memahami materi, bertanggung jawab terhadap tugas dan dapat mengembangkan pengetahuan mereka. Pemberian tugas melalui LKPD ini juga bertujuan supaya peserta didik dapat lebih lama mengingat hasil belajar yang dilakukan di museum nantinya. Pihak guru juga menjelaskan bahwa memang perlunya ada LKPD sebagai acuan atau panduan bagi peserta didik ketika belajar di museum.

Sebelum peneliti melangkah lebih lanjut dalam merancang atau menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), sejumlah saran dan masukan telah diperoleh dari pihak museum dan guru untuk pengembangan LKPD yang lebih baik kedepannya. Tentunya saran tersebut dipertimbangkan untuk digunakan peneliti dalam melakukan pengembangan LKPD. Tahap selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara dengan pihak Museum Trinil diperoleh hasil bahwa jarang sekali sekolah yang datang ke museum dengan membawa LKPD sendiri kebanyakan mereka minta dijelaskan nama-nama koleksi di museum melalui petugas atau staf museum. Peneliti juga melakukan serangkaian wawancara dengan guru dan peserta didik, yang menghasilkan temuan bahwa peserta didik dan guru lebih suka dan tertarik ketika terdapat LKPD yang nantinya digunakan untuk pembelajaran di museum. Hal ini yang kemudian mendorong penelitian ini untuk memfokuskan kegiatan pembelajaran secara *outdoor learning* di Museum Trinil. Materi yang digunakan di dalam LKPD ini juga akan disajikan gambar serta analisis mengenai materi yang berkaitan dengan koleksi yang terdapat di museum. Materi yang digunakan ialah materi zaman prasejarah. Harapan dari peneliti adalah dengan digunakannya LKPD ini maka peserta didik dapat menikmati pembelajaran yang dilakukan secara *outdoor learning* menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Langkah selanjutnya adalah dalam tahap *design*, peneliti melakukan kegiatan awal penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), diikuti dengan penyajian materi yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran. Format LKPD oleh (Sari & Wulandari, 2020) meliputi halaman sampul, pendahuluan, petunjuk belajar, kegiatan pembelajaran, aktifitas pembelajaran dan rangkuman Instrumen yang diterapkan dalam penelitian ini melibatkan penggunaan angket sebagai alat penilaian terhadap kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta angket respons yang disebarkan kepada peserta didik untuk merinci tanggapan dan persepsi peserta didik terhadap LKPD untuk *outdoor learning* di Museum Trinil ini. Materi yang dipakai adalah materi zaman prasejarah kelas VII semester 2 yang disusun sesuai standar penyusunan LKPD. Daya tarik LKPD ini adalah dengan adanya gambar untuk mempelajari dan memahami modul tersebut agar belajar terasa lebih menyenangkan. Hal ini dapat mendukung pembelajaran peserta didik secara individual ataupun kelompok dengan berbagai sumber belajar yang didapatkan. LKPD merupakan bahan ajar yang penting dikarenakan menjadi alat bantu pembelajaran bagi peserta didik dan dapat membangun pengetahuan mereka nantinya (Indriani & Sakti, 2022).

Tahap selanjutnya yaitu tahap *development* dengan proses pembuatan produk yang telah dikonseptualisasikan pada tahap desain dimulai dengan menyusun secara menyeluruh kerangka Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), mencakup sampul, isi, dan penutup, menggunakan aplikasi *Canva*. Bagian dalam LKPD ini dimulai dari sampul yang disesuaikan dengan materi zaman prasejarah serta kolom identitas diri. Bagian dari isi LKPD terdiri dari materi yang disajikan dengan gambar dan juga Aktivitas pembelajaran yang ditujukan bagi peserta didik selama kunjungan ke museum dirancang dengan cermat. Kegiatan ini dapat diimplementasikan secara berkelompok,

sejalan dengan adanya aktivitas pembelajaran kelompok yang diintegrasikan dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Dengan demikian, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan kerjasama dalam konteks kelompok. Terlebih lagi, pendekatan *outdoor learning* ini menekankan pada eksplorasi museum secara menyeluruh oleh peserta didik. Setelah LKPD dibuat, langkah berikutnya adalah validasi. Penilaian kelayakan LKPD dilakukan untuk memastikan bahwa LKPD tersebut dapat diterapkan kepada peserta didik. Kritik dan rekomendasi dari penilaian ini digunakan sebagai referensi untuk perbaikan. Validasi LKPD ini divalidasi dengan 2 validator ahli dimana salah satu validator adalah Dosen Pendidikan IPS Universitas Negeri Surabaya, dan salah satu adalah guru IPS di SMPN 2 Kedunggal. Validasi yang dilakukan peneliti ini berupa validasi LKPD dan perangkat. Kualitas dari LKPD ini diperoleh berdasarkan penilaian dari validator yang memvalidasi LKPD (Dermawati & dkk, 2019), LKPD dinyatakan layak apabila hasil penghitungan hasil kelayakan memenuhi syarat untuk dinyatakan layak. Berdasarkan hasil yang telah didapatkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dinilai sebagai instrumen yang valid dan sangat layak untuk digunakan. Hasil penilaian validator pada validasi yang dilakukan pada kedua validator ini menilai beberapa aspek seperti komponen LKPD, materi pembelajaran, desain LKPD, dan bahasa. Berdasarkan persentase skor didapatkan hasil dari validator 1 yaitu 96,8% dengan kategori dan dari validator 2 diperoleh hasil persentase 95,2% dengan demikian LKPD dinyatakan sangat baik atau valid. LKPD selanjutnya dapat digunakan sebagai alat penelitian dan mengambil data untuk melakukan pembelajaran secara *outdoor learning* di museum.

Ujicoba produk dilakukan dengan melibatkan sepuluh peserta didik dari Kelas VII SMPN 2 Kedunggal. Pada tahap uji coba ini, respon yang diterima dari peserta didik mengenai ketertarikan mencapai rata-rata skor 93%, sementara aspek perasaan senang mencapai rata-rata skor 100%. Sementara itu, aspek keterlibatan peserta didik memperoleh skor rata-rata 92%, dan aspek kejelasan mencapai rata-rata skor 96,67%. Dengan demikian, rata-rata keseluruhan dari aspek-aspek tersebut adalah 95,41%, dan dikategorikan sebagai sangat baik. Hal ini menandakan bahwa penggunaan LKPD untuk pembelajaran secara *outdoor learning* sangat baik dan efektif. Peserta didik menikmati pembelajaran yang menyenangkan dan dapat terlibat langsung dalam pembelajaran di dalam museum. Peserta didik sangat antusias ketika pembelajaran dilaksanakan secara *outdoor learning* di museum dan menyimak petunjuk LKPD dengan baik sehingga mereka dapat mengisi dan menjawab LKPD dengan aktif dan senang. Hal ini sesuai dengan pendapat (Dermawati & dkk, 2019) bahwa penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) memberikan dampak positif pada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Tahap berikutnya dalam rangkaian proses adalah penyebarluasan (*dissemination*), di mana Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), yang telah dinilai sebagai instrumen yang layak dan efektif sebagai media pembelajaran untuk peserta didik, siap untuk diperluas penggunaannya. Peneliti melakukan penyebarluasan LKPD ini di lingkungan sekolah yang menjadi lokasi penelitian yaitu di SMPN 2 Kedunggal Kabupaten Ngawi. Pada penyebaran ini peneliti juga melihat bagaimana nilai yang diperoleh peserta didik ketika mengerjakan mereka yang begitu antusias dalam mengerjakan LKPD ketika berada di museum. Hasil akhir dari penelitian pengembangan LKPD ini untuk pembelajaran secara *outdoor learning* di Museum Trinil Ngawi yaitu LKPD ini telah dinilai sebagai instrumen yang valid dan layak untuk diintegrasikan dalam pembelajaran secara *outdoor learning* di Museum Trinil. LKPD ini menguraikan secara rinci capaian pembelajaran, tujuan, materi, latihan tugas, pertanyaan, rangkuman, dan refleksi serta penggunaan gambar-gambar berwarna dalam penyajian LKPD ini direncanakan dengan estetika yang memastikan pengalaman belajar secara *outdoor learning* tetap menarik dan terhindar dari kesan monoton.

Peneliti disini juga menemukan beberapa respon langsung dari peserta didik ketika melakukan pengamatan disaat penelitian dilakukan. Diungkapkan dari peserta didik bahwasanya mereka

pertama kali ketika di museum diharuskan untuk mengerjakan soal-soal di dalam LKPD yang mana isi tersebut sesuai dengan koleksi yang terdapat di museum. Perasaan peserta didik ketika mereka belajar di museum adalah sangat senang atau dengan sangat menikmati pembelajaran, mereka menceritakan bahwa belajar dengan berada di luar kelas itu sangat menyenangkan karena mereka mendapatkan suasana belajar yang baru. Suasana belajar disini juga menentukan ketertarikan peserta didik sebelum melakukan pembelajaran. Suasana belajar yang menyenangkan akan meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar di kelas. Terdapat beberapa kondisi dimana membuat suasana pembelajaran tersebut menjadi menyenangkan diantaranya dengan menggunakan berbagai versi pembelajaran, model dan teknik, serta media pembelajaran ini telah dirancang dengan tujuan menciptakan daya tarik dan menantang bagi peserta didik, baik melalui aspek visual yang menarik maupun penempatan lokasi pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya (Sugito & dkk, 2021). Peserta didik sangat menikmati pembelajaran yang dilakukan di museum dengan cara mereka lebih banyak berdiskusi bersama, tertawa bersama ketika sedang melakukan kegiatan pembelajaran. Dari respon ini peneliti merasa bahwa perlunya melakukan kegiatan pembelajaran yang menghadirkan suasana berbeda, karena memang jika terdapat suasana yang baru maka peserta didik lebih antusias untuk belajar. Terdapatnya LKPD ini peneliti berharap agar kedepannya pembelajaran untuk IPS dilakukan variasi pembelajaran misalnya dengan melibatkan secara langsung peserta didik kepada sumber belajar. Hal ini bisa melalui dengan pembelajaran *outdoor learning* yang dijalankan secara kolaboratif oleh guru dan peserta didik.

Kelebihan dari LKPD ini ialah keterbaharuan penyajian materi pada zaman prasejarah dalam bentuk LKPD yang digunakan untuk pembelajaran secara *outdoor learning* di Museum Trinil, sehingga menarik bagi peserta didik dalam belajar karena materi dan jawaban bisa didapatkan dengan mengunjungi atau mengeksplorasi museum. LKPD ini tentunya memuat komponen-komponen petunjuk pembelajaran secara *outdoor learning* di museum dan begitu juga, LKPD ini dirancang agar dapat digunakan secara mandiri, dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang menyeluruh untuk setiap kegiatan pembelajaran. Antusiasme peserta didik terhadap LKPD ini sangat tinggi, dan memberikan dampak positif karena tampilannya yang menarik dan tidak membosankan bagi mereka. LKPD ini juga menyajikan latihan soal untuk kelompok bagi peserta didik guna memecahkan masalah secara kelompok dan membuat materi untuk lebih lama diingat karena melibatkan secara langsung peserta didik di museum. Peserta didik juga bisa berpikir luas dikarenakan LKPD ini disusun dengan menyertakan pertanyaan yang menuntut peserta didik untuk berkomunikasi dan mengaitkan materi dengan kejadian yang terjadi di masa lalu dan masa sekarang. Pendekatan ini tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman, tetapi juga untuk membantu peserta didik menghubungkan konsep pembelajaran dengan konteks dunia nyata. Ini merupakan strategi yang sangat baik dalam mendorong pemikiran kritis dan keterlibatan aktif dari peserta didik. Dalam LKPD ini materi dibuat secara langsung oleh peneliti berdasarkan dengan mata pelajaran yang sesuai dan terstandar kurikulum. LKPD ini dikembangkan sesuai dengan lingkungan sekitar dimana itu bertujuan untuk lebih mudah memahami konsep materi yang disajikan melalui LKPD. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan (Dermawati & dkk, 2019) bahwasanya peserta didik dapat melihat contoh-contoh pembelajaran secara langsung pada lingkungan sekitar sehingga peserta didik akan lebih tertarik mempelajarinya karena contoh tersebut berada langsung dan mereka lihat secara langsung di lingkungan tersebut.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan yang diperoleh dari pengembangan LKPD ini ialah dengan mengembangkan LKPD untuk pembelajaran *outdoor learning* di Museum Trinil Ngawi studi kasus pada SMPN 2 Kedunggalar kelas VII materi zaman prasejarah dengan menerapkan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan, yang melibatkan tahapan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan

penyebaran (*disseminate*), penting untuk memastikan bahwa LKPD yang dihasilkan memenuhi standar validitas dan kelayakan. Penilaian oleh validator ahli menjadi kunci dalam menentukan sejauh mana produk ini memenuhi kriteria valid dan layak untuk digunakan. Kualitas pengembangan LKPD untuk pembelajaran secara *outdoor learning* sangat layak digunakan dengan hasil validasi dari validator 1 memperoleh skor dengan penilaian kategori sangat baik atau layak dari validator 1, dan penilaian kategori sangat baik dari validator 2 dan layak untuk digunakan. Respon peserta didik di SMPN 2 Kedunggalar Kabupaten Ngawi pada uji coba kelompok kecil dengan menilai aspek ketertarikan, perasaan senang, keterlibatan peserta didik, dan kejelasan mendapatkan nilai rata-rata yang termasuk dalam kategori sangat baik secara menyeluruh.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Apriyanto, C., & dkk. (2019). Pengembangan E-LKPD Berpendekatan Saintifik Larutan Elektrolit dan Non Elektrolit. *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 38-42.
- Dermawati, N., & dkk. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 74-78.
- Fajri, I., & Asnil. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berbasis Pembelajaran Kreatif dan Produktif di SMK Negeri 1 Sumatera Barat. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional)*, 144-150.
- Farida, S. D. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Museum Wasaka Sebagai Sumber Belajar Ips Dalam Menumbuhkan Jiwa Nasionalisme Siswa. 1-12.
- Fitri, E. R., & Pahlevi, T. (2021). Pengembangan LKPD Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di SMKN 2 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 281-291.
- Hidayati, A., & dkk. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Praktikum Model Problem Based Pada Pembelajaran IPS. *The Indonesian Journal of Social Studies, Volume 2 (1) (2019)*, 51-58.
- Indriani, F. F., & Sakti, N. C. (2022). Pengembangan e-LKPD Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI IPS SMA. *Jurnal PTK dan Pendidikan*, 65-77.
- Mahbub, A. (2021). Pemanfaatan Museum Bank Indonesia Sebagai Media dan Sumber Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi.
- Mursi, A. D., & dkk. (2019). Pemanfaatan Museum Adityawarman sebagai Salah Satu Sumber Pembelajaran Sejarah Bagi Siswa SMA Don Bosco Padang. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 46-53.
- Pristiwanti, D., & dkk. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 7911-7915.

- Purwanto. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas Dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah*. Magelang: StaiaPress.
- Putra, N. (2019). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Sari, R. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Pendekatan Saintifik Mata Pelajaran Humas dan Keprotokolan Semester Gasal Kelas XI OTKP di SMK YPM 3 Taman. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 440-448.
- Septina, N., & dkk. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Tatsqif*, 160-171.
- Sugito, & dkk. (2021). Pengenalan Ice Breaking Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima*, 1-6.
- Suhawarti, S. I., & Rahman, A. M. (2018). Menumbuhkan Karakter Cinta Lingkungan Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Melalui Outdoor Study. 253-260.
- Thiagarajan, S., & dkk. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana.