

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Menurut Faisal, et al., (2018, h. 544) bahwa pembelajaran tematik juga merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Kemudian peserta didik akan lebih mudah dalam memahami sebuah konsep, karena hanya berdasarkan dari satu tema untuk beberapa mata pelajaran yang akan diajarkan. Dari uraian diatas dapat dipahami bahwa pembelajaran tematik peserta didik harus memahami sebuah konsep dan mencari tahu melalui kegiatan yang akan dilakukan.

Pada proses pembelajaran tematik di sekolah, guru dituntut harus lebih inovatif. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah nomor 32 tahun 2013 tentang perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 19 bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Menurut Mailani (2015, h. 9) Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran tersebut tercipta suasana dimana siswa tidak takut untuk salah, tidak takut untuk ditertawakan, tidak dianggap

sepele, berani mencoba dan berani berbuat, berani bertanya dan berani mengemukakan pendapat serta yang paling utama adalah berani mempertanyakan gagasan orang lain. Maka dari itu pendidik ditantang untuk dapat berfikir dan bertindak kreatif agar menimbulkan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Melalui bahan ajar pendidik lebih mudah dalam mengajar dan peserta didik lebih terbantu dalam memahami materi. Bahan ajar dapat dibuat dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disajikan. Membuat bahan ajar pendidik harus mampu memilih bahan ajar yang baik dan harus menentukan cakupan bahan ajar agar bahan ajar yang dibuat sesuai dengan apa yang diajarkan. Tentunya bahan ajar tidak begitu saja dibuat, seorang pendidik pun harus mampu mengetahui sumber-sumber bahan ajar baik berupa pengalaman ataupun pengetahuan sendiri, penggalan informasi dari narasumber baik dari seorang ahli ataupun teman sejawat, buku-buku, media masa, internet dan lain-lain.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan pendidik agar peserta didik dapat berperan aktif dan mandiri dalam mengembangkan pengetahuannya adalah penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD merupakan kumpulan dari lembaran yang berisikan kegiatan peserta didik yang memungkinkan peserta didik melakukan aktivitas nyata dengan adanya objek dan persoalan yang dipelajari. Menurut Prastowo (2015, h. 204) LKPD juga dapat didefinisikan sebagai bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang dicapai. Penggunaan

LKPD dalam proses pembelajaran sangat didukung dengan penggunaan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *discovery learning*.

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan salah satu jenis dari pembelajaran penemuan yang banyak melibatkan peserta didik dalam belajar mengajar. Selain itu, peserta didik juga belajar memecahkan masalah secara mandiri dan mengembangkan keterampilan-keterampilan berfikir, karena mereka harus menganalisis informasi yang telah mereka peroleh. Pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif menjadi lebih efektif apabila pendidik mampu menggunakan LKPD yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut Hosnan (2014, h. 19) bahwa *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan. Melalui belajar penemuan, siswa juga bisa belajar berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi.

Berdasarkan asumsi tersebut maka sangat diperlukan bahan ajar LKPD yang mampu mengeksplorasi kompetensi peserta didik yang berbasis *discovery learning*. Hal ini sejalan dengan hasil observasi dan wawancara di SDN 066662 yang melaksanakan kurikulum 2013 di Kecamatan Medan Denai, didapatkan hasil belajar peserta didik kelas IV belum optimal karena masih banyak yang belum mencapai nilai KKM, sedangkan nilai KKM yang ditentukan pada SDN 066662 yang melaksanakan kurikulum 2013 di kelas IV adalah 70. Dikarenakan proses pembelajaran belum menggunakan dan mengembangkan LKPD yang dapat melibatkan peserta didik secara aktif dan kreatif, peserta didik terlihat cenderung

pasif dalam kegiatan pembelajaran, serta cara mengajar pendidik yang selalu berlangsung satu arah dan LKPD yang digunakan monoton membuat prestasi belajar peserta didik banyak yang belum mencapai KKM. Prestasi ini merupakan hasil dari kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan belum menggunakan model-model pembelajaran.

Rendahnya respon dan umpan balik dari peserta didik terhadap pertanyaan dan penjelasan pendidik dalam proses pembelajaran di kelas menjadikan proses pembelajaran menjadi pasif, selama ini pendidik hanya menggunakan buku cetak sebagai panduannya. Sebaiknya dalam proses pembelajaran pendidik bisa menggunakan berbagai media pembelajaran untuk mengembangkan minat belajar peserta didik, agar peserta didik tidak hanya terpaku hanya pada buku cetak saja.

Berdasarkan fakta-fakta yang telah dipaparkan di atas, maka diambil langkah untuk memperbaiki dengan solusi yang tepat sebagai upaya agar meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan mempertimbangkan kompetensi peserta didik, maka perlu mengembangkan LKPD dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* yang menuntut peserta didik berpikir sendiri dan mengembangkan cara belajar yang aktif sehingga dapat menemukan sebuah konsep, teori dengan melakukan pengamatan dari masalah yang diberikan oleh guru yang bertujuan agar peserta didik berperan sebagai subjek belajar yang terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan beberapa permasalahan di atas, peneliti ingin melakukan perbaikan pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik lebih meningkat, dalam hal ini penulis menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), oleh karena itu penulis mengangkat judul “Pengembangan LKPD Berbasis *Discovery*

Learning Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 066662”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil belajar peserta didik kelas IV belum optimal, karena masih banyak yang belum mencapai nilai KKM.
2. LKPD yang digunakan di SDN 066662 belum bervariasi.
3. Proses pembelajaran masih bersifat konvensional, belum menggunakan model-model pembelajaran yang bervariasi.
4. Rendahnya respon dan umpan balik peserta didik dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah tersebut, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* tema 4 berbagai pekerjaan subtema 1 jenis-jenis pekerjaan pelajaran IPS kelas IV SDN 066662 Medan Denai T.P.2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah kelayakan LKPD berbasis *discovery learning* pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan?

2. Bagaimanakah tingkat kepraktisan LKPD berbasis *discovery learning* pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan?
3. Bagaimanakah tingkat keefektifan LKPD berbasis *discovery learning* pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan pada siswa kelas IV SDN 066662 Medan Denai?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan :

1. Menghasilkan LKPD berbasis *discovery learning* yang layak pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan.
2. Menghasilkan LKPD yang praktis digunakan oleh guru dan siswa pada LKPD berbasis *discovery learning* pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan.
3. Untuk mengetahui tingkat efektifitas LKPD berbasis *discovery learning* pada siswa kelas IV SDN 066662 Medan Denai.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan wawasan dan kemampuan dalam pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* sebagai sumber belajar khususnya pendidik kelas IV SDN 066662 Medan Denai.

2. Manfaat Praktis

A. Bagi Peserta didik

Peserta didik lebih banyak mendapatkan kesempatan belajar secara mandiri dengan bimbingan pendidik dan peserta didik mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dicapai.

B. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan meningkatkan kemampuan pendidik dalam mengembangkan LKPD berbasis *discovery learning* dan LKPD yang menghasilkan materi untuk mempermudah pendidik dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran serta memberikan contoh untuk pengembangan perangkat pembelajaran lainnya.

C. Bagi Sekolah

Mendapatkan tambahan referensi bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* di kelas IV SDN 066662 Medan Denai.

D. Bagi Penulis

Memberikan wawasan dan pengalaman bagi penulis mengenai pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* pada peserta didik kelas IV SDN 066662 Medan Denai.