

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran yang berjalan baik maka akan tercapainya tujuan pendidikan yang baik. Terciptanya pembelajaran yang baik tentu didukung oleh guru yang berperan penting dalam proses penyampaian materi atau ilmu hal lainnya yang dibutuhkan seperti media-media pembelajaran, bahan ajar serta sumber belajar yang mendukung pembelajaran di sekolah. Sebagai suatu sistem, pembelajaran meliputi komponen-komponen antara lain, tujuan, bahan, siswa, guru, metode, situasi, dan evaluasi. Agar tujuan itu tercapai, semua komponen tersebut harus diorganisasi sehingga antar sesama komponen terjadi kerja sama (Asril, 2016). Salah satu bahan ajar yang berperan penting dalam proses pembelajaran adalah lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk meningkatkan kualitas belajar siswa, selain itu dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan konsep, kemampuan dan keterampilan proses belajar.

Menurut Astuti (2013), lembar kerja peserta didik merupakan panduan untuk mempermudah siswa dalam memahami keterampilan proses dan konsep pada materi yang sedang ataupun akan dipelajari. Perdana (2017), lembar kerja peserta didik adalah bahan ajar cetak yang terdiri dari lembaran-lembaran kertas yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan siswa yang mengacu pada kompetensi yang akan dicapai.

Menurut Darmodjo dan Kaligis (1993), menyatakan bahwa salah satu media yang digunakan untuk mengoptimalkan keterlibatan atau aktivitas peserta

didik dalam pembelajaran adalah penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD). lembar kerja peserta didik (LKPD) akan membantu interaksi yang efektif antara guru dengan peserta didik. Dengan penggunaan lembar kerja peserta didik (LKPD), peserta didik akan mempunyai lebih banyak kesempatan untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga membantu guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Lembar kerja peserta didik (LKPD) mempunyai empat fungsi, yaitu: pertama, LKPD sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran pendidik namun lebih mengaktifkan siswa. Kedua, LKPD sebagai bahan ajar yang mempermudah siswa untuk memahami materi yang diberikan. Ketiga, LKPD sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih. Dan keempat, LKPD memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada siswa (Prastowo, 2016).

Subariyanto, dkk (2022), dalam hasil penelitiannya mengemukakan bahwa lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *discovery learning* efektif mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Model pembelajaran *discovery learning* merupakan suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis dan analitis, sehingga siswa dapat merumuskan sendiri penemuannya. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, siswa diberikan kesempatan untuk berpikir, menemukan, berpendapat, dan saling bekerja sama melalui aktivitas belajar secara ilmiah, sehingga dapat melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep yang penting (Nugrahaeni et al., 2017).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas di SDN Kota Ternate Utara diantaranya: SDN 54, SDN 56, dan SDN 57 bahwa bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *discovery learning* belum dikembangkan. Selain itu guru juga belum memahami LKPD berbasis *discovery learning*. Guru hanya menggunakan LKPD yang sudah dibuat sebelumnya, dimana LKPD tersebut tampak didominasi oleh pengetahuan-pengetahuan yang harus dihafal oleh siswa, pertanyaan-pertanyaan dalam LKPD tersebut sudah ada jawabannya dalam materi yang diuraikan, kegiatan dalam LKPD yang seharusnya dilakukan siswa dalam memecahkan masalah sudah digiring untuk mengikuti suatu algoritma dan hanya mengisi titik-titik dalam kalimat pernyataan. Tim ahli JICA (2009), menyatakan bahwa LKPD yang hanya meminta siswa mengisi titik-titik adalah LKPD yang tidak menumbuhkan dan mengembangkan rasa ingin tahu dalam diri siswa.

McEllmeel (2002) yang menyatakan bahwa rasa ingin tahu adalah keinginan untuk belajar, menyelidiki atau mencari tahu, yang mengarah pada eksplorasi atau penyelidikan.

Rasa ingin tahu merupakan hal yang penting dalam pemerolehan informasi dan pengembangan kognitif siswa. Sebagaimana yang dikatakan oleh Reio (2006) bahwa rasa ingin tahu membantu perkembangan kognitif, sosial, emosional, spritual dan fisik pada kehidupan dengan menstimulasi tindakan eksplorasi. Rasa ingin tahu juga merupakan awal upaya untuk mengasimilasi informasi baru ke dalam struktur kognitif yang sudah terbentuk. Menurut Oktavioni, dkk (2020), dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model *discovery*

learning dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran IPA Sekolah Dasar.

Berdasarkan fakta-fakta dan hasil penelitian yang mendukung, maka peneliti tertarik melakukan penelitian R & D (*Research & Development*) tentang pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery Learning* di SDN Kota Ternate Utara.

B. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari luasnya permasalahan yang diteliti, maka perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah pada penelitian ini meliputi:

1. Pengembangan lembar kegiatan peserta didik (LKPD) berbasis *discovery learning* hanya dilakukan di SDN Kota Ternate Utara diantaranya: SDN 54, SDN 56, dan SDN 57
2. Pengembangan lembar kegiatan peserta didik (LKPD) berbasis *discovery learning* dirancang untuk tema 3 peduli terhadap makhluk hidup
3. Melihat respon guru dan peserta didik terhadap Pengembangan lembar kegiatan peserta didik (LKPD) berbasis *discovery learning* yang dikembangkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah, maka penulis mengidentifikasi rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *discovery learning* tema 3 peduli terhadap makhluk hidup yang valid untuk pembelajaran di SDN Kota Ternate Utara?

2. Bagaimanakah pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *discovery learning* tema 3 peduli terhadap makhluk hidup yang layak untuk pembelajaran di SDN Kota Ternate Utara?
3. Bagaimanakah pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *discovery learning* tema 3 peduli terhadap makhluk hidup yang praktis untuk pembelajaran di SDN Kota Ternate Utara?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *discovery learning* tema 3 peduli terhadap makhluk hidup yang valid untuk pembelajaran di SDN Kota Ternate Utara?
2. Menghasilkan lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *discovery learning* tema 3 peduli terhadap makhluk hidup yang praktis untuk pembelajaran di SDN Kota Ternate Utara?

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan oleh peneliti merupakan sebuah bahan ajar dalam bentuk LKPD berbasis *discovery learning* yang dicetak berbentuk buku. Bahan ajar bentuk LKPD ini dirancang dan dikembangkan dengan memuat materi yang mudah dipahami sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa usia sekolah dasar, dimana pada usia ini (7-11 thn) anak berada pada tahap operasional konkrit.

2. Ukuran bahan ajar bentuk LKPD berbasis *discovery learning* adalah 21 cm x 29,7 cm. Bahan ajar bentuk LKPD berbasis *discovery learning* dicetak menggunakan kertas jenis kuarto A4. Perancangan bahan ajar bentuk LKPD berbasis *discovery learning* ini menggunakan software CorelDraw 2018, untuk mengedit gambar dan warna ilustrasi secara digital agar tampak lebih menarik. Sedangkan bagian isi LKPD diedit menggunakan aplikasi Microsoft Office Word.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dikembangkan untuk mengembangkan LKPD berbasis *discovery learning* yang bertujuan untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran. Manfaat penelitian ini dapat berupa manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis penelitian ini bermanfaat untuk dijadikan acuan atau referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai pengembangan bahan ajar bentuk LKPD maupun bahan ajar jenis lainnya.

2. Manfaat secara Praktis

- a. Bagi Guru, produk pengembangan ini dapat menambah bahan ajar serta membantu penyampaian materi dengan lebih mudah.
- b. Bagi Siswa, produk yang berupa LKPD ini dapat memfasilitasi siswa dalam proses penguasaan materi.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* dilakukan dengan asumsi sebagai berikut:

1. LKPD berbasis *discovery learning* yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran di SDN Kota Ternate Utara
2. Dosen pembimbing, ahli materi, dan ahli media memiliki pemahaman yang sama tentang standar LKPD yang baik serta memiliki pengetahuan dalam bidang IPA.
3. Tiga guru kelas IV SD sebagai penilai mempunyai pemahaman yang sama tentang kualitas LKPD yang praktis dan memiliki pengetahuan pembelajaran IPA.
4. Siswa senang belajar menggunakan LKPD berbasis *discovery learning*.

Keterbatasan pengembangan modul pembelajaran IPA berbasis *inquiry training* sebagai berikut:

1. LKPD berbasis *discovery learning* yang dikembangkan hanya pada satu tema yaitu tema 3 peduli terhadap makhluk hidup.
2. Uji coba terbatas hanya dilakukan uji keterbacaan siswa terhadap LKPD yang dikembangkan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 54, SDN 56, dan SDN 57).

H. Definisi Istilah

1. Lembar kerja peserta didik (LKPD) adalah bahan ajar cetak yang terdiri dari lembaran-lembaran kertas yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan siswa yang mengacu pada kompetensi yang akan dicapai.

2. *Discovery Learning* merupakan strategi yang digunakan untuk memecahkan masalah secara intensif di bawah pengawasan guru.