# 

# PENDAHULUAN

## Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan manusia bahwa setiap manusia memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan. Di Indonesia, perkembangan pendidikan telah mulai memasuki babak baru melalui berbagai teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan (Khairani at all., 2019). Pendidikan di Indonesia dapat memberi jaminan atas kelangsungan hidup suatu Negara dan Bangsa. Peningkatkan kualitas sumber daya manusia haruslah dimulai dari meningkatkan mutu pendidikan dasar. Pengertian pendidikan dalam artian khusus dan umum makna pendidikan adalah sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan serta mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki sejak lahir baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam kehidupan bermasyarakat dan kebudayaan. Pendidikan merupakan suatu usaha membantu para siswa agar mereka dapat dalam mengerjakan tugasnya dengan mandiri dan melaksanakan tanggung jawabnya(Pristiwanti Desi at all., 2022). Banyak hal yang bisa didapatkan melalui pendidikan seperti menambah wawasan (pengetahuan) dan menjadikan seseorang lebih terampil dalam mengasah keterampilan (hard dan soft skill). Maka, dapat dikatakan pula bahwa pendidikan sebagai latihan pemebentukan karakter yang baik dimulai sejak usia dini (Hermanu Djadmiko, 2020).

Proses pendidikan di sekolah dapat dilihat dari segi pembelajarannya yang menginovasi. Inovasi pembelajaran merupakan suatu hal yang baru dalam keadaan sosial tertentu untuk memecahkan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran(Harahap, 2018).Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa mampu menguasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Media pembelajaran menjadi faktor yang sangat penting dalam membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga lebih aktif dan interaktif(Audie, 2019). Hal itu menyebabkanmedia tidak luput dari proses pembelajaran dikelas. Akibat adanya sebuah media pada proses pembelajaran, maka penyampaikan sebuah materi akan diterima dengan baik untuk menambah minat dan keinginan belajar siswa(Supriyono, 2018). Media pembelajaran adalah salah satu penyebab motivasi siswa untuk terdorong dalam mencapai hasil belajar yang maksimal (Pratiwi, 2018). Media pembelajaran dalam penggunaannya dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajarandi kelas dibandingkan jika guru masih menerapkan cara pembelajaran yang monoton dan hanya mengandalkan metode ceramah. Selain guru, siswa pun dapat merasakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran di dalam kelas yaitu membantu siswa dalam memahami materi dan mampu mencapai prestasi belajarnya. Adanya media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah mendapatkan ilmu, serta dapat memberikan kesan baru dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh dengan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan observasi peneliti lakukan terdapat beberapa masalah di mana siswa masih kesulitan dalam memecahkan masalah terkait penggunaan LKPD. Sejalan dengan penelitian (Pulungan at all, 2020) menyatakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu bahan ajar yang sering digunakan oleh guru.LKPD menjadi bagian penting sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran. Namun pada kenyataanya terdapat permasalahan bagi guru dalam menggunakan LKPD. Permasalahan tersebut tentu saja bukan tanpa sebab. Secara umum ada beberapa permasalahan yang bisa ditemukan sehingga membuat guru sulit dalam menggunakan LKPD. Permasalahan yang dimaksud di antaranya kekurangan pemahaman guru terhadap menggunakan LKPD, ketersediaan bahan materi mengenai LKPD yang sulit ditemukan guru, dan rendahnya motivasi guru untuk membuat LKPD yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya LKPD siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan serta dapat lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan bantuan lembaran-lembaran tugas yang ada pada LKPD.

Selain LKPD guru juga kurang efektif dalam menggunakan model pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sejalan dengan penelitian (Fauhah, 2021) menyatakan guru memiliki peran yang sangat berpengaruh dalam pembelajaran, bukan sekedar memberikan pengetahuan saja, melainkan guru dituntut untuk membuat pembelajaran berlangsung lebih aktif. Metode atau model yang dipakai oleh guru tentu berpengaruh pada aktivitas siswa apabila guru menggunakan model yang melibatkan siswa agar lebih rajin, sebaliknya jika guru hanya menjelaskan atau menggunakan metode ceramah saja maka siswa merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran berlangsung. Penggunaan model pembelajaran yang tepat, maka akan mempengaruhi minat belajar siswa sehingga pembelajaran lebih aktif dan hasil belajar dapat meningkat.

Seiring dengan pengembangan LKPD yang harus dilakukan guru adalah pemilihan metode pembelajaran di setiap kegiatan belajar haruslah tepat. Metode pembelajaran harus mampu menciptakan suatu interaksi secara aktif antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan objek belajar sehingga dapat membuat siswa secara mandiri menemukan konsep dari materi yang diajarkan. Berdasarkan fakta di lapangan banyak guru masih menggunakan metode konvensional (metode ceramah) ketika menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa tidak berkonsentrasi dalam melakukan hal pembelajaran. Sejalan dengan penelitian (Fauzia, 2018) menyatakan salah satu penyebabnya adalah cara guru mengajar yang masih menggunakan metode konvensional (metode ceramah) yang digunakan guru dalam menyampaikan materi dapat membuat pembelajaran menjadi membosankan. Siswa kurang diberi kesempatan untuk menyusun pengetahuanya sendiri dalam proses pembelajaran. Keadaan tersebut membuat siswa berpikir bahwa apa yang mereka pelajari di kelas tidak bermakna bagi kehidupan di kelas. Hal ini dikarenakan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa hanya diperoleh melalui penjelasan guru, dalam pembelajaran masih berpusat pada guru. Siswa hanya memperoleh pengetahuannya sendiri sehingga pengetahuan yang dimiliki oleh siswa menjadi tidak bermakna karena lebih kepada pengetahuan dari buku paket yang digunakan oleh guru. Guru masih mendominasi pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional (metode ceramah) saja yaitu guru hanya menyampaikan materi dengan ceramah tanpa menerapkan model pembelajaran yang tepat. Akibatnya siswa tidak dapat konsentrasi pada saat proses pembelajaran karena kurang variatifnya metode yang digunakan dan kurangnya guru memberikan kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah.

Selain itu permasalahan lain yang ditemukan adalah proses pembelajaran masih mengaplikasikan model pembelajaran yang berpusat pada guru. Sejalan dengan penelitian (Pertiwi, at all., 2022) menyatakan penerapan metode pembelajaran sangatlah penting, selain agar suasana pembelajaran dalam kelas menjadi semakin menyenangkan, penggunaan metode pembelajaran juga memiliki banyak manfaat lainnya. Metode pembelajaran bisa membantu siswa agar dapat tetap fokus untuk mengikuti dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Metode pembelajaran juga dapat membantu perkembangan intelektual siswa secara konstruktif. Sejak kurikulum 2013 hadir metode pembelajaran yang berpusat pada siswasudah ditekankan untuk dapat diterapkan. Dan hingga kini hadirnya kurikulum merdeka, metode pembelajaran berpusat pada siswa masih gencar untuk diterapkan.Pemerintah mulai memperhatikan penerapan kurikulum dengan menekankan partisipasi aktif dari siswa dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kualitas serta mutu dari pendidikan sekolah. Hasil observasi menyatakan guru pernah membuat siswa belajar dalam kelompok tetapi jarang dilakukan. Ketika siswa dituntut untuk menunjukkan sikap bekerja sama dalam kelompok, kenyataannya siswa masih juga tidak terlihat sikap kerja samanya. Pemilihan model pembelajaran juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi siswa dapat berpikir kritis dan memiliki karakter yang baik. Oleh karena itu, diharapkan guru lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajarannya agar pembelajaran lebih mengenai proses aktif siswa dalam membangun pengetahuan yang bermakna dan pada nilai karakter yang ingin dicapai.

Berdasarkan pemaparan yang terjadi permasalahan yang ditemukan selanjutnya adalah guru belum mengembangkan LKPD pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik. Sejalan dengan penelitian (Mulyani, 2020) menyatakan bahwa dalam suatu model pembelajaran seorang guru tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik saja. Melihat usaha yang dilakukan oleh guru dalam mengatasi permasalahan yang demikian, jelas bahwa motivasi dan kemampuan guru untuk mengembangkan bahan ajar seperti LKPD masih rendah. Kondisi seperti itu memang diakui oleh guru kelas III SD Nurhasanah bahwa beliau kesulitan mengembangkan LKPD tematik terutama dalam membuat LKPD kurikulum 2013. Guru kelas III SD Nurhasanah cenderung memilih yang lebih praktis yaitu dengan menggunakan LKPD yang berasal dari buku siswa dan buku pegangan guru. Padahalkeberadaan LKPD dalam pembelajaran tematik adalah untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan penalaran dan penafsiran masalah. Oleh karena hal tersebut, maka perlu dikembangkan LKPD yang dapat meningkatkan keaktifan dan kemandirian siswa sehingga siswa merasa tertantang untuk melakukan sesuatu yang beguna.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti perlu melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Tema 3BendaDisekitarku Menggunakan Model *Discovery Learning*Berbantuan *Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Nurhasanah”**

## Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Siswa masih kesulitan dalam memecahkan terkait permasalahan pada tema 3 tentang Benda Disekitarku dengan menggunakan LKPD yang digunakan guru pada proses pembelajaran.
2. Model pembelajaran yang digunakan masih kurang efektif sehingga siswa merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran di kelas.
3. Guru kecenderungan menggunakan metode konvensional (metode ceramah) ketika menyampaikan materi sehingga siswa tidak konsentrasi dalam belajar.
4. Proses pembelajaran masih mengaplikasikan model pembelajaran yang berpusat pada guru.
5. Guru belum mengembangkan LKPD pembelajaran tematik dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik.

## Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka akan dilakukan pembatasan masalah yang diteliti. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan LKPD sebagai Lembar Kerja Peserta Didik dengan menggunakan model *Discovery Learning* pada media *Videoscribe* yang belum banyak dikembangkan oleh guru-guru pembelajaran tematik di SD. Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan LKPD dengan menggunakan *Discovey Learning*dalam bentuk media *Videoscribe* pada pembelajaran Tema 3”Benda Disekitarku” di kelas III SD Nurhasanah.

## Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana respon siswa menggunakan model *Discovery Learning* melalui media *Videoscribe* pada pembelajaran Tema 3 “Benda di Sekitarku” di kelas III SD Nurhasanah?
2. Bagaimana kevalidan LKPD menggunakan model *Discovery Learning* pada pembelajaran Tema 3 ”Benda Disekitarku” di kelas III SD Nurhasanah?
3. Bagaimana keefektifan LKPD menggunakan model *Discovery Learning* pada pembelajaran Tema 3 ”Benda Disekitarku” di kelas III SD Nurhasanah?
4. Bagaimana kepraktisan LKPD menggunakan model *Discovery Learning* pada pembelajaran Tema 3 ”Benda Disekitarku” di kelas III SD Nurhasanah?

## Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah yang telah di paparkan diatas, maka tujuan dari penelitian tersebut adalah :

1. Untuk mengetahui variabel koefision respon siswamelalui media pembelajaran berbentuk Video pada tema 3 benda disekitarku yang telah dikembangkan.
2. Untuk mengetahui kevalidan dalam penerapan pembelajaran terhadap LKPD berbasis *Discovery Learning*.
3. Untuk mengetahui keefektifan dalam penerapan pembelajaran terhadap LKPD berbasis *Discovery Learning*.
4. Untuk mengetahui kepraktisan dalam penerapan pembelajaran terhadap LKPD berbasis *Discovery Learning*.

## Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Sebagai acuan bagi peneliti dalam memperoleh pengetahuan yang baru, wawasan, inovasi, pengalaman yang berharga serta dapat mengembangkan sumber belajar baru untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar pada pelajaran tematik.

1. Bagi Sekolah

Dapat menjadi masukan yang bermanfaat dalam usaha membantu siswa dalam pembelajaran tematik pokok bahasan benda-benda disekitarku di kelas III SD Nuhasanah dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1. Bagi Siswa
2. Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa yang positif dalam mata pelajaran tematik khususnya pada materi benda-benda disekitarku.
3. Memudahkan siswa untuk belajar mandiri untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru.
4. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuat guru lebih bervariasi dalam mengembangkan pembelajaran dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran dan dapat lebih kreatif dalam menggunakan/membuat perangkat pembelajaran.

## Spesifikasi Produk yang di Kembangkan

Adapun spesifikasi produk pengembangan LKPD yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pada halaman pertama berisi cover, dalam cover berisi judul, nama pembuat. Pada halaman isi LKPD berisi kelas, Tema, Subtema, pembelajaran dan nomor absen.
2. Produk ini merupakan produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran LKPD menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* pada Tema 3 “Benda di Sekitarku” di kelas III SD yang akan diakses secara online.
3. Produk yang akan dikembangkan merupakan media pembelajaran LKPD menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk peserta didik Kelas III SD dengan suatu produk yang akan disimpan berbentuk file dan akan diunggah ke dalam media sosial. Setelah itu didownload dan tenaga pendidik akan menjelaskan materi tersebut melalui produk yang telah didownload.
4. LKPD tematik Tema 3 “Benda Disekitarku” yang dibuat disesuaikan dengan kurikulum 2013 kelas III Sekolah Dasar.
5. Memuat pembahasan subtema 1 “Aneka Benda Disekitarku", pembahasan subtema 2 “Wujud Benda”, pembahasan subtema 3 “Perubahan Wujud Benda”, pembahasan subtema 4 “Keajaiban Perubahan Wujud Disekitarku” , contoh dan Latihan kegiatan yang berkaitan dengan Tema 3 “Benda Disekitarku”.
6. Produk yang dibuat berisi Kompetensi Dasar, Indikator pembelajaran, Tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, langkah kegiatan, hasil pengamatan dan kesimpulan.

**Bahasa Indonesia**

3.1 Menguraikan pesan tentang konsep pada benda yang ada disekitar di kehidupan sehari-hari secara tulisan maupun lisan.

4.1 Menyajikan hasil informasi/pesan tentang konsep pada aneka benda dengan menggunakan kosakata yang tepat dan kalimat yang efektif.

**Matematika**

3.5 Menjelaskan aturan dari satuan baku untuk panjang, berat dan waktu yang akan digunakan pada kehidupan sehari-hari.

4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aturan dari satuan panjang, berat dan waktu.

**SBdP**

3.8 Mengetahui bentuk dan variasi dari pola irama pada lagu

4.2 Menerapkan pola irama yang menarik.

1. LKPD memuatkan secara tertulis penyebutan/pengucapan basmalah dan do’a belajar
2. Produk yang dibuat menggunakan bahasa yang sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD) dan menggunakan kalimat yang jelas dan tidak berbelit-belit.
3. Produk yang dihasilkan mampu menarik perhatian peserta didik dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

Materi yang terdapat dalam lembar kerja peserta didik disajikan dengan ilustrasi yang ada atau dekat dengan pemikiran peserta didik