

BAB III

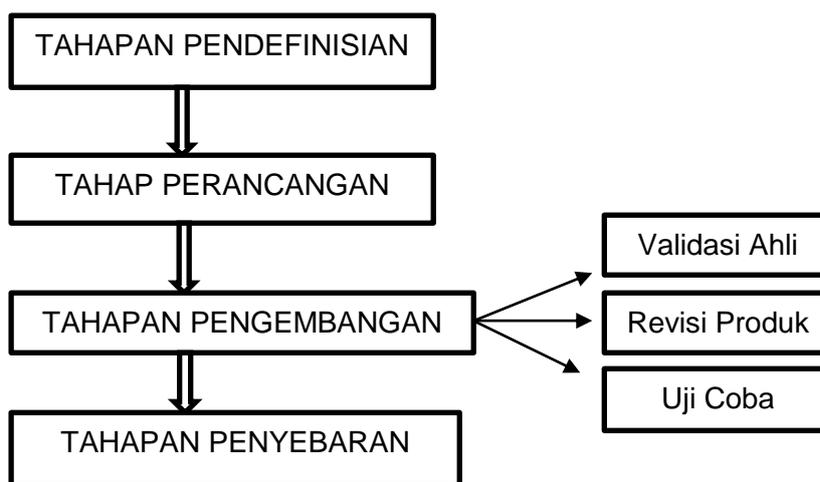
METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan sebagai dasar untuk penelitian ini yaitu dinyatakan oleh Trianto (2011:93) model pengembangan perangkat yang disarankan oleh Thiagarajan, semmel dan semmel pada tahun 1974 adalah model 4-D, model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Penggunaan model 4-D dalam pengembangan LKPD ini karena, model yang ditawarkan oleh Thiagarajan, semmel, dan semmel (dalam Trianto, 2011:93) merupakan model pengembangan yang cocok untuk mengembangkan suatu perangkat pembelajaran termasuk LKPD, selain itu juga tahapan yang disarankan tidak terlalu rumit, juga mudah dilakukan sehingga tidak menyulitkan para peneliti jika menggunakan model pengembangan ini.

B. Prosedur pengembangan

Prosedur yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan LKPD ini yaitu sesuai dengan model pengembangan 4-D yang disarankan oleh Thiagarajan, semmel, dan semmel (dalam Trianto, 2011:93), adapun model pengembangan tersebut yaitu terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Keempat langkah pengembangan tersebut, dalam pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* ini terbatas sampai tahap pengembangannya (*develop*) saja, artinya langkah terakhir yaitu penyebaran tidak dilakukan oleh peneliti, hal ini dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan biaya, sehingga pengembangan LKPD ini tidak sampai pada tahap penyebaran. Berikut dijelaskan tahap-tahap yang dilakukan dalam mengembangkan LKPD berbasis *discovery learning*, berdasarkan tahap model pengembangan 4-D seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Model Pengembangan 4-D

1. Tahap pendefenisian (*Define*)

Kegiatan pada tahap ini yaitu dilakukan untuk menetapkan suatu permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Tahap ini melakukan pra survey ke SMA Negeri 2 Metro yang terdiri dari proses wawancara, pengumpulan data menggunakan angket terhadap peserta didik ataupun guru biologi di SMA Negeri 2 Metro guna untuk menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan adalah:

a. Analisis Ujung depan

Tahap ini sudah dilakukan dengan melakukan pra survey kepada guru SMA Negeri 2 Metro dengan wawancara dan pembagian angket sebagai pengumpulan data. SMA Negeri 2 Metro pada bahan ajar dan perangkat pembelajaran berupa RPP sudah sesuai dengan KI dan KD tetapi terdapat permasalahan pada tingkat penguasaan konsep materi Kingdom Plantae dan peserta didik sudah menggunakan media penunjang berupa *android* dengan fasilitas *wifi* dan jaringan internet yang memadai tetapi pendidik belum maksimal dalam mengontrol dan mengarahkan materi yang dipelajari melalui internet.

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Peserta Didik SMA Negeri 2 Metro

No.	Nilai	Kriteria	Peserta Didik	Persentase
1	> 76	Belum tuntas	34	100%
2	≥ 76	Tuntas	0	0%
Jumlah			34	100%

Faktor yang menjadi penyebab nilai ulangan tidak maksimal yaitu: (1) kurangnya pemahaman siswa terhadap materi kingdom plantae (2) 34 siswa dari kelas X IPA 5 sudah menggunakan android dengan fasilitas *wifi* serta jaringan internet yang telah memadai masalah untuk belajar tetapi guru belum dapat mengontrol dan mengarahkan materi yang dipelajari melalui internet. Berdasarkan hasil observasi ini mendapat respon keinginan guru, maka kesepakatan bersama guru SMA Negeri 2 Metro dipilihlah pengembangan bahan ajar berupa Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbasis *discovery learning* berbantu QR Code. Analisis ujung depan ini diberikan melalui pokok-pokok persoalan dari tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dibuat berbasis *discovery learning* yang mengedepankan prinsip dapat menemukan/memecahkan masalah secara mandiri. Konsep penerapan *discovery learning* pada LKPD ini adalah dengan membuat persoalan yang terkait dengan tujuan pembelajaran dari materi Kingdom Plantae. Tujuan diterapkannya LKPD ini untuk membantu peserta didik dalam pemahaman materi melalui pokok permasalahan yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Analisis Siswa

Tahapan ini dilakukan dalam menganalisis permasalahan kegiatan belajar oleh siswa, analisis kebutuhan siswa dilakukan oleh peneliti dengan metode wawancara kepada siswa kelas X IPA 5 di SMA Negeri 2 Metro, untuk melihat apa saja yang akan dibutuhkan oleh siswa. Berdasarkan wawancara, peserta didik sudah pernah mempelajari materi kingdom plantae sebelumnya saat masih SD dan SMP tetapi pembelajaran terkait materi tersebut belum sampai mendetail, di SMA Negeri 2 Metro peneliti juga melakukan survei, didapatkan bahwa siswa sudah masuk pada tahap operasional formal dimana siswa sudah mampu berpikir abstrak serta logis dengan menggunakan pola berpikir kemungkinan.

Siswa juga sudah memiliki keahlian dalam mengakses sumber belajar selain dari buku, fakta yang ditemukan oleh peneliti dalam pembelajaran ini yaitu siswa banyak melibatkan android dalam menyelesaikan tugasnya dengan alasan kepraktisan dan kemudahan dalam mencari jawaban secara tepat. Menggunakan jaringan internet dapat membuat siswa secara cepat mengerti akan tujuan pembelajaran yang diberikan, tetapi belum terkonsepnya kebutuhan internet dari

guru untuk peserta didik serta tidak adanya fasilitas dalam mengarahkan peserta didik menggunakan sumber internet yang relevan.

c. Analisis Konsep

Analisis ini difungsikan dalam menentukan konsep mengembangkan LKPD dengan memahami kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) serta dapat menentukan indikator, pokok bahasan, dan penerapan QR Code dalam LKPD yang perlu dikonsepsikan sejak awal penelitian guna menciptakan LKPD yang dapat menyesuaikan tujuan pembelajaran serta tepat sasaran. Analisis ini mencakup analisis kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator.

Kompetensi inti yang digunakan yaitu:

- KI 1 :Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 :Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
- KI 3 :Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
- KI 4 :Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan yaitu:

- 3.8 Mengelompokkan tumbuhan kedalam divisio berdasarkan ciri-ciri umum, serta mengaitkan peranannya dalam kehidupan
- 4.8 Menyajikan laporan hasil pengamatan dan analisis fenetik dan filogenetik tumbuhan serta peranannya dalam kehidupan

Indikator Pencapaian kompetensi yang akan digunakan yaitu:

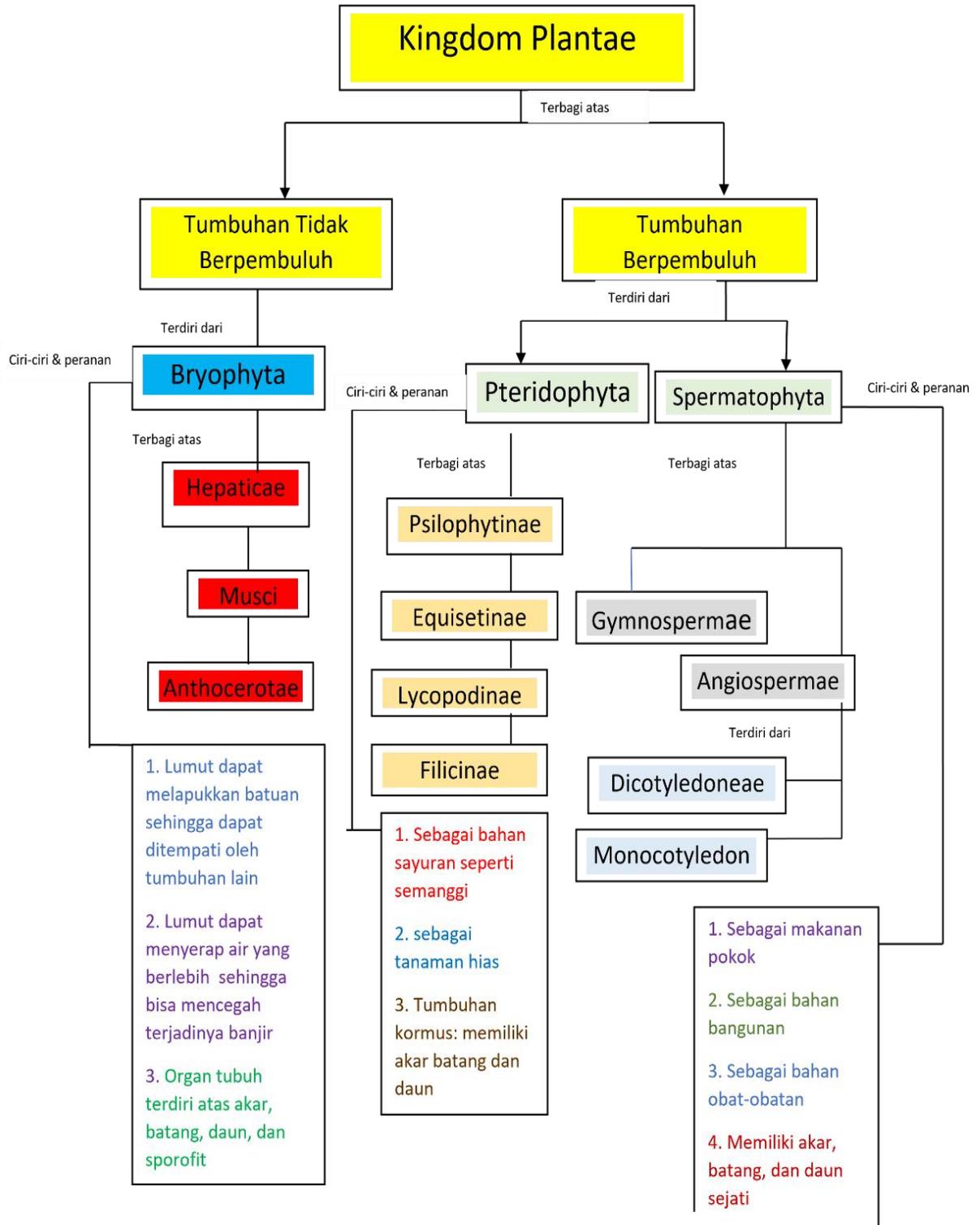
1. Mengidentifikasi ciri-ciri umum tumbuhan lumut (Bryophyta)
2. Mengklasifikasikan tumbuhan lumut (Bryophyta)
3. Mengaitkan peranan Bryophyta dalam kelangsungan kehidupan

di bumi

4. Mengidentifikasi ciri-ciri umum tumbuhan paku (Pteridophyta)
5. Mengklasifikasikan tumbuhan paku (Pteridophyta)
6. Mengaitkan peranan Pteridophyta dalam kelangsungan kehidupan di bumi
7. Mengidentifikasi ciri-ciri umum tumbuhan berbiji (Spermatophyta)
8. Mengklasifikasikan tumbuhan berbiji (Spermatophyta)
9. Mengaitkan peranan Spermatophyta dalam kelangsungan kehidupan di bumi
10. Membuat laporan hasil pengamatan

Berdasarkan analisa KI, KD, serta Indikator tersebut, dapat ditentukan suatu konsep yang dapat dilakukan oleh peneliti sebagai dasar pengembangan materi yang akan disajikan, dapat dilihat pada Gambar 3.

PETA KONSEP



Gambar 3. Peta Konsep Kingdom Plantae

d. Analisis Tugas

Tahapan ini disiapkan sebagai kumpulan prosedur untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran serta untuk merinci isi materi bahan ajar dalam bentuk garis besar. Analisis prosedur difungsikan dalam menerapkan tahap penggunaan LKPD serta langkah pembelajaran. Analisis informasi bertujuan untuk mengidentifikasi dan merinci materi yang sekiranya diperlukan oleh peneliti dalam membuat bahan ajar berupa LKPD, maka tugas yang akan diselesaikan oleh siswa selama proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Materi bagian I

Mengamati dan mengidentifikasi tumbuhan lumut kedalam divisio berdasarkan ciri-ciri umum melalui gambar, pengamatan secara langsung. Mengelompokkan tumbuhan lumut serta mengaitkan peranan tumbuhan lumut dalam kelangsungan hidup di bumi. Mengamati *video* melalui QR Code yang telah tersedia untuk menjawab latihan dan tugas. Membuat laporan hasil pengamatan.

2. Materi bagian II

Mengamati dan mengidentifikasi tumbuhan paku kedalam divisio berdasarkan ciri-ciri umum melalui gambar, pengamatan secara langsung. Mengelompokkan tumbuhan paku serta mengaitkan peranan tumbuhan paku dalam kelangsungan hidup di bumi. Mengamati *video* melalui QR Code yang telah tersedia untuk menjawab latihan dan tugas. Membuat laporan hasil pengamatan.

3. Materi bagian III

Mengamati dan mengidentifikasi tumbuhan berbiji kedalam divisio berdasarkan ciri-ciri umum melalui gambar, pengamatan secara langsung. Mengelompokkan tumbuhan berbiji serta mengaitkan peranan tumbuhan berbiji dalam kelangsungan hidup di bumi. Mengamati *video* melalui QR Code yang telah tersedia untuk menjawab latihan dan tugas. Membuat laporan hasil pengamatan.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tujuan pembelajaran dengan implementasikan kompetensi inti dan kompetensi dasar sesuai dengan kurikulum yang telah berlaku. Menentukan indikator pencapaian pembelajaran berdasarkan kepada analisis materi dari kurikulum yang tersedia. Analisis tugas mencakup

analisis struktur isi, konsep, prosedural. Perumusan indikator dan tujuan pembelajaran yaitu:

1. Materi I

Indikator Pencapaian Kompetensi:

- a) Mengidentifikasi ciri-ciri umum tumbuhan lumut (Bryophyta)

Tujuan:

Setelah pengamatan secara langsung dan mengamati gambar berbagai jenis tumbuhan lumut (Bryophyta) yang tersedia, siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri umum tumbuhan lumut dengan benar

- b) Mengelompokkan tumbuhan lumut (Bryophyta)

Tujuan:

Setelah mengamati dan mengidentifikasi ciri-ciri tumbuhan lumut melalui gambar, pengamatan secara langsung, siswa dapat mengelompokkan lumut (Bryophyta) secara tepat dan mengamati *video* melalui *scan QR Code* membantu dalam proses memperkuat pemahaman atau pengetahuan

- c) Mengaitkan peranan Bryophyta dalam kelangsungan kehidupan di bumi

Tujuan:

Setelah mengelompokkan lumut siswa dapat menjelaskan peranan Bryophyta dalam bidang kesehatan dan industri minimal 3

- d) Membuat laporan hasil pengamatan

Tujuan:

Setelah melakukan pengamatan melalui gambar dan mengamati *video* melalui QR Code yang tersedia, siswa membuat laporan hasil pengamatan secara benar

2. Materi II

Indikator Pencapaian Kompetensi:

- a) Mengidentifikasi ciri-ciri umum tumbuhan paku (Pteridophyta)

Tujuan:

Setelah pengamatan secara langsung dan mengamati gambar berbagai jenis tumbuhan paku (Pteridophyta) yang tersedia, siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri umum tumbuhan paku dengan benar.

- b) Mengelompokkan tumbuhan paku (Pteridophyta)

Tujuan:

Setelah mengamati dan mengidentifikasi ciri-ciri tumbuhan paku melalui gambar, pengamatan secara langsung, siswa dapat mengelompokkan tumbuhan paku

(Pteridophyta) secara tepat dan mengamati *video* melalui *scan QR Code* membantu dalam proses memperkuat pemahaman atau pengetahuan.

c) Mengaitkan peranan Pteridophyta dalam kelangsungan kehidupan di bumi

Tujuan:

Setelah mengelompokkan tumbuhan paku siswa dapat menjelaskan peranan Pteridophyta dalam bidang kesehatan dan industri minimal 3.

d) Membuat laporan hasil pengamatan

Tujuan:

Setelah melakukan pengamatan melalui gambar, pengamatan secara langsung, dan mengamati *video* melalui *QR Code* yang tersedia, siswa membuat laporan hasil pengamatan dengan benar.

3. Materi III

Indikator Pencapaian Kompetensi:

a) Mengidentifikasi ciri-ciri umum tumbuhan berbiji (Spermatophyta)

Tujuan:

Setelah pengamatan secara langsung dan mengamati gambar berbagai jenis tumbuhan berbiji (Spermatophyta) yang tersedia, siswa dapat mengidentifikasi ciri-ciri umum tumbuhan berbiji dengan benar.

b) Mengelompokkan tumbuhan berbiji (Spermatophyta)

Tujuan:

Setelah mengamati dan mengidentifikasi ciri-ciri tumbuhan berbiji melalui gambar, pengamatan secara langsung, siswa dapat mengelompokkan tumbuhan berbiji (Spermatophyta) secara tepat dan mengamati *video* melalui *scan QR Code* membantu dalam proses memperkuat pemahaman atau pengetahuan.

c) Mengaitkan peranan Spermatophyta dalam kelangsungan kehidupan di bumi

Tujuan:

Setelah mengelompokkan tumbuhan berbiji siswa dapat menjelaskan peranan spermatophyta dalam bidang kesehatan dan industri minimal 3.

d) Membuat laporan hasil pengamatan

Tujuan:

Setelah melakukan pengamatan melalui gambar, pengamatan secara langsung, dan mengamati *video* melalui *QR Code* yang tersedia, siswa membuat laporan hasil pengamatan dengan benar.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap yang kedua yaitu mengenai perancangan, tahap ini yang dilakukan peneliti yaitu menyiapkan atau membuat rancangan pengembangan LKPD yang dikembangkan. Kegiatan perancangan ini meliputi: menyusun LKPD berbasis *discovery learning* berbantu QR Code sebagai bahan ajar untuk peserta didik.

a. Pemilihan Media

Tahap ini untuk menentukan media yang berfungsi saat proses pembelajaran. Media yang difungsikan dan dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar berupa LKPD berbasis *discovery learning* berbantu QR Code. Cara penggunaan QR Code ini yaitu dengan *scannercode* yang telah dibuat menggunakan aplikasi *Barcode Scanner* yang bisa langsung di *download* di *Play Store*, kemudian setelah di *download* dilakukan pembacaan melalui aplikasi *Barcode Scanner* didapatkan link atau alamat sebuah *Web Site* yang pada akhirnya dapat dipelajari peserta didik. Fungsi dari QR Code ini untuk memudahkan proses kegiatan belajar peserta didik.

b. Pemilihan Format

Pemilihan format dalam mengembangkan LKPD berbasis *discovery learning* berbantu QR Code, dengan memperhatikan komponen yang terdapat didalam LKPD yaitu:

Tabel 2. Format Penyusunan LKPD Berbasis *Discovery Learning* Berbantu QR Code

No.	Halaman dan keterangan	Isi
1.	(Cover)	Judul, mata pelajaran, semester, tempat
2.	1 (KI dan KD)	Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)
3.	2 (Peta konsep)	Peta konsep materi Kingdom Plantae
4.	3 (Indikator, tujuan, dan petunjuk penggunaan LKPD)	Indikator materi Kingdom Plantae, tujuan materi Kingdom Plantae, dan petunjuk penggunaan LKPD
5.	4 (Materi pembelajaran yang disertai QR Code)	Poin pokok pembahasan Kingdom Plantae yang disertai QR Code yang didalamnya terdapat link video
6.	5 (Kegiatan Inti)	Kumpulan soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran berbasis masalah dan langkah penyelesaian tugas
7.	6 (Kesimpulan)	Menyimpulkan hasil diskusi
8.	7 (Daftar Pustaka)	Daftar Pustaka

3. Tahap pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan ini peneliti sudah menghasilkan LKPD berbasis *discovery learning* yang sudah di revisi berdasarkan saran yang diberikan oleh *validator* (dosen ahli). Uji ahli dilakukan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Metro dan guru biologi di SMA Negeri 2 Metro. Kriteria yang akan dikoreksi oleh validator: 1) Menilai mutu produk dari sisi desain LKPD berbasis *discovery learning* berbantu QR Code. Uji ini dilakukan oleh 2 dosen Universitas Muhammadiyah Metro dan 1 guru biologi SMA Negeri 2 Metro. 2) Menilai mutu produk dari segi penyajian materi kingdom plantae. Uji ini dilakukan oleh 2 dosen Universitas Muhammadiyah Metro dan 1 guru biologi SMA Negeri 2 Metro, setelah dikembangkan kemudian peneliti melakukan kegiatan uji coba produk kepada kelompok kecil. Peneliti menggunakan uji kelompok kecil karena untuk melihat sejauh mana keefektifan dan kepraktisan rancangan perangkat pembelajaran saat di kelas.

Pegujian pada produk ini bertujuan untuk mengumpulkan data, yang kemudian difungsikan sebagai bahan analisis dalam melihat apakah produk yang telah dikembangkan oleh peneliti ini sudah layak digunakan atau belum.

1. Desain uji coba

Penelitian pada pengembangan ini dikembangkan berdasar kepada proses pembelajaran di SMA Negeri 2 Metro. Desain uji mencakup beberapa tahapan yaitu uji ahli dan uji kelompok kecil. Uji ahli dilakukan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Metro dan guru mata pelajaran biologi di SMA Negeri 2 Metro untuk menilai layak atau tidak nya produk LKPD dari segi desain maupun kualitas dari materi yang disajikan pada produk tersebut, sedangkan pada uji kelompok kecil akan diujikan oleh peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Metro.

2. Subjek coba

Subjek coba penelitian ini yaitu uji kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil pada penelitian ini yaitu siswa kelas X SMA Negeri 2 Metro yang berjumlah 10 orang.

3. Jenis Data

Jenis data penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari komentar yang diberikan oleh *validator*, sedangkan data kuantitatif didapatkan dari nilai angket validasi bahan ajar yang digunakan

sebagai instrumen penilaian. Jenis data menggunakan sistem angket skala Likert (skala bertingkat), berlaku untuk dosen, guru, dan siswa.

4. Tahap penyebaran (*Desseminate*)

Tahap ini adalah tahap akhir dalam pengembangan 4-D yaitu LKPD yang sudah di uji cobakan di kelas maka LKPD tersebut siap diproduksi masal. Tahap ini peneliti tidak melakukan, karena sesuai tujuan dan kebutuhan penelitian.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data berupa angket, yang disusun melalui beberapa tahap seperti langkah persiapan, menentukan tujuan pembuatan angket, menentukan sasaran responden, kemudian menentukan jenis-jenis informasi agar dapat merancang bentuk pertanyaan dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan. Angket yang digunakan disini ada 3 jenis yaitu angket validasi produk oleh ahli desain, angket ahli materi, dan angket tingkat keterbacaan oleh peserta didik. Berikut dibawah ini penjelasan ketiga angket tersebut yang akan diujikan.

a. Angket Validasi Ahli Desain

Angket validasi ahli ini yang akan digunakan dalam memvalidasi bahan ajar yang telah dibuat oleh peneliti. Angket ini diisi dengan Dosen Universitas Muhammadiyah Metro dan guru mata pelajaran biologi kelas X SMA Negeri 2 Metro

b. Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi ini difungsikan sebagai menilai kelayakan materi yang disajikan sesuai perkembangan peserta didik dan kurikulum yang telah berlaku oleh Dosen Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro dan guru mata pelajaran biologi kelas X SMA Negeri 2 Metro

c. Angket oleh Uji Kelompok Kecil

Angket ini difungsikan untuk mengetahui tingkat keterbacaan LKPD untuk peserta didik juga difungsikan dalam mengumpulkan data tentang daya berfikir peserta didik kepada isi materi yang ada didalam LKPD. Angket ini akan diisi oleh peserta didik setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.

5. Teknik Analisis Data

Setelah data dikumpulkan, data juga perlu diolah atau dianalisis. Pada penelitian ini memiliki langkah-langkah untuk menghasilkan data hasil angket sebagai berikut:

a. Menghitung persentase dari setiap angket yang diujikan pada

Setiap percobaan.

Persentase dapat menggunakan rumus dibawah ini:

$$Nilai = \frac{\text{rata-rata validasi}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Sumber: Herdianawati dkk (2013)

b. Membuat Tabulasi Data

Tabulasi data difungsikan untuk menjadi ciri hasil hasil uji coba ahli dari angket hasil uji coba oleh ahli dan uji kelompok kecil. Format pilihan responden dalam validasi ahli dan uji kelompok kecil dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Skala Pilihan Alternatif Responden Ahli dan Siswa

No.	Keterangan Penilaian Responden	Skor
1	Sangat Baik	4
2	Baik	3
4	Tidak Baik	2
5	Sangat Tidak Baik	1

Sumber: Arifin (2016)

Tabulasi angket validasi ahli yang mencakup ahli desain (angket A), ahli materi (angket B), validasi angket uji coba oleh siswa (C) dapat dilihat ditabel 4.

Tabel 4. Tabulasi Angket A,B, dan C.

No	Indikator Penilaian	Validator			Rata-Rata	%	Ket
		V ₁	V ₂	V ₃			
A.							
	1.						
	2.						
	3.						
	Dst						
Dst Rata- Rata							

c. Hasil hitungan dengan menggunakan rumus yang ada diatas selanjutnya difungsikan dalam menafsirkan kelayakan LKPD yang didapat secara menyeluruh, maka dari itu langkah berikutnya yaitu melihat kriteria presentase skor pada Tabel 5 dibawah ini:

Tabel 5. Kriteria Persentase Angket

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85%-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75%-84%	Baik	Tidak Perlu Direvisi
65%-74%	Cukup Baik	Perlu Direvisi
55%-64%	Kurang Baik	Perlu Direvisi
0%-54%	Sangat Kurang Baik	Perlu Direvisi

Sumber: Ramlan (2013)

Berdasarkan kriteria persentase angket di atas, penelitian ini dapat dikatakan layak dan berhasil digunakan jika dari pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* berbantu QR Code Siswa kelas X di SMA Negeri 2 Metro diperoleh hasil yang berada pada persentase $\geq 75\%$ atau dalam kriteria “baik” sampai “sangat baik”.