

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan berguna bagi manusia. Tidak seorangpun yang dilahirkan di dunia ini memiliki kemampuan, pengetahuan dan keterampilan tanpa melalui proses pendidikan. Hisbullah (2018:4), menyatakan pendidikan merupakan fenomena manusia yang fundamental yang mempunyai sifat konstruktif dalam hidup manusia. Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri atau dengan kata lain “membudayakan manusia”.

Selain itu, menurut Undang-Undang RI, No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa 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. Selain itu, Yusida (2018:7), menjelaskan tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Namun, jika dilihat pada saat ini tujuan pendidikan belum tercapai sepenuhnya. Hal ini juga dapat dilihat pada pembelajaran Matematika.

Menurut Susanto (2014: 186-187), “Pembelajaran Matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan

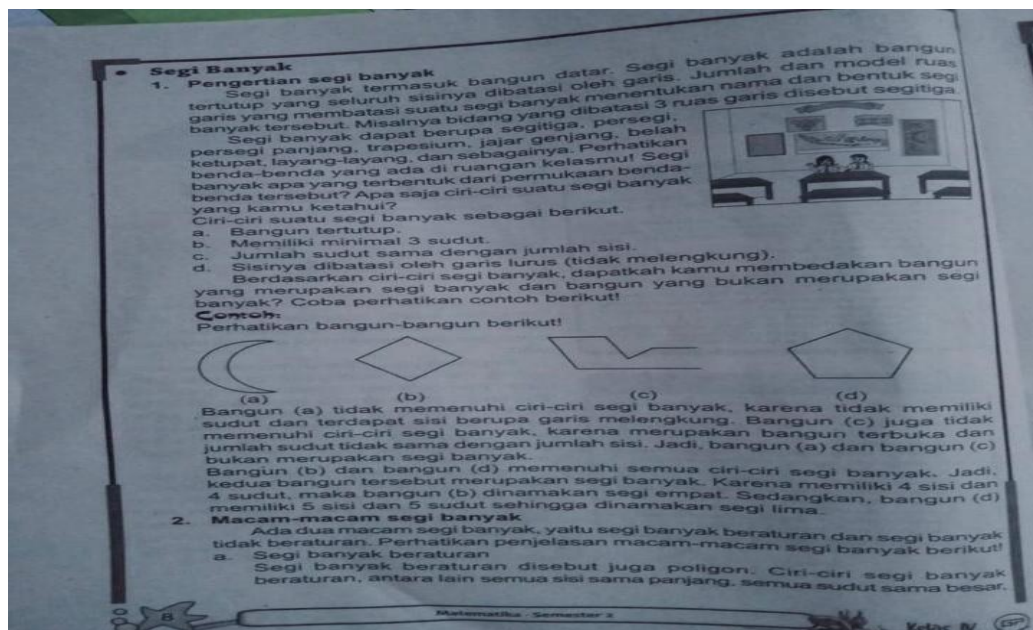
kegiatan kreatifitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi Matematika”.

Pada proses pembelajaran Matematika, pendidik dan peserta didik bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Untuk itu, pendidik harus mempunyai cara tertentu untuk meningkatkan hasil belajar yaitu dengan menggunakan bahan ajar, salah satunya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). LKPD merupakan sarana yang dapat mempermudah terbentuknya interaksi antara guru dan peserta didik. LKPD sangat berpengaruh terhadap hasil belajar, pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan LKPD sangat menarik dan mampu membangkitkan minat dan motivasi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang penulis lakukan pada tanggal 05-06 Oktober di kelas IV SDN 07 IX Koto, peneliti menemukan dalam proses pembelajaran hanya berpusat kepada guru (*teacher center*). Hal ini mengakibatkan siswa hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru dan hanya mencatat materi yang disampaikan guru dalam buku catatan serta siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. Penyampaian yang demikian membuat siswa kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran bahkan kesulitan dalam mengerjakan soal latihan yang diberikan guru. Ketika menyampaikan materi tentang segi banyak, guru langsung menjelaskan materi dan beberapa contoh soal kepada siswa. Setelah itu, siswa diberikan tugas untuk

membuat latihan yang ada di LKS. Hal ini berakibat, siswa kesulitan menemukan konsep pembelajaran Matematika karena tidak semua siswa memiliki kemampuan yang cepat dalam menangkap pelajaran yang telah disampaikan oleh gurunya.

Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan Buku Paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang komersil dengan cara membeli ke penerbit. Ada beberapa kekurangan yang terdapat dalam LKS yang digunakan seperti ; tampilan materi yang kurang menarik atau tidak menggunakan desain gambar yang menarik sehingga membuat siswa merasa bosan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, LKS yang digunakan belum dirancang untuk peserta didik menemukan dan menerapkan idenya sendiri. LKS yang digunakan kurang mengarahkan pada pertanyaan-pertanyaan investigatif yang dapat membantu peserta didik untuk menemukan sendiri konsep materi yang dipelajari. Oleh sebab itu, kurang mengajak peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.



Gambar1. Contoh Penyajian pada Salah Satu Halaman LKS yang digunakan oleh Guru Kelas IV SDN 07 IX Koto.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV SDN 07 IX Koto yang bernama Ibu Novela Rahman, S.Pd yang menyebutkan bahwa bahan ajar yang digunakan hanya Buku Paket dan LKS kurang lengkap dijadikan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Hal ini sama dengan jawaban siswa, bahwa dalam belajar menggunakan LKS tampilannya kurang menarik dan membuat siswa bosan dalam belajar dan juga siswa kesulitan dalam menemukan konsep materi pembelajaran Matematika. Serta disekolah tersebut belum adanya LKPD berbasis *discovery learning*.

Penggunaan model pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Dengan model pembelajaran, guru dapat dengan mudah mengatur langkah-langkah pembelajaran yang akan diterapkan kepada siswa. Oleh sebab itu, peran guru sangat diutamakan dalam merancang dan mengembangkan LKPD yang dapat menunjang peserta didik melalui pendekatan yang hendak mengacu pada penemuan yang terarah dan pemecahan masalah.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk pengembangan bahan ajar berupa LKPD yang mengarahkan siswa untuk menemukan suatu konsep. Selain itu, LKPD dapat membantu siswa bekerja secara mandiri, sehingga siswa memiliki kemampuan untuk menemukan sendiri, lebih aktif dalam proses pembelajaran serta membuat siswa lebih mandiri dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi. LKPD dapat mengarahkan siswa untuk menemukan suatu konsep melalui berbagai informasi atau data yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan sehingga dapat membuat siswa

lebih aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan keingintahuan siswa adalah menggunakan model *discovery learning*.

Menurut Hosnan (2014:282), *discovery learning* merupakan 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 berpikir analisis dan mencoba memecahkan sendiri masalah yang dihadapi. Belajar penemuan juga dapat mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan guna menemukan kebenaran ilmiah dan menarik suatu kesimpulan dari prinsip-prinsip umum yang praktis.

Dengan demikian, 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 konsep tersebut. 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.

Berdasarkan masalah di atas, perlu adanya sebuah perangkat pembelajaran yang mampu menstimulus peserta didik agar dapat berpikir aktif, kreatif, dan juga mandiri dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Discovery Learning* pada Materi Segi Banyak untuk Siswa Kelas IV SDN 07 IX Koto Kabupaten Dharmasraya.**

B. Identifikasi Masalah

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

1. Bahan ajar yang digunakan hanya Buku Paket dan LKS. Tampilan materi yang ada dalam LKS kurang menarik atau tidak menggunakan desain gambar yang menarik sehingga membuat siswa merasa bosan dalam proses belajar mengajar dan ketersediaan buku paket yang terbatas.
2. LKS yang digunakan kurang mengarahkan siswa pada pertanyaan investigatif yang dapat membantu siswa konsep yang dipelajari, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan LKS tersebut belum dirancang oleh guru sesuai kebutuhan siswa.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*).
4. Belum tersedianya perangkat pembelajaran berupa LKPD berbasis *discovery learning* di SD Negeri 07 IX Koto.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, 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 07 IX Koto Kabupaten Dharmasraya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan LKPD pembelajaran Matematika berbasis *discovery learning* pada materi segi banyak untuk siswa kelas IV SD Negeri 07 IX Koto yang memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimanakah pengembangan LKPD pembelajaran Matematika berbasis *discovery learning* pada materi segi banyak untuk siswa kelas IV SDN 07 IX Koto yang memenuhi kriteria praktis ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan LKPD berbasis *discovery learning* pada pembelajaran Matematika materi segi banyak untuk siswa kelas IV SD Negeri 07 IX Koto yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan LKPD pembelajaran Matematika berbasis *discovery learning* pada materi segi banyak untuk siswa kelas IV SD Negeri 07 IX Koto yang memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Penelitian

Melalui pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi segi banyak untuk siswa kelas IV SDN 07 IX Koto, diharapkan data memberikan

manfaat baik secara praktis, maupun akademis, adapun manfaat yang diharapkan sebagai berikut :

1. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran dikemudian hari serta landasan untuk penelitian berikutnya.
2. Bagi siswa, untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep pembelajaran Matematika sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai serta memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif belajar dan berprestasi serta menerapkan kegiatan yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.
3. Bagi guru, sebagai salah satu bahan alternatif dalam mengajarkan materi segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan serta memotivasi guru untuk menggunakan LKPD berbasis model pembelajaran sehingga bahan ajar yang digunakan bervariasi.
4. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika.

G. 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. LKPD dibuat menggunakan aplikasi *corel draw*. Jenis tulisan yang digunakan *Tw Cen MT*, ukuran tulisannya 18.

Menggunakan gambar-gambar yang menarik untuk mendukung pembelajaran tersebut.

3. Latihan di dalam LKPD menggunakan gambar-gambar.
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 sepuluh bagian, yaitu:
 - a. Cover
 - b. Kata Pengantar
 - c. Daftar Isi
 - d. Deskripsi singkat LKPD berbasis *discovery learning*
 - e. Petunjuk penggunaan LKPD
 - f. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran
 - g. Petunjuk pengisian nama kelompok dan tahapan pembelajaran yang akan didiskusikan siswa secara berkelompok.
 - h. Latihan
 - i. Daftar pustaka
 - j. Profil Penulis
6. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah bahasa Indonesia.
7. Kertas yang digunakan adalah kertas ukuran 210x297 mm (A4).