

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat penting bagi setiap insan untuk menggapai suatu tujuan, maka dari setiap individu diharuskan untuk menempuh pendidikan setinggi-tingginya. Menurut UU No. 20 tahun 2003 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.

Setiap proses pematangan pendidikan tentu saja adanya proses pembelajaran menuju kejenjang yang lebih tinggi dan persiapan dimasa depan, maka dari itu diperlukan yang namanya proses belajar mengajar yang tentunya harus disertai niat dan motivasi pada diri siswa. Ini merupakan faktor internal yang terdapat dalam diri siswa dan berdampak pada proses pembelajaran yang dilakukan. Dari proses pembelajaran ini dapat kita lihat kemampuan dan prestasi yang didapatkan oleh siswa. Belajar merupakan aktivitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil Kusumawati & Maruti, (2019: 1).

Dalam hal ini dapat dipahami bahwa proses pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga pada diri peserta didik terjadi proses pengolahan informasi menjadi pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai hasil dari proses belajar. Proses pembelajaran dapat diciptakan sedemikian rupa, sehingga dapat memfasilitasi peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar Hazmi, (2019: 61). Maka dari itu diperlukan kelengkapan bahan ajar agar tercapainya kemampuan yang diharapkan dimiliki peserta didik terutama kemampuan berfikir kritis. Kelengkapan bahan ajar tersebut antara lain buku ajar, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), sarana dan prasarana yang memadai.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan salah satu bahan ajar dan sumber belajar yang berperan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran Septian, Irianto, & Andriani (2019:66). Melalui LKPD ini diharapkan dapat digunakan untuk meminimalkan peran pendidik dalam sebuah asesmen pembelajaran, namun melalui LKPD ini mampu lebih mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

LKPD merupakan salah satu perangkat penting yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran karena bisa menjadi alat bantu untuk mempermudah dalam kegiatan pembelajaran dan membentuk interaksi yang efektif antara siswa dengan guru, sehingga LKPD dapat lebih menarik perhatian siswa untuk belajar dan relevan dengan situasi dan kondisi lingkungan sekitar Amali, Kurniawati, & Zulhiddah (2019:193)

LKPD yang disajikan juga harus memiliki kriteria yang valid. Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan LKPD menjadi sedemikian rupa. Salah satunya adalah mengembangkan LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan media *wordwall*. LKPD yang berbasis *discovery learning* berbantuan media *wordwall* ini adalah LKPD yang disajikan dengan langkah- langkah penemuan, maka diharapkan siswa dapat menemukan sendiri permasalahan yang sudah di sajikan dalam soal. Karena kebanyakan LKPD yang biasa disajikan kurang di pahami siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan atau soal yang ada dan LKPD yang berbasis *discovery learning* ini bisa mendorong siswa agar dapat berfikir kritis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penemuan (*discovery*) merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pentingnya pemahaman struktur atau ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu, melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini dalam peranan guru adalah menyatakan persoalan, kemudian membimbing siswa untuk menemukan penyelesaian dari persoalan itu dengan perintah-perintah atau dengan lembar kerja. Siswa mengikuti petunjuk dan menemukan sendiri penyelesaiannya Wahyuni, Abbas, & Kukuh, (2018: 117). Jadi, seorang siswa dikatakan melakukan “*discovery*” bila anak terlihat menggunakan proses mentalnya dalam usaha menemukan konsep-konsep atau prinsip-prinsip. Proses-proses mental yang dilakukan, misalnya mengamati, menggolongkan, mengukur, menduga, dan mengambil kesimpulan. Pembelajaran *Discovery learning* adalah model pembelajaran yang

mengatur sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Dalam pembelajaran *discovery learning*, mulai dari strategi proses dan hasil penemuan ditentukan oleh siswa sendiri Rustamana, (2020: 142). Pada pembelajaran penemuan, siswa didorong untuk terutama belajar sendiri melalui keterlibatan aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip. Guru mendorong siswa agar mempunyai pengalaman dan melakukan eksperimen dengan memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip atau konsep-konsep bagi diri mereka sendiri, model ini nantinya akan mengarahkan siswa untuk dapat menemukan sesuatu melalui proses pembelajaran yang dilakoninya serta menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang dan akan dipadukan dengan media *wordwall*. Dimana siswa yang nantinya akan berinteraksi dengan media *wordwall* yang didalamnya terdapat banyak fitur game edukasi yang akan membantu serta melengkapi pemahaman yang ada di lembar kerja peserta didik yang diberikan.

Wordwall adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa Sari & Yarza, (2021: 196). Berdasarkan fungsinya *Wordwall* merupakan salah satu teknologi yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran agar lebih menarik. *Wordwall* juga merupakan sebuah *website* yang bisa mempermudah guru dalam membuat kuis ataupun membuat game dalam pembelajaran. Beberapa kelebihan *Wordwall* yaitu *free* untuk pilihan *basic* dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah

dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui *whatsapp*, *google classroom*, maupun yang lainnya. *Software* ini menawarkan banyak jenis permainan adapun yang peneliti gunakan yaitu *Anagram*, *Match Up*, *Gameshow Quiz*. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan.

Setiap proses pembelajaran tentunya diharapkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik. Namun pada kenyataannya hasil belajar yang diperoleh siswa tidak selalu baik dan sesuai harapan. Sebagaimana yang menjadi standar baik atau tidaknya hasil belajar atas dasar KKM yang telah ditetapkan sebagai patokan keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini harus menjadi perhatian dan bahan evaluasi dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa yang belum baik menjadi salah satu permasalahan dalam pendidikan. Hasil belajar siswa menunjukkan kemampuan dan kualitas siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran yang telah dilaluinya. Secara umum dapat didefinisikan bahwa hasil belajar merupakan penilaian diri siswa, sejalan dengan pendapat ahli peneliti Robert Gagne berpendapat bahwa hasil belajar siswa terbagi menjadi lima kategori yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, keterampilan motorik, sikap dan strategi kognitif.

Sejalan dengan pendapat Susilo & S, (2015: 194) bahwa “hasil belajar adalah pola-pola perubahan tingkah laku seseorang yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan/atau psikomotor setelah menempuh kegiatan belajar

tertentu yang tingkat kualitas perubahannya sangat ditentukan oleh faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan lingkungan sosial yang mempengaruhinya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 29-31 Juni 2023, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran seringkali menggunakan metode-metode pembelajaran seperti metode ceramah, diskusi, serta pemberian tugas yang terdapat pada LKPD yang kurang menarik perhatian siswa untuk menjawab pertanyaan. Namun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi materi, ringkasan, dan tugas yang berkaitan dengan materi masih dalam bentuk sederhana. Selain itu, siswa juga sulit memahami materi yang disampaikan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila secara khusus yaitu anak-anak masih banyak yang belum hafal Pancasila serta simbol-simbol Pancasila dan soal-soal yang terdapat pada Lembar Kerja masih dalam bentuk pada umumnya dimana siswa monoton mengisi soal tanpa melibatkan kekonkritan yang membawa kognitif siswa dalam menemukan serta memecahkan masalah soal.

Temuan selanjutnya yaitu berdasarkan hasil wawancara dari Ibu Siti Fatimah selaku wali kelas 1 SD Negeri 09 Sintang menerangkan bahwa dari 25 orang siswa, 70% anak yang hafal Pancasila dan 30% anak yang tidak hafal Pancasila. Letak permasalahannya adalah terdapat pada sila keempat dimana teks Pancasila keempat dengan kalimat yang cukup panjang dan kata-kata yang sulit diucapkan bagi anak SD terutama siswa kelas 1 yang baru mengenal kalimat bahasa yang masih jarang didengar.

Penggunaan LKPD pada sekolah-sekolah yang terdapat di sekitar Kabupaten Sintang juga masih menggunakan LKPD dalam bentuk sederhana dan penyusunan materi serta soal-soal masih pada umumnya, tidak ada variasi serta inovasi dalam mengembangkan LKPD kedalam bentuk yang mengarah pada kekonkritan. Fenomena ini memunculkan masalah pada hasil belajar siswa yang mengakibatkan terhambatnya peningkatan hasil belajar siswa. Jika dilihat melalui kemampuan kognitif siswa dalam mengerjakan soal-soal pada Lembar Kerja Peserta Didik dalam bentuk deskripsi siswa masih sangat kurang.

Kemudian penggunaan fasilitas berbasis teknologi seperti pemanfaatan *Infocus* dan *Laptop* masih kurang di gunakan dalam proses pembelajaran. Serta masih kurangnya pemahaman dalam memanfaatkan perkembangan teknologi dalam media pembelajaran online. Maka dari itu perlu pengembangan suatu bahan pembelajaran yang dipadukan dengan perkembangan teknologi sebagai contoh yaitu media *wordwall*. Yang dimana ini akan membantu siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Terlihat dari problema seperti kurangnya kemampuan siswa dalam melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda atau mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda berdasarkan beberapa jawaban peserta didik dalam latihan dan ulangan. peserta didik juga masih kesulitan dalam memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau melahirkan ungkapan-ungkapan yang baru atau unik. Selain itu, peserta didik juga hanya terfokus menggunakan bahan ajar yang disediakan oleh sekolah, resikonya sangat di

mungkinkan jika bahan ajar yang digunakan tidak menarik, tidak terarah, dan hanya monoton, sehingga tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Gejala-gejala tersebut merupakan indikator yang menunjukkan hasil belajar siswa yang masih rendah. Hal ini sejalan dengan perkataan Rosnawati, bahwa salah satu penyebab kekeliruan yang dibuat siswa pada gejala tersebut terjadi karena pengalaman peserta didik dalam pembelajaran sebelumnya sangat sedikit dalam memikirkan masalah-masalah atau hal-hal yang tidak terpikirkan oleh orang lain hingga masih terpatok dengan cara-cara yang lama dan kurang berusaha memikirkan cara-cara yang baru. Apabila diamati, salah satu penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu belum bisa memikirkan cara-cara yang tak lazim untuk mengungkapkan suatu penyelesaian.

Jika kondisi demikian terus berlanjut, maka akan berdampak buruk terhadap kualitas pembelajaran peserta didik. Mengingat pentingnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran, guru sebagai subjek penting dalam pembelajaran hendaknya melakukan usaha dalam peningkatan mutu pembelajarannya di dalam kelas. Dari pemaparan fakta ini, perlu adanya yang mengkondisikan alur belajar peserta didik berupa tambahan panduan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi permasalahan yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka peneliti mencoba untuk mengembangkan suatu bahan ajar yang dikaitkan dengan kehidupan nyata yang terorganisir sehingga dapat meningkatkan rasa kreatifitas siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis

Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar Kabupaten Sintang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka masalah umum dari penelitian ini adalah “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Model *Discovery Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar Kabupaten Sintang?

Agar masalah ini tidak terlalu luas maka dapat dirumuskan sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tingkat hasil belajar siswa pada LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan media *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar Kabupaten Sintang?
2. Bagaimanakah tingkat validitas pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan media *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar Kabupaten Sintang?
3. Bagaimanakah kepraktisan pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan media *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar Kabupaten Sintang?

4. Bagaimanakan kelayakan pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan media *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar Kabupaten Sintang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui tingkat hasil belajar siswa pada LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan media *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar Kabupaten Sintang.
2. Mengetahui tingkat validitas pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan media *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar Kabupaten Sintang.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan media *wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar Kabupaten Sintang.
4. Mengetahui tingkat kelayakan pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan media *wordwall* bagi Sekolah Dasar Kabupaten Sintang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua siswa tingkat Sekolah Dasar. Manfaat LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan media *wordwall* ini terbagi menjadi dua yaitu, manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis adalah bagaimana hasil penelitian menjadi bagian dari proses pengembangan ilmu. Sedangkan manfaat praktis adalah bagaimana hasil penelitian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah dalam kehidupan.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan terhadap hasil belajar siswa siswa kelas I Sekolah Dasar Kabupaten Sintang. Penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam mengisi soal-soal yang terdapat pada LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan media *wordwall*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yaitu digunakan untuk memecahkan masalah-masalah praktis kehidupan.

- a. Bagi seluruh siswa kelas I Sekolah Dasar Kabupaten Sintang, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas keterampilan memahami pengetahuan melalui LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan media *wordwall* ini.

- b. Bagi seluruh guru Sekolah Dasar Kabupaten Sintang penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan dalam mengembangkan LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan media *wordwall*.
- c. Bagi seluruh lembaga Sekolah Dasar Kabupaten Sintang, penelitian ini diharapkan menjadi acuan, pemahaman, dan pembelajaran bagi para guru dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah dan mengembangkan wawasan penulis mengenai penggunaan LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan media *wordwall* .
- e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan media *wordwall* ini diharapkan dapat dijadikan sebagai kontribusi dalam menanamkan minat, motivasi dan sikap dari mahasiswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar bagi mahasiswanya dan referensi untuk para dosen.

E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan media *wordwall* yang dikembangkan sesuai dengan materi mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD kelas I. Dalam LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan media *wordwall* ini dirancang untuk digunakan sebagai media belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila secara mandiri dan fleksibel dengan LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan media *wordwall*. LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan media *wordwall* ini dikembangkan

dengan memanfaatkan model pembelajaran dan mudah digunakan kapan pun dan di mana pun serta dapat digunakan secara *offline* atau dicetak. Tampilan LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan media *wordwall* lebih menarik dengan cover-cover gambar sesuai materi yang menarik dan mudah dipahami serta dapat mendorong semangat siswa untuk belajar dan mengisi tes yang ada didalamnya dan LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan media *wordwall* ini juga dilengkapi dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang dikembangkan.

Spesifikasi produk LKPD ini tersusun dari beberapa bagian yaitu.

- a) Sampul
- b) Petunjuk Belajar
- c) Indikator Pembelajaran
- d) Tujuan Pembelajaran
- e) Identifikasi Karakteristik Siswa
- f) Materi Pembelajaran
- g) Informasi Pendukung
- h) Halaman Materi
- i) Halaman Soal
- j) Referensi

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Sebagian sekolah sudah memiliki fasilitas berupa komputer yang memadahi terutama mesin *printout*.
- b. Sebagian besar guru dapat mengoperasikan computer dan mengakses internet dengan baik.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti sehingga materi dalam penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- b. LKPD berbasis *discovery learning* berbantuan media *wordwall* yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya dapat digunakan sekali pakai, sehingga sehingga jika siswa mengisi dalam lembar LKPD maka tidak bisa digunakan atau diisi dua kali.
- c. Uji coba dilakukan secara terbatas dan secara luas pada beberapa sekolah. Secara terbatas dilakukan di SD Negeri 09 Sintang kelas I dan uji coba secara luas di SD Negeri SD Negeri 12 Jerora.