# BAB II

# TINJAUAN PUSTAKA

## **2.1 Pengertian LKPD**

## LKPD adalah lembaran-lembaran berisi materi, ringkasan, dan tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik (Anggraini dkk., 2016). LKPD juga merupakan sarana yang dapat mempermudah terbentuknya innteraksi antara guru dengan peserta didik. LKPD sangat berpengaruh terhadap hasil pembelaharan siswa. Pembelajaran denganmenggunakan LKPD efektif meningkatkan hasil belajar, pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Rata-rata nilai hasil belajar peserta didik yang belajar dengan menggunakan LKPD lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai hasil belajar peserta didik yang tidak belajar dengan menggunakan LKPD (Annafi dkk., 2015). Hal ini dikarenakan kegunaan LKPD sangat menarik dan mampu membangkitkan minat dan motivasi peserta didik. 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 (Andi Prastowo, 2011 :2004). Tugas-tugas yang diberikan kepada peserta didik dapat berupa teoriatau praktik. LKPD berfungsi sebagai panduan belajar peserta didikdan juga memudahkan peserta didik dan guru melakukan kegiatan belajar mengajar.

## **2.2** **Kriteria Penyusunan Dan Penulisan LKPD**

Berikutinimerupakankriteriapenyusunandanpenulisan LKPD yang dapatdikembangkanoleh guru secaramandiridalampembelajaranTematik di sekolah.

1. Tujuan penyusunanLKPD

Tujuanpenyusunan LKPD untukpembelajaranadalahsebagiberikut:

* 1. Memperkuat dan menunjang tujuan pembelajaran dan ketercapaian indikator serta kompetensi dasar dan kompetensi inti yang sesuai dengan kurikulum yangberlaku.
  2. Membantu peserta didik untuk mencapai tujuanpembelajaran.

1. Bahan

Bahanajar yang digunakanuntukmembantu guru dalammempermudah proses pembelajaranharussesuidengankriteriasebagaiberikut:

* 1. Tersusun logis dan sistematis. Penyusunan bahan perlu menyeleksi konsep yang akan dibelajarkan dan urutan rantai kognitifnya harusdiperhatikan.
  2. Sesuai dengan kemampuan dan tahap perkembangan peserta didik. Dalam hal ini peserta didik SD berada dalam tahap perkembangan kognitif peralihan antara operasional konkrit ke operasional formal, sehingga mereka masih mudah untuk berfikir konkrit dan sudah mulai dapat diajak berfikirabstrak.
  3. Bahan ajar dapat merangsangdan memotivasi keingintahuan pesertadidik.
  4. Bahan ajar mitahir dan memiliki kontekstualitas yangtinggi.

1. Metode

Metodedalammenyusun LKPD adalahsebagaiberikut:

* 1. Memperkaya kegiatan di dalam kelas, contohnya dapat berupa kegiatan diluar kelas atau kegiatanlaboratorium.
  2. Memotivasi pesertadidik.
  3. Mengembangkan keterampilan proses pesertadidik.
  4. Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memecahkanmasalah.
  5. Menanamkan sikap ilmiah melalui prosespembelajaran.

1. Pertimbangan dilihat dari kepentingan pesertadidik

Pertimbangandalammenyusun LKPD dilihatdarikepentinganpesertadidik, yaitusebagaiberikut:

* 1. Menarik minat pesertadidik.
  2. Atraktif danimpulsif.
  3. Menambah keyakinan dan rasa “berhasil” bagi pesertadidik.
  4. Memotivasi peserta didik untuk mengetahui lebihlanjut.
  5. Pemilihan kosa kata dan istilah sains yang sesuai dengan tingkat perkembangan dan usia pesertadidik.

1. Prinsip penggunaan LKPD

Adapunprinsippenggunaan LKPD adalahsebagaiberikut:

* 1. Penggunaan LKPD bukan untuk menggantikan tanggung jawab guru dalam pembelajaran, melainkan sebagai sarana untuk mempercepat pencapaian tujuanpembelajaran.
  2. Penggunaan LKPD sebaiknya dapat menumbuhkan minat peserta didik terhadap pembelajaran TEMATIK melalui diskusi dan pelaksanaan langkahkerja.
  3. Guru sebaiknya memiliki kesiapan dalam pengelolaankelas.

## **2.3 Langkah-langkah Penulisan LKPD**

MenurutPrastowo, berikutinimerupakanlangkah-langkahpenulisan LKPD yang dapatdikembangkanoleh guru secaramandiri disekolah.

1. Melakukan analisis kurikulum tematik.
2. Menyusun peta kebutuhanLKPD.
3. Menentukan judulLKPD.
4. Menentukan KD dan Indikator.
5. Menentukan tema sentral dan pokok bahasan.
6. Menentukan alatpenilaian.
7. Menyusun materi.
8. Memperhatikan struktur bahan ajar.

## **2.4 Pengertian Discovery Learning**

Model pembelajaran *Discovery Learning* pertama kali dikemukakan oleh Jerome Bruner bahwa *discovery learning* sesuai dengan pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, siswa dituntut belajar melalui penemuan sehingga berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Dengan model pembelajaran discovery learning ini, pengetahuan yang diperoleh siswaakan lama diingat, konsep-konsep jadi lebih mudah diterapkan pada situasi baru dan mengingatkan penalaran siswa.Menurut Takdir (2016:33) *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang memungkinkan para anak didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar-mengajar, sehingga mampu menggunakan proses mentalnya untuk menemukan suatu konsep atau teori yang sedang dipelajari. *Discovery learning* menjadi salah satu model pembelajaran yang memberikan pengalaman tersendiri bagi anak diidk agar terlihat langsung dengan kondisi lingkungan sekitar.

Lebih lanjut menurut Ikhsanuddin (2014:63), *discovery learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tanpa pemberitahuan langsung, sebagian dan seluruhnya ditemukan sendiri. Pembelajaran yang berbasis discovery learning merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mengajarkan kemampuan berfikir logis, analitis, dan sistematis karena siswa dapat menyelesaikan permasalahan, membangun dan menemukan suatu konsep dengan mandiri.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran discovery learning adalah suatu model yang dapat memudahkan sisswa dalam menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh memlalui pengamatan atau percobaan. Melalui model discovery learning siswa lebih dekat dengan apa yang menjadi sumber belajarnya, rasa percaya diri siswa akan meningkat karena dia merasa apa yang telah dipahaminya ditemukan oleh dirinya sendiri, kerjasama dengan temannya juga akan meningkat serta tentunya menambah pengalaman siswa.

## **2.5 Ciri Dan Karakteristik Model Pembelajaran Discovery Learning**

Menurut Hosnan (2014:284) ciri dan karakteristik model pembelajaran discovery learning tiga ciri utama belajar dengan model pembelajaran discovery learning yaitu:

1. mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasikan pengetahuan;
2. berpusat pada peserta didik;
3. kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Adapun karakteristik dari model pembelajaran *discovery learning* diantaranya : a) peran guru sebagai pembimbing; b) peserta didik belajar secara aktif sebagai seorang ilmuwan; c) bahan ajar disajikan dalam bentuk informasi dan peserta didik melakukan kegiatan menghimpun, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, serta membuat kesimpulan.

## **2.6 Tujuan Belajar Pada Model Pembelajaran Discovery Learning**

Menurut Bell (2014:284) mengemukakan beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran dengen penemuan, yakni sebagai berikut:

1. Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukan bahwa partisipasi banyak siswa dalam pembelajaran meningkat ketika penemuan digunakan.
2. Melalui pmebelajaran dengan penemuan, siswa belajar menmukan pla dalam situasi konkrit maupun abstrak, juga siswa banyak meramalkan (extrapolate) informasi tambahan yang diberikan.
3. Siswa juga belajar merumuskan strategi tanya jawab yang tidak rancu dan menggunakan tanya jawa untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dalam menemukan.
4. Pembelajaran dengan penemuan membantu siswa membentuk cara kerja bersama yang efektif, saling membagi informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
5. Terdapat beberapa fakta yang menunjukkan bahwa keterampilan-keterampilan, konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang dipelajari melalui penemuan lebih bermakna.
6. Keterampilan yang dipelajari dalam situasi belajar penemuan dalam bebrapa kasus, lebih mudah ditransfer untuk aktifitas baru dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.

## **2.7 Kelebihan Dan Kelemahan Model Pembelajaran Discovery Learning**

Menurut Takdir (2016:70-71), berikut kelebihan proses belajar mengajar dengan model pembelajaran *discovery learning*:

1. Dalam penyampaian bahan *discovery learning*, digunakan kegiatan dan pengalaman tersebut akan lebih menarik perhatian anak didik dan memungkinkan pembentukan konsep-konsep abstrak yang mempunyai makna.
2. *Discovery learning* lebih realistis dan mempunya makna. Sebab, para anak didik dapat bekerja langsung dengan contok-contoh nyata. Mereka langsung dengan contoh-contoh nyata. Mereka langsung menerapkan berbagai bahan uji coba yang diberikan guru, sehingga mereka dapat bekerja sesuai dengan kemampuan intelekstual yang dimiliki.
3. *Discovery learning* merupakan suautu model pemecahan masalah. *Discovery learning* yang menitikberatkan pada kemampuan memecahkan suatu persoalan sangat relevan dengan perkembanga masa kini, di aman kita dituntut untuk berfikir solutif mengenal suatu persoalan yang terjadi di tengah-tengah masyarakat. Itulah sebabnya discovery learning perlu diaktualisasikan dengan kehidupan nyata, sehingga memungkinkan anak didik untuk menjawab persoalan kehidupan yang lebih kompleks.
4. Dengan sejumlah transfer secara langsung, maka kegiatan *discovery learning* akan lebih mudah diserap oleh anak didik dalam memahami kondisi tertentu yang berkenaan dengan aktivits pembelajaran.
5. *Discovery learning* banyak memberikan kesempatan bagi para anak didik untuk terlibat langsung dlaam kegiatan belajar. Kegiatan demikian akan banyak membangkitakan motivasi belajar, karena disesuaikan dengan minta dan kebutuhan mereka sendiri.

Menurut Takdir (2016:70-71), berikut kelemahan proses belajat mengajar dengan model pembelajaran *discovery learning*:

1. Metode ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. Bagi siswa yang kurang pandai, akan mengalami kesulitan abstrak atau berpikir atang mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustasi.
2. Metode ini tidak efisien untuk mengajar jumlah siswa yang banyak, karena membutuhkan waktu yang lama untuk membantu mereka menemukan teori atau pemecahan masalah lainnya.
3. Harapan-harapan yang terkadang dalam metode ini dapat buyar ketika berhadapan dengan siswa dan guru yang telah terbiasa dengan cara-cara belajar yang lama.
4. Pengajaran *discovery* lebih cocok untuk mengembangkan pemahaman, sedangkan mengembangkan aspek konsep, keterampilan dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian.
5. Pada beberapa disiplin ilmu, misalnya ipa kurang fasilitas untuk mengukur gagasan yang dikemukakan oleh para siswa.
6. Tidak menyediakan kesempatan-kesempatan untuk berpikir yang akan ditemukan oleh siswa karena telah dipilih terlebih dahulu oleh guru.

## **2.8Langkah-Langkah Implementasi Model Pembelajatan Discovery Learning.**

Menurut Syah (2004:244) langkah-langkah mengaplikasikan model pembelajaran *discovery learning* di kelas, ada beberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut:

1. Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)

Pertama-tama pada tahap ini pelajar dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungnnya, kemudia dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul timbul keinginana untuk menyelidiki sendiri.

Disamping itu guru dapat memulai kegiatan proses belajar mengajar dengan mengajukan pertanyaan, anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnua yang mengarah pada persiapan pemecahan masalah.

Stimulasi pada tahap ini berfungsi untuk menyelidiki kondisi interaksi yang dapat mengembangkan dan membantu siswa dalam mengeksplorasi bahan. Dalam hal ini bruner meberikan stimulation dengan menggunakan teknik bertanya yaitu dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi internal yang mendorong eksplorasi.

1. Problem statement(pernyataan/identifikasi masalah)

Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memeberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebnayak kesempatan agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian satu-satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas pertanyaan masalah), sedangkan menurut permasalahan yang dipilih itu selanjutnya harus dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, atau hipotesis, yakni pernyataan sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan.

Memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang mereka hadapi, merupakan teknik yangberguna dalam membangun siswa agar mereka terbiasa untuk menemukan suatu masalah.

1. Collection (pengumpulan data)

Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis.

Pada tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan benar tidaknya hipotesis, dengan demikian anak didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan (collectuin) berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara dengan narasumber, uji coba sendiri dan sebagainya.

Konsekuensi pada tahap inii adalah siswa belajar secara aktif untuk menemukan sesutau yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi, dengan demikian secara tidak disengaja siswa menghubungkan masalah dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

1. Processing (pengolahan data)

Menurut syah ( 2004:244), pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh para siswa baik melalui wawancara, observasi, dan sebagainya, lalu ditafsirkan,ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu.

Data processing disebut juga dengan pengkodean/ketegorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasitersebut siswa akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis.

1. Verification (pembuktian)

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing.

Verification menurut bruner, bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya. Berdasarkan hasil pengolaan informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak.

1. Generalization (menarik kesimpulan/generalisasi)

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadia atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

## Berdasarkan hasil verifikasi maka dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi. Seolah menarik kesimpulan siswa harus memperhatikan proses generalisasi yang menekankan pentingnya penguasaan pelajaran atas makna dan kaidah atau prinsip-prinsip yang luas yang mendasari pengalaman seseorang., serta pentingnya proses pengaturan dan generalisasi dari pengalaman-pengalaman itu.

## **2.9 LKPD Berbasis Discovery Learning**

Sangat diperlukannya LKPD yang memadai karena LKPD merupakan bagian yang sangat penting dari suatu proses pembelajaran secara keseluruhan. Untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran tersebut, maka perlu dilakukan penelitian yang lebih menekankan pada peningkatan kemampuan komunikasi, penalaran, dan koneksi matematis.

LKPD berbasis *discovery learning* ini akan membuat siswa terlibat dalam setiap proses pembelajaran yang dilaksanakan, karena dalam proses pembelajaran menggunakan lkpd ini, siswalah yang langsung ikut serta melakukan tahap demi tahap materi yang akan dipelajari. Sehingga selama proses pembelajaran berlangsung siswa dituntut aktif untuk menemukan sendiri pegetahuan mengenal materi yang dipelajari.

Perbedaan LKPD berbasis *discovery learning* ini dengan LKPD yang ada sebelumnya adalah pada tiap-tiap pembahasan yang terdapat kegiatan-kegiatan percobaan yang dapat membuat siswa lebih mendominasi kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya membimbing siswa untuk menemukan sendiri konsep materi yang dipelajarinya. Berbeda dengan lkpd sebelumnya yang hanya menyajikan materi tanpa ada proses yang dapat melibatkan siswa sehingga membuat siswa hanya menghafal materi atau rumus yang dapat berdampak negatif pada hasil belajarnya.

## **2.10 Materi Tema Pengalamanku**

Materi pada tema pengalamaku antara lain:

**PPKn**

Lambang negara indonesia adalah garuda pancasila dengan semboyan bhinneka tunggal ika. Lambang negara indonesia berbentuk burung garuda. Dasar negara indonesia yaitu pancasila. Pancasila terdiri dari lima sila. Sila-sila pancasila adalah nilai luhur yang dimiliki oleh bangsa indonesia. Isi dari kelima pancasila tersebut yaitu :

**Pancasila**

* 1. Ketuhanan yang maha esa
  2. Kemanusiaan yang adil dan beradab
  3. Persatuan indonesia
  4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan
  5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat indonesia

Simbol gambar bintang berwarna kuning dengan latar belakang hitam terletak di bagian tengah perisai. Gambar bintang ini menjadi lambang sila pertama Pancasila yaitu Ketuhanan Yang Maha Esa. Arti dari simbol ini adalah bangsa Indonesia merupakan bangsa yang beriman dan bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan keyakinan masing-masing.

Sila kedua Pancasila, Kemanusiaan yang adil dan beradab, dilambangkan dengan rantau berlatar belakang warna merah. Jumlah rantai pada lambang sila kedua Pancasila ini ada 17 dan saling berkaitan satu sama lain. Simbol inimenunjukkan generasi penerus bangsa yang turun temurun. Simbol rantai terletak di bagian kanan bawah perisai.

Pohon beringin merupakan lambang dari sila ketiga dalam Pancasila yaitu Persatuan Indonesia. Simbol pohon beringin terletak di bagian kanan atas dari perisai. Pohon beringin melambangkan tempat tempat untuk berteduh atau berlindung.

Simbol sila Pancasila selanjutnya adalah kepala banteng. Simbol ini berada di kiri atas dari perisai di Garuda Pancasila. Kepala banteng menjadi lambang dari sila keempat pancasila yaitu Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan.

Simbol terakhir pada sila dalam Pancasila adalah padi dan kapas. Simbol ini menunjukkan kemakmuran dan kesejahteraan. Letak dari padi dan kapas adalah di bagian kanan bawah dari perisai. Simbol ini menjadi lambang dari sila kelima Pancasila yaitu Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia.

**Bahasa Indonesia**

Pengertian pengalaman

Pengalaman adalah peristiwa yang pernah dialami. Pengalaman yang dialami dapat diceritakan kembali. Ada pengalaman waktu kecil yang tidak dapat kita ingat kembali. Peristiwa itu dapat kita ketahui melalui cerita orang lain.

**Matematika**

Bilangan cacah

Bilangan cacah adalah himpunan bilangan bulat yang tidak negatif atau himpunan bilangan asli ditambah 0. Bilangan cacah selalu tidak bertanda negatif.

Bilangan cacah dikenali pada bilangan-bilangan yang membentuk himpunan.

**SBdp**

Karya seni dua dan tiga dimensi

Seni rupa 2 dimensi adalah karya seni rupa yang memiliki batas dua sisi, yaitu sisi panjang dan sisi lebar. Seni rupa 2 dimensi tidak memiliki ruang karena tidak memiliki ketebalan atau ketinggian. Karya seni 3 dimensi adalah karya seni yang diciptakan oleh manusia dengan adanya ukuran, panjang, lebar, dan tinggi, sehingga tampak adanya volume dan ruang dalam karya tersebut.

**PJOK**

Lokomotor sendiri merupakan gerakan berpindah tempat, di mana pada suatu bagian tubuh tertentu berpindah atau bergerak. Dalam gerak lokomotor, bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah tempat. Contoh gerak lokomotor diantaranya berlari, melompat, dan memanjat.

## **2.11 Penelitian Yang Relevan**

* 1. Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan okeh Desi Ariani (2020) yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *discovery learning* pada materi kalor di SMP. Menggunakan LKPD berbasis *discovery learning* yang telah teruji oleh para ahli. Pemilihan metode dan LKPD yang dikembangkan disesuaikan dengan analisis kebutuhan . Pertimbangan tersebut untuk memastikan LKPD yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa. Ditunjukkan dari hasil penelitian LKPD berbasis discovery learning yang dikembangkan dinyatakan efektif.
  2. Penelitian Rohim (2012), menunjukkan bahwa penerapan model discovery dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini sessuai dengan hasil uji gain yang menunjukkan peningkatan berpikir sebesar 0,3 pada siswa yang diajar menggunakan discovery terbimbing, sedangkan peningatan rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan metode diskusi sebesar 0,09. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran discovery dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, terdapat perbedaan penelitian yang dilakukan. Pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pembelajaran tematik tema Pengalamanku. Persamaan penelitian ini dengan beberapa penelitian di atas adalah penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dan jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian pengembangan.

## **2.12 Kerangka Berpikir**

Dengan mencermati karakteristik pembelajaran tematik yang masih dianggap sulit untuk dipahami dan kurangnya minat siswa dalam mempelajarinya, serta kurang mengertinya siswa terhadap LKPD yang telah ada dan di sediakan, maka perlu dilakukan pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* pada pembelajaran tematik untuk mengatasi permasalahan yang ada yang telah diuraikan sebelumnya.Salah satu faktor yang menyebabkan timbulnya permasalah tersebut yaitu proses pembelajaran di SD tidak bisa hanya menitikberatkan pada pembelajaran yang tradisional yaitu pembelajaran yang hanya memberikan teoridan fakta tanpa mengembangkan sikap karakter dan keterampilan pada peserta didik. Untuk itu, guru memiliki peran penting untuk mengubah proses pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif dan kreatif serta keberhasilan dalam pembelajaran tercapai. Keberhasilan dalam pembelajaran tidak bisa lepas hubungannya dengan ketepatan dan pengayaan guru dalam memilih bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan sesuai dengan kurikulum yang telah diberlakukan yaitu Kurikulum 2013.

LKPD membantu siswa dalam penguasaan materi, menemukan konsep dan pengetahuan baru serta membuat siswa belajar mandiri dalam mentransformasikan informasi dasar yang diperolehnya melalui bahan ajar tersebut. Supaya LKPD menjadi optimal daya manfaatnya, maka guru harus menyesuaikan dengan kondisi peserta didik pada saat mengajar. Dengan memilih pengembangan bahan ajar berbasis discovery yang akan disesuaikan dengan kurikulum yang ada, dapat diperoleh sebuah output berupa peningkatan kompetensi peserta didik dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Penelitian ini mengembangkan LKPD berbasis discovery learning pada proses pembelajaran. Model discovery learning merupakan model yang menjadikan siswa lebih aktif karena membuat siswa mengalami pengalaman sendiri melalui pengamatan dan pemecahan masalah dalam belajarnya. Apabila bahan ajar yang telah disusun tersebut dinyatakan layak dan memenuhi kriteria sebagai LKPD yang baik, maka pengembangan LKPD tersebut dapat dijadikan referensi atau LKPD bagi siswa kelas I SD pada tema Pengalamanku. Ilustrasi dalam penelitian ini merupakan kerangka berpikir yang tampak pada gambar di bawah ini.

Terbatasanya LKPD yang menyebabkan kesulitan siswa dalam menerima materi, LKPD yang digunakan oleh guru tidak menarik perhatian siswa, serta Guru belum mengembangkan LKPD menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Penyusunan dan pengembangan LKPD berbasis *discovery learning.*

Produk LKPD berbasis *discovery learning* pada tema Pengalamanku Kelas 1 Sekolah Dasar

**Gambar 2.1**

**Alur Kerangka Berpikir**