# BAB II

# KAJIAN PUSTAKA

## 2.1. Kajian Teori

### 2.1.1. Teori Belajar

Teori belajar Behavioristik merupakan teori yang berpandangan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku melalui stimulus respon.Menurut Thorndike(Amsari, 2018), teori belajar behavioristik adalah proses koneksi antara stimulus respon yang berujung kepada perubahan tingkah laku. Hubungan stimulus respon ini menurut Thorndike dapat diperkuatdengan adanya kesiapan dalam menerima perubahan tingkah laku tersebut (Law of Readiness), diberikan pengulangan (Law of Exercise) dan diberikan penghargaan (Law of Effect). Dalam pembelajaran guru memastikan kesiapan siswa dalam belajar, agar stimulus yang diberikan dapat diterima baik oleh siswa dan memunculkan respon yang diinginkan. Stimulus yang diberikan hendaknya sering diulang agar hubungan stimulus respon semakin kuat salah satunya dengan memberikan latihan ataupun penekanan konsep oleh guru. Selain itu, hubungan ini juga dapat diperkuat dengan memberikan penghargaan kepada siswa sehingga menimbulkan kepuasan bagi mereka.

Pada teori Thorndike menyatakan 3 teori belajar behavioristik yaitu pertama, teori koneksionisme teori belajar terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa-peristiwa yang disebut stimulus (S) dengan respon (R ). Stimulus adalah suatu perubahan dari lingkungan eksternal yang menjadi tanda untuk mengaktifkan organisme untuk beraksi atau berbuat sedangkan respon dari adalah sembarang tingkah laku yang dimunculkan karena adanya perangsang. Kedua, teori *trial and error* dalam teori ini orang yang bisa menguasai hubungan stimulus dan respon sebanyak-banyaknya maka dapat dikatakan orang ini merupakan orang yang berhasil dalam belajar. Adapun cara untuk membentuk hubungan stimulus dan respon ini dilakukan dengan ulangan-ulangan. Dalam teori *trial and error* ini, berlaku bagi semua organisme dan apabila organisme ini dihadapkan dengan keadaan atau situasi yang baru maka secara otomatis oarganisme ini memberikan respon atau tindakan-tindakan yang bersifat coba-coba atau bisa juga berdasarkan naluri karena pada dasarnya disetiap stimulus itu pasti ditemukakan respon. Apabila dalam tindakan-tindakan yang dilakukan itu menelurkan perbuatan atau tindakan yang cocok atau memuaskan maka tindakan ini akan disimpan dalam benak seseorang atau organisme lainnya karena dirasa diantara tindakan-tindakan yang paling cocok adalah itu, selama yang telah dilakukan dalam menanggapi stimulus dan situasi baru. Ketiga, teori dalam pembelajaran matematika menurut Thorndike mengemukakan bahwa siswa yang telah siap untuk menerima perubahan perilaku akan menghasilkan kepuasan tersendiri bagi dirinya. Selain itu, stimulus dan respon ini perlu diulang agar mendapatkan perubahan perilaku ke arah yang diinginkan.Teori behavioristik adalah salah satu teori yang banyak digunakan dalam pembelajaran di sekolah, salah satunya dalam pembelajaran matematika. Siswa dalam belajar matematika dengan menggunakan teori behavioristik sama halnya dengan membentuk pola pikir siswa melalui pemberian stimulus respon. Implikasi dari teori belajar Thorndike berindikasi kepada bagaimana seorang guru dapat menstimulus siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir mereka untuk menyelesaikan permasalahan kehidupan. Dengan kata lain, guru membentuk pola pikir siswa sesuai dengan stimulus yang diberikan.

Jadi, berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa teori belajar behavioristik ini khususnya menurut Thorndike adalah perubahan tingkah laku melalui stimulus dan respon. Artinya, perubahan tingkah laku dibentuk sesuai dengan keinginan lingkungan karena individu merespon sesuai dengan stimulus yang diberikan. Selain itu, respon yang diberikan akan baik, jika seseorangtersebut sudah siap dalam menerima stimulus, sehingga menimbulkan kepuasan bagi diri individu itu sendiri. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik berupa perubahan tingkah laku, maka seyogyanya pemberian stimulus sering dilakukan berulang kali, agar respon yang diberikan juga semakin baik.

**2.1.2. Hasil Belajar**

Hasil belajar menurut (Suardi, 2020) adalah proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan pengukuran yang dicapai siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran.Selain itudapat dijelaskan dengan memahami dua kata yangmembentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian dari hasil adalah(*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukan suatu aktifitasatau proses yang mengakibatkan berubahnya input secarafungsional.

Dalamkegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkantujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapaitujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional. Belajar adalah suatu proses usaha yangdilakukan oleh individu secara sadar untuk memperoleh perubahan tingkahlaku tertentu, baik yang dapat diamati maupun yang tidak sebagaipengalaman (latihan) dalam interaksinya dengan lingkungan. Belajardilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individuyang belajar. Perubahan perilaku yang disini ada tiga aspek yaitu aspekkognitif, aspek afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan proses) yangdiperoleh dari hasil proses pembelajaran.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalahhasil yang diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran yangditunjukan dengan perubahan pola pikir dan tingkah laku dalam diri siswayang mencangkup 3 aspek yaitu aspek kognitif (pemahaman), afektif (sikap) serta psikomotorik (keterampilan proses)yang berasal dari hasil pengalamandan interaksinya terhadap lingkungan yang dilakukan secara sadar.

### 2.1.3. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)merupakan bahan ajar yang tidak hanya berisi soal-soal tetapi juga dilengkapi dengan ringkasan materi yang mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran(Anggreani, 2021), peranan LKPD dalam pembelajaran adalah sebagai sumber belajar dan alat evaluasi bagi guru. Menurut (Rahayu, 2021) LKPD adalah bahan ajar dalam bentuk lembaran kertas di dalamnya terdapat ringkasan materi, tugas berdasarkan kompetensi dasar yang hendak dicapai oleh siswa.

LKPD ini digunakan siswa untuk menjadi tambahan materi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dengan secara mandiri. Menurut (Nua at all., 2018) menjelaskan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) merupakan sumber belajar dan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran siswa baik secara individual maupun kelompok dapat membangun sendiri pengetahuan mereka dengan berbagai sumber belajar yang ada. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan menyiapkan LKPD yang sesuai dengan kurikulum 2013.

Dalam proses belajar ada yang namanya teori belajar. Teori belajar adalah suatu langkah-langkah yang dapat membantu guru untuk mendidik dan menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Teori belajar yang digunakan dalam LKPD adalah teori behavioristik yang dimana sebuah teori belajar yang dicetuskan oleh Gagne dan Berliner (1984) tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini berisi tentang perubahan tingkah laku yang terjadi karena pengalaman belajar. Dalam perkembangannya, teori ini menjadi aliran psikologi belajar yang memiliki pengaruh terhadap tujuan peningkatan teori belajar dan praktik dalam dunia pendidikan dan pembelajaran. Seseorang terlibat dalam tingkah laku tertentu karena mereka telah mempelajarinyamelalui pengalaman-pengalaman terdahulu.

Dapat diuraikan bahwa LKPD dengan teori belajar behavioristik yaitusebuah media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran kepada siswa dan peranan LKPD dalam pembelajaran adalah sebagai sumber belajar dan alat evaluasi bagi guru. Berdasarkan penjelasan mengenai teori behavioristik dalam pengembangan LKPD yaitu, adanya perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi siswa dan guru. Dengan adanya LKPD perubahan perilaku dari diri seseorang akibat tindak belajar yangmemuat adanya stimulus dan respon dalam penggunaannya. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan siswa akan lebih interaktif dan semangat dalam menggunakan LKPD yang menarik.

### 2.1.4. Fungsi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Berdasarkan pengertian di atas LKPD memiliki 4 fungsi(Azmi at all., 2018)yaitu sebagai berikut:

1. Sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran guru, namun lebihmengaktifkan siswa.
2. Sebagai bahan ajar yang memudahkan siswa untuk menstimulus siswa memahami materiyang diberikan.
3. Sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih.
4. Memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada siswa.

### 2.1.5. Tujuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD merupakan bahan ajar yang mempunyai tujuan penting terdapat empat poin yang penting dalam tujuan penyusunan LKPD (Azmi at all., 2018) yaitu :

1. Menyajikan bahan ajar yang memudahkan siswa untuk menstimulus dan respon siswa terhadap materi yang diberikan.
2. Menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.
3. Melatih sikap kemandirian perubahan tingkah laku siswa.
4. Memudahkan guru dalam memberikan tugas-tugas kepada siswa.

### 2.1.6 Sistematika LKPD

Terdapat beberapa unsur dan format dalam penyusunan LKPD (Azmi at all., 2018) antara lain :

1. Judul
2. Petunjuk belajar
3. Komponen yang akan dicapai
4. Informasi pendukung
5. Tugas atau langkah-langkah kerja

Sedangkan struktur LKPD menurut (Abdurrahman, 2019) yaitu :

1. Judul kegiatan
2. Tujuan pembelajaran yang sesuai dengan KD
3. Alat dan bahan
4. Langkah-langkah kerja
5. Tabel data
6. Pertanyaan-pertanyaan diskusi

### 2.1.7 Langkah Penyusunan LKPD

Analisis Kurikulum Pembelajaran

Menyusun peta kebutuhan LKPD

Menentukan Judul LKPD

Memetakan KD dan indikator antar mata pelajaran

Menentukan pokok bahasan

Menulis LKPD

Menentukan alat penilaian

Menyusun materi

Memerhatikan struktur bahan ajar

Dikemukakan oleh (Azmi at all., 2018)

**Gambar 2. 1. Langkah-Langkah Penyusunan LKPD**

## Materi Tema 3 “Benda Disekitarku”

1. **Subtema 1 “Aneka Benda Disekitarku”**

Setiap hari kita melihat aneka benda di lingkungan sekitar. Benda-benda itu dapat membantu akitivitas kita sehari-hari. Benda disekitar kita beraneka bentuk dan warnanya. Ada benda yang berukuran besar dan ada yang berukuran kecil. Ayo perhatikan benda-benda disekitar kita!Bagaimana bentuk, warna, dan ukurannya?

**AyoMengamati**  
Kamu telah membaca wacana tentang benda. Amatilah gambar-gambar di bawah ini. Lingkarilah pada gambar yang bukan termasuk benda!

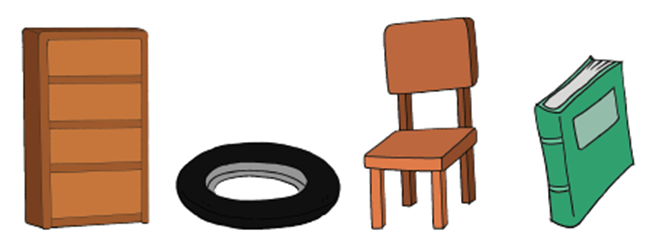
[](https://1.bp.blogspot.com/-4ONRgFyaVXo/XXMAV6z0kyI/AAAAAAAATkU/pqXAJvEIYTwMbnBN468ZO9G7robTz-nUwCLcBGAs/s1600/aneka_benda.png)

**Gambar 2. 2. Subtema 1 Aneka Benda Disekitarku**

Kamu sudah dapat membedakan benda dan bukan benda. Perhatikanlah benda-benda di sekelilingmu! Benda-bendamempunyai warna, bentuk, dan ukurannya tersendiri.  
Benda-benda dapat dikelompokkan berdasarkan sifat fisiknya. Sifat fisik benda, misalnya warna, bentuk, kekuatan, wujud, atau ukurannya.

1. **Ukuran**

Benda yang ada di sekitar kita mempunyai beragam ukuran. Ada yang besar dan ada yang kecil. Ada yang panjang dan ada yang pendek.

[](https://1.bp.blogspot.com/-BBU9xknPUuc/XXMBJ02TIKI/AAAAAAAATkg/DTuy-wOIeMk0_BtCGYlq9YgBL9mXQRI8gCLcBGAs/s1600/ukuran_benda.png)

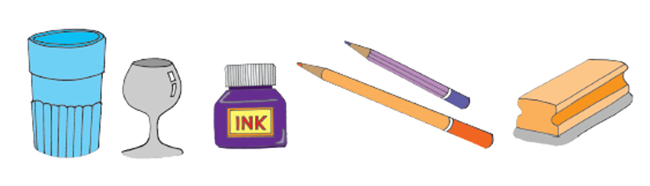
**Gambar 2. 3 Subtema 1 Ukuran Benda**

1. **Bentuk Benda**  
   Benda-benda di sekitar kita mempunyai beragam bentuk. Perhatikan bentuk-bentuk benda di bawah ini.

[](https://1.bp.blogspot.com/-fi43UwaLX4Q/XXMBoH6aPXI/AAAAAAAATko/D9zFDkme8SwhMbvggxzNDEtEvAJJMl9gwCLcBGAs/s1600/bentuk_benda.png)

**Gambar 2. 4. Subtema 1 Bentuk Benda**

1. **Warna**  
   Benda di sekitar kita mempunyai beragam warna. Perhatikan warna-warna benda di bawah ini!

[](https://1.bp.blogspot.com/-rtZmAniBXas/XXMCHs5kzaI/AAAAAAAATk0/FziS_XyxM7wLa1ragWN0Zy24fGESMAn_QCLcBGAs/s1600/warna_benda.png)

**Gambar 2. 5. Subtema 1 Warna Benda**

**Tabel 2. 1. KD dan Indikator Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 1**

**Bahasa Indonesia**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **KOMPETENSI DASAR** | **INDIKATOR** |
| 1 | 3.1 Menguraikan pesan tentang konsep pada benda yang ada disekitar di kehidupan sehari-hari secara tulisan maupun lisan | 3.1.1 Mengklasifikasikan konsep benda dan non benda dari aneka benda di sekitarku |
| 2 | 4.1 Menyajikan hasil informasi/pesan tentang konsep pada anekabenda dengan menggunakan kosakata yang tepat dan kalimat yang efektif | 4.1.1 Mengelompokkan benda-benda yang ada di sekitar kita |

**Tabel 2. 2. KD dan Indikator Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 1**

**Matematika**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **KOMPETENSI DASAR** | **INDIKATOR** |
| 1 | 3.5 Menjelaskan aturan dari satuan baku untuk panjang,berat dan waktu yang akan digunakan pada kehidupan sehari-hari | 3.5.1 Menjabarkan contoh-contoh dari aneka benda di sekitar termasuk dari satuan panjang, berat dan waktu |
| 2 | 4.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aturan dari satuan panjang,berat dan waktu | 4.7.1 Mengukur panjang benda dengan satuan panjang,berat, dan waktu |

**Tabel 2. 3. KD dan Indikator Tema 3 Subtema 1 Pembelajaran 1**

**SBdP**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **KOMPETENSI DASAR** | **INDIKATOR** |
| 1 | 3.8 Mengetahui bentuk dan variasi dari pola irama pada lagu | 3.8.1 Mengidentifikasi bentuk pola irama sederhana |
| 2 | 4.2 Menerapkan pola irama yang menarik | 4.2.1 Memperagakan bentuk pola irama yang sederhana dan unik |

1. **Subtema 2 “Wujud Benda”**

Manusia tidak dapat lepas dari benda di sekitarnya. Keberadaan benda mempermudah manusia melaksanakan aktivitasnya. Ada benda yang terbentuk di alam dan ada benda yang dibuat oleh manusia. Batu, air, dan pasir merupakan benda yang terbentuk di alam. Mobil, gunting, dan kertas merupakan benda yang dibuat oleh manusia.

Apakah kamu memperhatikan perbedaan dari benda-benda tersebut? Benda dapat dikelompokkan dalam tiga wujud. Wujud apa sajakah itu? Yuk, kita pelajari bersama.

**Wujud Benda**

Setiap benda pasti memiliki wujud. Wujud benda ada tiga, yaitu padat, cair, dan gas. Tas, buku dan pensil berwujud padat. Minyak dan air berwujud cair. Gas hidrogen dalam balon berwujud gas. Dapatkah kamu menyebutkan dalam contoh lainnya?

Padat

Wujud Benda

Cair

Gas

**Gambar 2. 6. Subtema 2 Wujud Benda**

Di dapur, Dayu melihat benda-benda yang digunakan untuk memasak. Banyak pula bahan-bahan untuk dimasak. Seperti bawang, cabe, minyak goreng dan kecap.

Perhatikan gambar dapur rumah Dayu berikut ini!

**Gambar 2. 7. Subtema 2 Dapur Rumah Dayu**

Kamu telah mengamati gambar di atas. Kelompok kan benda-benda yang ada dalam gambar sesuai wujudnya. Tuliskan hasil pengamatan dalam tabel berikut!

**Tabel 2. 4. Subtema 2Hasil Pengamatan Pada Gambar**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Benda Padat** | **Benda Cair** | **Benda Gas** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**Tabel 2. 5. KD dan Indikator Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1**

**Bahasa Indonesia**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **KOMPETENSI DASAR** | **INDIKATOR** |
| 1 | 3.1 Menggali informasi tentang konsep pada wujud benda dalam kehidupan sehari-hari dalam bentuk lisan,tulisan maupun visual | 3.1.1 Mengidentifikasi hasil-hasil tentang sifat wujud benda |
| 2 | 4.1 Menyajikan hasil informasi dalam konsep pada wujud benda dengan menggunakan kosa kata yang menarik | 4.1.1 Merangkum sifat-sifat benda |

**Tabel 2. 6. KD dan Indikator Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1**

**PPKn**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **KOMPETENSI DASAR** | **INDIKATOR** |
| 1 | 3.7 Mendeskripsikan arti bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, dan padi kapas pada lambing Negara “Garuda Pancasila” sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa | 3.7.1 Memahami arti penting menolong |
| 2 | 4.8 Menceritakan arti gambar pada lambang Negara “Garuda Pancasila” | 4.8.1 Mengklasifikasikan lambang-lambang Negara “Garuda Pancasila” |

**Tabel 2. 7. KD dan Indikator Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1**

**PJOK**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **KOMPETENSI DASAR** | **INDIKATOR** |
| 1 | 2.5 Memahami kombinasi gerak dasar manipulative sesuai dengan konsep tubuh,ruang,usaha dalam permainan secara tradisional | 2.5.1 Menjelaskan prosedur kombinasi gerakan menangkap dan memantulkan bola |
| 2 | 3.7 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulative yang keterhubungan dalam permainan sederhana | 3.7.1 Menganalisis prosedur dari gerakan pada permainan |

1. **Subtema 3 “Perubahan Wujud Benda”**

Kalian telah mengenal wujud benda. Ada padat, cair, dan gas. Kalian juga telah mengetahui sifat-sifatnya. Sekarang, apa yang terjadi jika benda tersebut dipanaskan, didinginkan, dan diletakkan di udara terbuka?

Apakah benda benda itu mengalami perubahan? Benda dapat mengalami perubahan wujud. Jika benda tersebut dipanaskan atau didinginkan. Perubahan wujud apa sajakah yang akan terjadi? Perubahan wujud benda di alam tanda kebesaran Tuhan. Marilah pelajari perubahan wujud benda disekiatarmu!

**Perhatikan cerita di bawah ini!**

Hari ini sangat terik. Lani membeli es krim bersama teman-temannya. Beberapa saat, es krim berubah menjadi cair. Mengapa hal itu terjadi? Bagaimana jika kamu meletakkan es batu di luar? Tentu saja, lama kelamaan es tersebut akan berubah menjadi air, bukan? Begitu juga ketika kamu memegang cokelat. Lama-kelamaan cokelat tersebut akan meleleh. Mengapa? Cokelat meleleh karena terkena panas tanganmu. Perubahan wujud dari padat menjadi cair disebut mencair atau meleleh atau melebur.

Berdasarkan wacana di atas, jawablah pertanyaan berikut!

1. Apakah yang dimaksud mencair?
2. Pernahkah kamu melihat proses mencair lainnya?
3. Berikan contoh proses mencair dalam kehidupan sehari-hari!
4. Pada wacana di atas, proses mencair terjadi pada es. Apakah proses mencair terjadi juga pada logam?

**Tabel 2. 8. KD dan Indikator Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 1**

**Bahasa Indonesia**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **KOMPETENSI DASAR** | **INDIKATOR** |
| 1 | 2.2 Menggali informasi tentang perubahan wujud benda di dalam kehidupan sehari-hari secara efektif | 2.2.1 Membaca wacana pada teks tentang perubahan wujud benda |
| 2 | 3.1 Memahami perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari | 3.1.1 Mengklasifikasikan proses dari perubahan wujud benda |

**Tabel 2. 9. KD dan Indikator Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 1**

**Matematika**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **KOMPETENSI DASAR** | **INDIKATOR** |
| 1 | 3.5 Mendeskripsikan hubungan dari satuan baku untuk panjang,berat dan waktu didalam kehidupan sehari-hari | 3.5.1 Mengidentifikasi satuan berat baku yang digunakan |
| 2 | 4.8 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan dari satuan baku termasuk pada satuan panjang,berat dan waktu | 4.8.1 Menerapkan jenis-jenis yang termasuk dari satuan baku |

**Tabel 2. 10. KD dan Indikator Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 1**

**SBdP**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **KOMPETENSI DASAR** | **INDIKATOR** |
| 1 | 2.1 Mengetahui unsur-unsur seni rupa | 2.1 Menganalisis jenis-jenis garis dan warna sebagai unsur dekoratif |
| 2 | 3.1 Membuat karya dekoratif | 3.1.1 Menjelaskan cara membuat karya dekoratif secara terinci |

1. **Subtema 4 “Keajaiban Perubahan Wujud Disekitarku”**

Setiap hari terjadi perubahan alam di sekitar kita. Perubahan wujud adalah contohnya. Hujan terjadi karena perubahan wujud. Makanan menjadi nikmat karena adanya garam yang diperoleh dari perubahan wujud. Garam membuat masakan menjadi lezat. Makanan yang tidak diberi garam terasa hambar.

**Perhatikan dengan seksama cerita dibawah ini!**

Garam dihasilkan dari air laut. Di pinggir pantai, petani garam membuat ladang garam. Ladang garam ini berbentuk tambak-tambak untuk menampung air laut. Ladang garam terbentang luas di pantai yang tidak memiliki banyak sungai. Contohnya di pantai utara Pulau Jawa, Madura, Sumatra, Sulawesi, dan pantai-pantai di daerah Nusa Tenggara.

Bagaimana proses menghasilkan garam? Pertama, petani menyiapkan petak-petak tambak. Tanah di dalam petak tambak terlebih dulu harus dipadatkan. Setelah tambak garam dibuat, lalu diisi air laut dengan kedalaman tertentu. Air laut yang terkena sinar matahari akan menguap dan meninggalkan kristal-kristal garam. Untuk mendapatkan lapisan garam yang tebal, setiap hari harus ditambah air lautnya. Hal ini untuk menggantikan air laut yang menguap. Setelah sekitar 210 hari atau setelah musim kemarau berakhir, lapisan garam di dasar tambak pun harus segera dipanen. Memanennya jangan menunggu musim hujan tiba. Mengapa? Sebab kualitas garam akan menurun atau tidak bagus. Garam-garam setelah dipanen lalu dijual ke pabrik untuk ditambah zat iodium dan dikirim ke daerah-daerah.

Kamu telah membaca cerita di atas. Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Bahan dasar pembuat garam adalah ...
2. pasir
3. air laut
4. air biasa
5. Contoh daerah penghasil garam di Indonesia adalah ....
6. Pulau Kalimantan
7. Pulau Bali
8. Pulau Sulawesi
9. Proses perubahan wujud yang terjadi pada pembuatan garam adalah ....
10. menguap
11. membeku
12. mencair
13. Pernyataan yang benar adalah ....
14. air menguap karena terkena sinar matahari
15. agar garam yang dihasilkan bersih, air laut harus ditambahkan setiap hari
16. agar kualitasnya bagus, garam harus dipanen saat musim penghujan
17. Waktu yang diperlukan untuk memanen garam adalah ....
18. 210 hari
19. 210 minggu
20. 210 bulan

**Tabel 2. 11. KD dan Indikator Tema 3 Subtema 4 Pembelajaran 1**

**Bahasa Indonesia**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **KOMPETENSI DASAR** | **INDIKATOR** |
| 1 | 3.6 Mengevaluasi informasi tentang konsep perubahan wujud benda yang ada pada kehidupan sehari-hari | 3.6.1 Mendeskripsikan proses membuat garam |
| 2 | 4.8 Menyajikan hasil akhir dari konsep perubahan wujud benda dengan menyesuaikan kosakata yang baku | 4.8.1 Menceritakan kembali pokok pembahasan terkait wacana |

**Tabel 2. 12. KD dan Indikator Tema 3 Subtema 4 Pembelajaran 1**

**Matematika**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **KOMPETENSI DASAR** | **INDIKATOR** |
| 1 | 2.5 Mendeskripsikan dan menentukan hubungan antar satuan baku untuk panjang,berat,dan waktu yang umumnya digunakan dalam kehidupan sehari-hari | 2.5.1 Mengenal konversi waktu |
| 2 | 4.7 Menghitung masalah yang berkaitan dengan antarsatuan baku yang termasuk pada satuan panjang,berat,dan waktu dalam kehidupan sehari-hari | 4.7.1 Mengamati soal mengkonversi waktu |

**Tabel 2. 13. KD dan Indikator Tema 3 Subtema 4 Pembelajaran 1**

**SBdP**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **KOMPETENSI DASAR** | **INDIKATOR** |
| 1 | 3.8 Mengetahui tehnik potong, lipat dan sambung | 3.8.1 Mengamati tehnik melipat |
| 2 | 4,1 Membuat karya dengan teknik potong,lipat dan sambung | 4.1.1 Mempraktikkan teknik melipat baju dan cara menggunakan beberapa macam tehnik melipat |

## *Discovery Learning*

### 2.2.1. Pengertian Model *Discovery Learning*

*Discovery learning*(Meishanti at all.,2020) adalah suatu rangkaian model pembelajaran yang melibatkan secara maksimal kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam pembelajaran ini siswa didorong agar dapat memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip atau pengetahuan bagi siswa (Umar, 2019).

Pembelajaran *Discovery Learning* menurut (Winoto, 2020) adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar siswa aktif dengan penemuan yang menekankan kemampuan berpikir analitis dan mencoba memecahkan sendiri problem yang dihadapi. Dalam penerapan *Discovery learning*, guru harus memposisikan diri sebagai pembimbing siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga diharuskan memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk secara aktif bereksplorasi dalam menemukan pengetahuannya. Sebisa mungkin dalam pembelajaran ini siswa dapat menjawab keingintahuannya tentang konsep yang dipelajari. Dari sudut pandang behavioristik memandang bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antar stimulus dan respon. Sehingga, dapat kita pahami bahwa belajar merupakan bentuk dari suatu perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Siswa dianggap telah melakukan belajar jika dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya. Contohnya, siswa dapat dikatakan bisa membaca jika ia mampu menunjukkan kemampuan membacanya dengan baik.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran model *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru hanya menjadi fasilitator. Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran untuk mencari, menyelidiki, mengolah dan menemukan konsep pengetahuan baru dalam pemecahan masalah, sehingga siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya.Seseorang dianggap belajar jika ia telah mampu menunjukkan perubahan tingkah laku dan memecahkan masalahnya sendiri dan menemukan pengetahuan, keterampilan dan sikap pada proses pembelajaran tersebut.

**2.2.2** **Langkah-Langkah *Discovery Learning***

Berikut langkah-langkah discovery menurut (Khasinah, 2021) sebagai berikut.

**Tabel 2. 14. Langkah-langkah Discovery Learning**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **DISCOVERY LEARNING** | **KEGIATAN GURU** | **KEGIATAN SISWA** |
| Fase I Simulation (Pemberi Rangsangan) | Guru memulai kegiatan pembelajaran denganmengajukan pertanyaan kepada siswa sebagai contoh pensil, meja, kursi, dan pintu rumah banyak terbuat dari (…..), upaya penanaman kembali hutan yang gundul dinamakan (…), sebutkan 3 benda mati yang berada di ruang kelas! (…), (…), (….), anjuran membaca buku, dan aktivitas belajar lainnya yang mengarah padapersiapan pemecahan masalah. | Siswa diberikan permsalahan yang belum ada solusinya sehingga memotivasi mereka untuk menyelidiki dan menyelesaikan masalah tersebut. Pada tahap ini, guru memfasilitasi mereka dengan memberikan pertanyaan kepada siswa sebagai contoh pertanyaan pensil, meja, kursi, dan pintu rumah banyak terbuat dari (…..), upaya penanaman kembali hutan yang gundul dinamakan (…), sebutkan 3 benda mati yang berada di ruang kelas! (…), (…), (….), arahan untuk membaca buku atau teks, dan kegiatan belajar yang mengarah pada kegiatan *discovery*sebagai persiapan identifikasi masalah. |
| Fase II Problem Statement (Pernyataan atau Identifikasi Masalah) | Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis (jawaban sementara atas  pertanyaan masalah). | Siswa diberikan kesempatanuntuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang berkaitan dengan bahan ajar, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis atau jawaban sementara untuk masalah yang ditetapkan. |
| Fase III Data Collection (Pengumpulan Data) | Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada siswa untuk mengumpulkan informasi yang relevan sebanyak-banyaknya untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. | Selanjutnya siswa melakukan eksplorasi untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan cara membaca literatur, mengamatiobjek, mewawancarai narasumber, melakukan uji coba sendiri dan lainnya. Siswa juga berusaha menjawab pertanyaan atau membuktikan kebenaran hipotesis. |
| Fase IV Data Processing (Pengolahan Data) | Guru melakukan bimbingan pada saat siswa melakukan pengolahan data. | Siswa melakukan kegiatan mengolah data atau informasi yang mereka peroleh pada tahap sebelumnya lalu dianalisis dan diinterpretasi. Semua informasi baik dari hasil bacaan, wawancara, dan observasi, diolah, diklasifikasi, ditabulasi, bahkan jika dibutuhkan dapat dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. |
| Fase V Verifikasi (Pembuktian) | Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran atau informasi yang ada, verifikasi bertujuan agar proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika tenaga pendidik memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya. | Siswa melakukan verifikasi secara cermat untuk menguji hipotesis yang ditetapkan dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing. Tahapan ini bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan menjadi aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah. |
| Fase VI Generalisasi (Penarikan Kesimpulan) | Proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. | Pada tahap ini siswa belajar untuk menarik kesimpulan melalui suatu kejadian. |

### 2.2.3. Kelebihan dan Kekurangan *Discovery Learning*

1. Menurut (Hosnan, 2018) mengemukakan kelebihan *discovery learning* sebagai berikut.
2. Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
3. Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer.
4. Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah.
5. Membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lain.
6. Mendorong siswa berpikir intuisi dan keterlibatan keaktifan peserta didik.
7. Menurut (Hosnan, 2018) mengemukakan kekurangan *discovery learning* sebagai berikut.
8. Menyita banyak waktu karena guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing.
9. Kemampuan berpikir rasional siswa ada yang masih terbatas
10. Tidak semua siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan cara ini.

## *Videoscribe*

*Videoscribe* merupakan sebuah aplikasi video animasi yang berlatar papan putih dengan gerakan tangan atau whiteboard animation (Pamungkas at all., 2018). Media *Videoscribe* merupakan perangkat software yang menarik dan digunakanuntuk membuat video animasi bergerak(Aryuntini at all., 2018). Selain itu dalam pembuatan video dapat menggunakan salah satuaplikasi yaitu *Videoscribe* yang dilengkapi dengan animasi tulisan tangan yang berlatar papan putih. Aplikasi tersebut juga dapat menggabungkan animasi-animasi yang menarik yang digabungkan dengan suara.

Keunggulan dari *Videoscribe* adalah materi yang diberikan oleh guru akan lebih mudah dipahami oleh siswa sehingga motivasi siswa akan lebih dapat ditingkatkan dalam mempelajari materi yang diberikan guru. Keunggulan lain dari media *Videoscribe* adalah, video ini dapat diulang kembali untuk memperjelas pemahaman siswa (Sutrisno, 2018).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Videoscribe* adalah sebuah aplikasi pembuatan video animasi simulasi tangan yang sedang menggambarkan animasi papan tulis yang digunakan untuk menyampaikan berbagai macam informasi sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

## Pembelajaran Tematik

### 2.4.1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan materi beberapa pelajaran dalam satu tema, yang menekankan keterlibatan siswa dalam belajar dan pemberdayaan dalam memecahkan masalah, sehingga hal ini dapat menumbuhkan kreativitas sesuai dengan potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan yang lainnya (Muklis, 2018). Menurut (Prastowo, 2019) pembelajaran tematik merupakan proses pembelajaran yang penuh makna dan berwawasan multikurikulum yaitu pembelajaran yang berwawasan penguasaan dua hal pokok terdiri dari pertama penguasaan bahan (materi) ajar yang lebih bermakna bagi kehidupan siswa dan kedua pengembangan kemampuan berpikir matang dan bersikap dewasa agar dapat mandiri dalam memecahkan masalah kehidupan. Pembelajaran tematik mencakup tiga ranah aspek pembelajaran yang dikembangkan yaitu kognitif, afektif, maupun psikomotoriknya. Apabila ketiga ranah tersebut dapat terlaksana dengan baik, maka daya kreativitas siswa dapat berkembang

### 2.4.2. Tahap-Tahap Pembelajaran Tematik

Menurut (Muklis, 2018)sebagai suatu model pembelajaran di SD/MI pembelajaran tematik mempunyai tahap-tahap pembelajaran tematik sebagai berikut.

1. Menentukan tema.
2. Tema dapat ditentukan oleh guru atau pembuat kebijakan ditentukan bersama siswa.
3. Mengintegrasikan mata pelajaran ke dalam kurikulum Pada tahap ini, guru harus mampu merencanakan tema pembelajaran terintegrasi sesuai dengan spesifikasi kurikulum Mengutamakan dimensi sikap, pengetahuan dan keterampilan.
4. Merancang rencana pelajaran, langkah ini melibatkan pengorganisasian sumber belajar dan bahan pembelajaran, media pembelajaran, termasuk kegiatan ekstrakurikuler. Tujuannya adalah untuk menunjukkan topik pembelajaran terjadi dalam kehidupan nyata.
5. Untuk melakukan pembelajaran.

### 2.4.3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut (Prastowo, 2019) sebagai suatu model pembelajaran di SD/MI, pembelajaran tematik memiliki karakteristik pembelajaran sebagai sebagai berikut:

1. Pembelajaran berpusat pada siswa
2. Belajar melalui pengalaman atau memberikan pengalaman langsung
3. Lebih memperhatikan proses dari pada hasil semata
4. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
5. Bersifat fleksibel
6. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

### 2.4.4. Manfaat Pembelajaran Tematik

Menurut (Muklis, 2018) sebagai suatu model pembelajaran di SD/MI, pembelajaran tematik memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan anak didik.
2. Memberikan pengalaman langsung dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak didik.
3. Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.
4. Mengembangkan keterampilan berpikir anak didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
5. Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerjasama.
6. Memiliki sifat toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap.gagasan orang lain
7. Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalanyang dihadapi dalam lingkungan anak didik (Majid, 2018)

Berdasarkan uraian diatas, dapat kita ketahui bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Pembelajaran tematik merupakan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa.

## Langkah-langkah pengembangan LKPD menggunakan model *discovery learning*

Menurut (Cholid, 2021) langkah-langkah pengembangan LKPD menggunakan model *discovery learning* sebagai berikut.

1. Memberikan stimulus kepada siswa, memaparkan topik yang akan dikaji dan memberikan penjelasan singkat.
2. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk melakukan diskusi
3. Memfasilitasi siswa dalam kegiatan pengumpulan data, kemudian mengolahnya untuk membuktikan jawaban sementara (hipotesis)
4. Mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan berdasarkan hasil pengamatannya
5. Mengarahkan siswa untuk mengkomunikasikan hasil temuannya
6. Memberikan masukan atau tanggapan hasil temuannya kepada kelompok lain.
7. Menyimpulkan materi pelajaran yang telah dipelajari.

## Penelitian yang Relevan

Penulis menggali Informasi dari penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan topik dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis sebagai bahan pertimbangan. Adapun beberapa penelitian yang terdahulu yang di jadikan sebagai bahan rujukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menurut (Putri, 2019) pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis keterampilan proses pada pokok bahasan jarak, waktu, dan kecepatan di kelas V SD. Perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini yaitu peneliti sebelumnya menggunakan model pembelajaran keterampilan proses, penelitian dilakukan di kelas V SD, dan materi yang digunakan juga berbeda. Sedangkan peneliti menggunakan model *discovery learning* dan melakukan penelitian dikelas 3 sekolah dasar. Persamaannya yaitu mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berupa lembaran untuk dibagikan kepada peserta didik.
2. Menurut (Ardiqasari, 2018) penerapan model *discovery learning* berbantuan media benda nyata untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas III SDN 1 Craken Kabupaten Trenggalek. Hasil dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa penyebab peserta didik untuk mencari strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik itu sendiri, dengan faktor tersebut peneliti menggunakan model *discovery learning* agar dapat membantu hasil belajar siswa meningkat. Perbedaan penelitian ini yaitu tempat penelitian dan peneliti sebelumnya tidak menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) akan tetapi menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan mata pelajaran yang digunakan yaitu Matematika materi pecahan. Sedangkan persamaan penelitian ini adalah menggunakan model *discovery learning*.
3. Menurut (Devi, 2019) pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis IT pada pembelajaran Tematik kelas III SD tema Benda Disekitarku. Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini yaitu LKPD yang digunakan berbasis IT, dalam pebelajaran menggunakan model ini peserta didik tidak disajikan hanya tulisan akan tetapi menggabungkan beberapa media yaitu, media visual dan audio yang akan membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu tema-tema yang digunakan dalam pembelajaran ditampilkan dalam bentuk visual, audio, presentasi internet dan web. Sedangkan persamaanya terdapat pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan materi pembelajaran yang dikembangkan.
4. Menurut (Umar, 2019) pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *discovery learning* pada materi sel kelas XI Mia MA. Perbedaan ini mengacu pada model 4D yang meliputi 4 tahap yaitu, *Defide, Design, Develop, dan Disseminate*. Sedangkan persamaan penelitian ini yaitu menggunakan LKPD berbasis *discovery learning* yang berupa lembaran yang dibagikan secara kelompok dan individu untuk soal evaluasinya.
5. Menurut(Mardati, 2021) pengembanganyang berjudul “pengembangan perangkat pembelajaran tematik kelas IIISD bernuansa *discovery learning”.* Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran Tematik kelas III bernuansa *discovery learning*, serta untuk melihat tingkat kualitas LKPD, RPP dan media latar dikembangkan. Jenis penelitian ini menggunakan ADDIE yang memiliki lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.* Sedangkan persamaan dari penelitian ini terdapat pada model discovery learning dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang digunakan.

## Kerangka Berfikir

LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk-petunjuk pelaksanan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa yang mengacu pada kompetensi dasar yang di capai. Pada penelitian pengembangan ini peneliti mendesain sebuah produk bahan ajar berupa LKPD. Produk ini didesain semenarik mungkin serta disajikan materi dan soal yang mampu mengaitkan siswa dengan kehidupan sehari-harinya secara sederhana sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan LKPD memudahkan siswa dapat memahami materi yang disediakan secara mandiri sehingga siswa mampu belajar tanpa menggunakan arahan guru. Maka dari itu langkah yang dituangkan dalam kerangka berpikir penelitian ini diharapkan LKPD yang dikembangkan peneliti dapat menjadi sumber belajar bagi siswa sehingga siswa lebih dalam menyelesaikan masalah dan dapat meningkatkan kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan LKPD dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukannya LKPD menggunakan *discovery learning* yang sesuai dengan guru dan siswa, untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh guru yaitu dengan membuat bahan ajar sebagai perangkat pembelajaran seperti pembuatan RPP dalam proses pembelajaran di kelas sebagai fasilitas dalam menggali potensi akademik dan pengetahuan pada siswa.

Adapun Langkah-Langkah dalam membuat kerangka berfikir yaitu :

Kelas III SD

Pembelajaran dengan menggunakan LKPD memudahkan siswa dapat memahami materi yang disediakan secara mandiri sehingga siswa mampu belajar tanpa menggunakan arahan guru.LKPD menjadi sumber belajar bagi siswa sehingga siswa lebih dalam menyelesaikan masalah dan dapat meningkatkan kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan LKPD dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* bagi siswa.

Tahap*Define*, tahap *Design*, tahap*Development*, tahap *Desseminate*

Dalam pembelajaran *Discovery Learning*  guru memusatkan siswa pada suatu persoalan dan memperkenankan siswanya untuk menemukan sendiri, mengarahkan , mencari, menyelidiki sendiri konsep dan prinsip dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku siswa.

Guru yaitu dengan membuat bahan ajar sebagai perangkat pembelajaran seperti pembuatan RPP dalam proses pembelajaran di kelas sebagai fasilitas dalam menggali potensi akademik,pengetahuan pada siswa

Ahli Media, Ahli Materi, Ahli Guru, dan Ahli Siswa

**Gambar 2. 8. Kerangka Berfikir**