

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU No. 20 Tahun 2003). Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran kepada peserta didik memiliki pemahaman terhadap sesuatu dan membuatnya menjadi seorang manusia yang kritis dan berfikir.

Pendidikan juga merupakan usaha sadar yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu tujuan pendidikan yaitu untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3 “Tujuan Pendidikan Nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Berdasarkan kutipan di atas dapat dilihat bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi diri dari peserta didik. Hal ini sangat berkaitan dengan prinsip matematika yaitu membantu peserta didik agar berpikir kritis, bernalar efektif, efisien, bersikap ilmiah, disiplin,

bertanggung jawab, berjiwa keteladanan, percaya diri disertai dengan iman dan takwa.

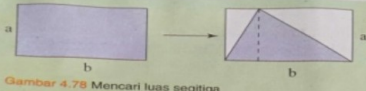
Sehubungan dengan itu, maka matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang memegang peranan penting dalam pendidikan. Hal ini disebabkan karena matematika merupakan salah satu sarana berpikir ilmiah yang sangat diperlukan untuk menumbuh kembangkan daya nalar, cara berpikir logis, sistematis, dan kritis.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 14 sampai tanggal 16 November 2019 di kelas IV SDN 06 Padang Birik-Birik, diperoleh gambaran bahwa di dalam pembelajaran guru hanya memberikan rumus/bentuk umum suatu konsep matematika, memberikan contoh soal kepada peserta didik kemudian dilanjutkan dengan memberikan latihan. Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Sesekali guru menggunakan metode kelompok dan metode diskusi dalam pembelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas IV yang bernama Yessy Hasni di SDN 06 Padang Birik-Birik, pada tanggal 15 November 2019 diperoleh informasi bahwa banyaknya siswa yang kurang mampu memahami materi pelajaran, karena adanya keterbatasan media, sumber belajar, alat peraga, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang


belum memadai di sekolah tersebut. Selain itu, ditemukan juga informasi yaitu ada beberapa peserta didik ketika diberi latihan/PR tidak dapat menyelesaikan tugas tersebut dengan baik. Karena kurangnya memahami materi yang diberikan.

Sejalan dengan hal itu, Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang digunakan juga belum memiliki soal yang menantang di dalamnya yang dapat ditemukan oleh peserta didik. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan LKS berorientasi *Discovery Learning* yang dapat mengakomodasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mengembangkan berpikir kreatifnya dalam menemukan konsep pembelajaran sendiri.

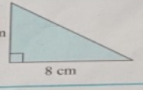
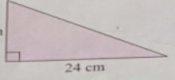
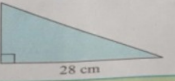
4. 

Gambar 4.78 Mencari luas segitiga
Daerah yang diarsir adalah $\frac{1}{2}$ bagian.
Luas = ... x ... Luas = $\frac{\dots \times \dots}{2}$

Dari kegiatan di atas, kamu akan menyimpulkan sebagai berikut.
Suatu segitiga memiliki panjang alas a dan tinggi t maka luasnya adalah
Luas = $\frac{a \times t}{2}$ atau Luas = $\frac{1}{2} a \times t$.

Mari Berlatih  Kerja Keras

1. Hitunglah luas segitiga berikut dengan rumus luas yang kamu temukan.

No.	Segitiga	Luas Segitiga
1.		Luas = $\frac{\text{alas} \times \text{tinggi}}{2} = \frac{\dots \times \dots}{2} = \dots$
2.		Luas = $\frac{\text{alas} \times \text{tinggi}}{2} = \frac{\dots \times \dots}{2} = \dots$
3.		Luas = $\frac{\text{alas} \times \text{tinggi}}{2} = \frac{\dots \times \dots}{2} = \dots$

Gambar.1. Contoh Penyajian Salah Satu pada Halaman LKS yang digunakan oleh Guru Kelas IV SDN 06 Padang Birik-Birik.

Berdasarkan contoh penyajian pada LKS di atas dapat dilihat bahwa soal yang diberikan guru kepada peserta didik masih mudah dan kurang menantang dan soalnya masih mudah. Pada saat proses pembelajaran guru mengajarkan matematika terlalu serius sehingga membuat peserta didik kurang berminat dalam pembelajaran, seperti yang kita ketahui bahwasanya anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik senang dengan sesuatu yang menarik. Maka dari itu penulis ingin mengembangkan sebuah LKPD yang dipandang penulis bisa mermbuat peserta didik berfikir kritis dan juga dapat memfasilitasi kebutuhan peserta didik, yaitu LKPD berbasis *Discovery Learning*. Dan yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian ini adalah karena di sekolah tersebut belum adanya penelitian yang berkaitan dengan model pembelajaran ini dan juga belum adanya LKPD berbasis *Discovery Learning* di sekolah tersebut. Peneliti memandang model pembelajaran *Discovery Learning* ini dapat meningkatkan cara berfikir peserta didik, dan juga dapat meningkatkan keterampilan dan kemandirian peserta didik dalam memahami sebuah konsep karena peserta didik tidak langsung menerima sebuah konsep melainkan menemukan sendiri. Proses penemuan melalui LKPD dalam pembelajaran matematika akan memberikan pengalaman secara langsung dan bermakna. Peserta didik dihadapkan pada pengalaman sendiri dan pengetahuan awal mereka untuk menemukan pengetahuan baru yang harus dipelajari. Oleh karena itu, apa yang dipelajari sendiri oleh peserta didik akan mudah dipahami dengan baik. LKPD berbasis *Discovery Learning* merupakan lembaran-lembaran berisi tugas yang harus

dikerjakan oleh peserta didik dengan berpedoman berupa pertanyaan-pertanyaan yang membimbing dan membantu peserta didik untuk menemukan suatu konsep.

Adapun penelitian yang pernah dilakukan oleh Yunia Vindi Anggita,dkk (2019), yang mana judul penelitiannya yaitu “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Pengukuran Sudut berbasis Model *Discovery Learning* pada Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian Yunia menjelaskan bahwa penelitian yang dilakukan sudah memiliki kriteria baik. Kriteria baik tersebut menunjukkan bahwa LKPD layak digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun kekurangan yang terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Yunia yaitu di dalam LKPD masih banyak gambar yang kurang jelas. Karena gambar yang kurang jelas itu membuat peserta didik banyak merasa kebingungan, serta mengalami kesulitan dalam pengerjaan soal latihan. Pertanyaan-pertanyaan peserta didik muncul karena berbagai sebab, seperti kurang jelasnya instruksi dalam LKPD sehingga perlu adanya pengembangan pada LKPD dengan menggunakan langkah-langkah *Discovery Learning* yang jelas agar memudahkan peserta didik dalam menemukan sebuah konsep.

Dari masalah di atas, perlu adanya sebuah perangkat pembelajaran yang mampu menstimulus peserta didik agar dapat berfikir aktif, kreatif, dan juga mandiri dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan

LKPD berbasis *Discovery Learning* pada Pembelajaran Matematika Materi Segi Banyak untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 06 Padang Birik-Birik”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.
2. Tidak dapat mengerjakan tugas/PR dengan baik.
3. Sumber belajar, media dan alat peraga yang belum memadai untuk semua kebutuhan peserta didik.
4. Belum tersedianya perangkat pembelajaran berupa LKPD berbasis *Discovery Learning* di SD Negeri 06 Padang Birik-Birik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian lebih terarah dan hasil penelitian tercapai, maka peneliti memberikan batasan masalah pada pengembangan LKPD berbasis *Discovery Learning* pada pembelajaran matematika materi segi banyak untuk siswa kelas IV SD Negeri 06 Padang Birik-Birik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimanakah validitas pengembangan LKPD berbasis *Discovery Learning* pada pembelajaran matematika materi segi banyak untuk siswa kelas IV SD Negeri 06 Padang Birik-Birik?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan LKPD berbasis *Discovery Learning* pada pembelajaran matematika materi segi banyak untuk siswa kelas IV SD Negeri 06 Padang Birik-Birik memenuhi kriteria valid.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah:

1. LKPD yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 dengan materi “Segi Banyak” .
2. Jenis tulisannya menggunakan *Comic Sans MS*, ukuran tulisannya 12. Menggunakan gambar-gambar yang menarik untuk mendukung pembelajaran tersebut.
3. Soal-soal di dalam LKPD disusun dengan baik agar mudah dipahami.
4. Ilustrasi dan aktivitas-aktivitas dalam LKPD disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan langkah-langkah dalam *Discovery Learning*, yaitu : stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan menarik kesimpulan.
5. LKPD berbasis *Discovery Learning* ini terdiri dari delapan bagian, yaitu:
 - a. Cover
 - b. Kata Pengantar
 - c. Daftar Isi

- d. Deskripsi singkat LKPD berbasis *Discovery Learning*
 - e. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi, dan Tujuan Pembelajaran yang berkaitan dengan segi banyak.
 - f. Petunjuk Penggunaan LKPD, yang menjelaskan bagaimana cara menggunakan LKPD ini
 - g. Pada setiap pembelajaran berisi sedikit materi, dan dilanjutkan dengan langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan oleh peserta didik secara berkelompok
 - h. Latihan di setiap pembelajaran.
6. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah bahasa Indonesia.
7. Kertas yang digunakan adalah kertas ukuran 210x297 mm (A4).

G. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian yang diharapkan dalam penelitian pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah :

1. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan peneliti untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran dikemudian hari serta landasan untuk melaksanakan penelitian berikutnya.
2. Bagi siswa, membantu siswa dalam mengaplikasikan konsep yang dipelajarinya dengan kehidupan sehari-hari serta memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran di rumah.

3. Bagi guru, sebagai salah satu bahan alternatif untuk mengajarkan materi segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
4. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.