

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan mata pelajaran utama di berbagai jenjang pendidikan, yang mampu membantu penguasaan ilmu-ilmu yang lain, maupun dalam terapannya pada aspek kehidupan sehari-hari. Penguasaan matematika membuat seseorang mampu bersaing dalam bidang ekonomi maupun pengembangan IPTEK. Namun siswa belum bisa optimal, terbukti kemampuan penanaman konsep sebagian besar siswa masih rendah sehingga hasil belajar kurang memuaskan. Mereka beranggapan matematika sulit dan membosankan. Peneliti beranggapan pendapat tersebut sebagai akibat ketidaksiapan siswa dalam pembelajaran juga heterogenitas kemampuan siswa.

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan *Programme for International Student Assessment* (PISA) untuk Indonesia pada tahun 2018 yang telah diberikan Yuri Belfal (*Head of Early Childhood and Schools OECD*) kepada Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim mendapatkan peringkat 72 dari 78 untuk bidang Matematika skor 379.

Sementara data hasil nilai rerata UASBN matematika tapel 2018-2019 jauh lebih rendah dibandingkan pelajaran lain. Bahasa Indonesia 77.54, Matematika 65.65 dan IPA 84.94. —Salah satu faktornya yaitu kurangnya kreatifitas guru menggunakan model pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep dan kurangnya kreatifitas guru menciptakan bahan pendamping pembelajaran. Salah satunya yaitu LKPD .

Berdasarkan observasi, sekolah di Kecamatan Wedarijaksa menggunakan LKPD hasil karya penerbit yang dijual bebas. LKPD kurang menarik hanya berisi uraian materi. kumpulan soal, belum menuntut siswa untuk berfikir kreatif, hanya dituntut menyelesaikan soal latihan saja.

Dalam pembelajaran lebih terpusat kepada guru bukan siswa. Guru dianggap sumber belajar, siswa hanya memperhatikan penjelasan yang diberikan guru tanpa terlibat langsung dalam penemuan dan pengonstruksian pengetahuan. Jerome Bruner adalah orang yang memperkenalkan model pembelajaran *discovery learning* menekankan bahwa pembelajaran harus mampu mendorong peserta didik untuk mempelajari apa yang telah dimiliki (Rifa'I & Anni, 2011: 233).. Pembelajaran *discovery learning* memberikan ruang kepada peserta didik untuk ikut terlibat secara aktif dalam membangun ilmu pengetahuan yang akan mereka peroleh.

Penggunaan model pembelajaran dengan memasukkan kearifan lokal daerah dapat memotivasi belajar peserta didik. Pendapat ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan Ivanka Pramushinta (2014) yang berjudul, "Pengembangan Buku Pengayaan Cerita Rakyat Genuk Kemiri Bermuatan Nilai Sosial Budaya Jawa di Kabupaten Pati untuk Meningkatkan Pemahaman Berbahasa Jawa". Hasil dari penelitian siswa lebih aktif bertanya, berinteraksi sehingga pembelajaran mampu mencapai tujuan.

Untuk menjadikan siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran sebaiknya guru membuat LKPD sendiri sesuai kebutuhan siswa, dengan pembelajaran *Discovery Learning* agar memahami konsep pembelajaran sehingga pengetahuan dapat bertahan lama dalam ingatan. *Discovery learning* menciptakan situasi peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri (Mulyati ningsih, 2011:235). Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Fatih Istiqomah (2017) yang berjudul Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Tematik Berbasis *Guided Discovery Learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan LKPD tematik berbasis *guided discovery learning* melalui analisis kebutuhan, tahapan uji ahli materi, uji ahli desain, uji terbatas, uji diperluas dan dinyatakan sangat baik untuk diterapkan di SD, LKPD tematik berbasis *guided discovery learning* yang dihasilkan efektif digunakan pada peserta

didik kelas IV di SD Gugus Cut Nyak Dien. Ditunjukkan dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 50,64 sedangkan nilai rata-rata *post-test* sebesar 72,73. Peningkatan ketuntasan belajar siswa mencapai 33,4% .

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara pada awal penelitian ditemukan permasalahan yaitu: 1). Guru belum maksimal melaksanakan pembelajaran *discovery learning* yang mengintegrasikan kearifan lokal sebagai sarana pelestarian budaya daerah. 3) Belum tersedianya LKPD yang menarik untuk meningkatkan pemahaman konsep.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melakukan pengembangan LKPD *discovery learning* bermuatan kearifan lokal. Peneliti berharap peserta didik lebih aktif, kreatif, dan berbudaya. Berdasarkan latar belakang dan masalah di atas mendorong peneliti mengambil penelitian dengan judul "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) *Discovery Learning* Melalui Media Kubus Satuan Pelangi Berbantuan Boneka *Gagego* Materi Volume Kubus dan Balok Siswa Kelas V Sekolah Dasar"

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan LKPD berkualitas, bahkan masih menggunakan LKPD dari penerbit yang materinya belum tentu sesuai dengan kebutuhan siswa .
2. Guru belum maksimal melaksanakan model pembelajaran Kurikulum 2013.
3. Guru kurang mengintegrasikan kearifan lokal sebagai sarana pelestarian budaya daerah.
4. Belum tersedianya media menarik untuk meningkatkan pembelajaran bermakna. sehingga membosankan.

5. Siswa hanya menghafal dan kurang paham konsep dasarnya sehingga mengalami hambatan mengerjakan soal.

### 1.3 Cakupan Masalah

Adapun cakupan masalah yang akan dikaji, sebagai berikut:

1. Keterbatasan LKPD berbasis *Discovery Learning* sebagai bahan pendamping pembelajaran siswa kelas V Sekolah Dasar (SD).
2. Pengembangan LKPD yang berbeda dengan LKPD yang saat ini digunakan siswa kelas V SD.
3. Keefektifan pengembangan LKPD *Discovery Learning* menuntun guru dan siswa untuk belajar menemukan konsep..

### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah antara lain:

1. Bagaimanakah kebutuhan LKPD *discovery learning* melalui media kubus satuan pelangi berbantuan boneka *gagego* materi volume kubus dan balok siswa kelas V SD Gugus Teratai menurut persepsi siswa dan guru?
2. Bagaimana desain karakteristik LKPD *discovery learning* melalui media kubus satuan pelangi berbantuan boneka *gagego* materi volume kubus dan balok siswa kelas V SD Gugus Teratai ?
3. Bagaimana kevalidan LKPD *discovery learning* melalui media kubus satuan pelangi berbantuan boneka *gagego* materi volume kubus dan balok siswa kelas V SD Gugus Teratai?
4. Bagaimanakah keefektifan LKPD *discovery learning* melalui media kubus satuan pelangi berbantuan boneka *gagego* materi volume kubus dan balok terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Gugus Teratai?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendiskripsikan kebutuhan LKPD *discovery learning* melalui media kubus satuan pelangi berbantuan boneka *gagego* materi

volume kubus dan balok siswa kelas V SD Gugus Teratai menurut persepsi siswa dan guru

2. Mendiskripsikan desain karakteristik LKPD *discovery learning* melalui media kubus satuan pelangi berbantuan boneka *gagego* materi volume kubus dan balok siswa kelas V SD Gugus Teratai
3. Menguji validasi LKPD *discovery learning* melalui media kubus satuan pelangi berbantuan boneka *gagego* materi volume kubus dan balok siswa kelas V SD Gugus Teratai
4. Mengukur tingkat keefektifan pengembangan LKPD *discovery learning* melalui media kubus satuan pelangi berbantuan boneka *gagego* materi volume kubus dan balok terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Gugus Teratai.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

1. Secara teoritis memberikan gambaran nyata tentang pengembangan LKPD *discovery learning*.
2. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :
  - a. Bagi siswa untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan tentang pengembangan LKPD *discovery learning*.
  - b. Bagi Guru untuk membantu guru menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna melalui LKPD *discovery learning*.
  - c. Bagi sekolah, digunakan sebagai referensi di perpustakaan sekolah.

### 1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi pengembangan produk yang diharapkan sebagai berikut.

**Tabel 1.1 Spesifikasi Pengembangan LKPD *Discovery Learning***

NO	KOMPONEN	PENGEMBANGAN
1	Cover	Gambar ilustrasi siswa belajar di kelas.
	a. Judul	Jelas sesuai dengan materi dan model pembelajaran.
	b. Penyusun	Peneliti dengan nama Dosen Pembimbing
	d. Kelas	V (Lima) Sekolah Dasar
2	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	Mengintegrasikan KI dan KD dari mata pelajaran matematika volume kubus dan balok.
3	Petunjuk belajar	Berisi langkah-langkah kegiatan dalam menyampaikan materi berbasis <i>discovery learning</i>
4.	Tujuan/ Kompetensi yang akan dicapai	Mengembangkan indikator dan tujuan pembelajaran yang jelas.
5.	Ringkasan Materi/ Informasi Pendukung	Ruang lingkup materi yang dikemas mengintegrasikan materi sifat-sifat kubus dan balok, volume kubus dan balok melalui kubus satuan dan volume kubus dan balok melalui satuan baku.
6.	Tugas-tugas dan Langkah Kerja	(1) stimulus (pemberian stimulasi), (2) <i>problem statement</i> (mengidentifikasi masalah), (3) <i>data collection</i> (pengumpulan data), (4) <i>data processing</i> (pengolahan data), (5) verifikasi(6) Generalization
7.	Penilaian	Penilaian yang dilakukan yaitu pada kognitif dan psikomotorik siswa dengan melihat perbedaan hasil belajar pada pretest dan posttest. Soal berbentuk pilihan ganda dan uraian.

Berdasarkan spesifikasinya dalam penelitian pengembangan ini produk yang dihasilkan adalah: 1) menghasilkan produk LKPD *discovery learning*, 2) melalui penelitian pengembangan ini dapat terjalin kolaborasi yang baik antara peneliti dengan guru kelas di sekolah untuk dapat menguji penggunaan LKPD *discovery learning*.

