

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA
DIDIK (LKPD) BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
MATERI KEWAJIBAN DAN HAKKU UNTUK
KELAS III SDN PAYA BUMBUNG**

Skripsi

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan

Oleh

Sarina
1911080021



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2023**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Sarina

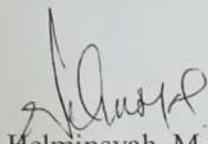
NIM : 1911080021

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Proposal: Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis
Discovery Learning Materi Kewajiban dan Hakku Untuk Kelas III
SDN Paya Bambung

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan pada ujian skripsi program sarjana.

Pembimbing I,



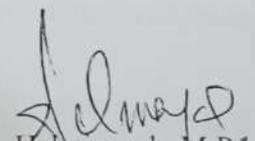
Helminsyah, M.Pd
NIDN. 1320108501

Banda Aceh, 24 Juli 2023
Pembimbing II,



Dr. Mardhatillah, M.Pd
NIDN. 1312049101

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Helminsyah, M.Pd
NIDN. 1320108501

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Penelitian	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	10
2.2 <i>Discovery Learning</i>	15
2.3 Kewajiban dan Hakku.....	20
2.4 Kajian Penelitian yang Relevan	24
2.5 Kerangka Berpikir.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Jenis Penelitian	27
3.2 Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian.....	27
3.3 Prosedur Pengembangan.....	27
3.4 Teknik Pengumpulan Data	33
3.5 Instrumen Penelitian	34
3.6 Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Hasil Penelitian	38
4.2 Pembahasan	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN-LAMPIRAN	73

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan direncanakan dengan matang untuk mengembangkan potensi manusia, yang dilaksanakan secara terus menerus. Seperti yang tertera dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa “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 pendidikan itu memiliki tingkatan dasar sesuai dalam peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 26 Ayat 1 pendidikan dasar bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan untuk hidup mandiri, mengikuti pendidikan lebih lanjut.

Pada Kurikulum 2013 siswa dituntut untuk menjadi produktif, kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran guna untuk mempersiapkan manusia Indonesia yang lebih baik. Selain itu guru juga dituntut untuk inovatif dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran yang mana pada kurikulum 2013 proses pembelajaran dirancang dengan berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian dan semangat belajar

dan menggunakan pendekatan saintifik meliputi mengamati, menanya, menyimpulkan informasi, menalar atau mengasosiasi dan mengkomunikasikan. Dengan demikian, guru dituntut kreatifitasnya untuk mampu menyusun perangkat pembelajaran yang inovatif, variatif, menarik, kontekstual dan sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik (Umar, 2019)

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh para guru dalam pelaksanaan Kurikulum 2013 adalah keterbatasan perangkat pembelajaran untuk memfasilitasi peserta didik dalam memperkaya pengalaman, membangun pengetahuan dan keaktifan peserta didik, serta menunjang kemampuan pemecahan masalah. Keterbatasan perangkat pembelajaran tersebut sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Sehingga diperlukan suatu pengembangan untuk membenahi keterbatasan perangkat pembelajaran tersebut yaitu mengembangkan lembar kerja peserta didik (LKPD).

LKPD adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar Kerja Peserta Didik biasanya berupa petunjuk atau langkah-langkah kegiatan yang harus dikerjakan peserta didik. Tugas pada LKPD dapat juga berisi berbagai permasalahan atau uraian yang mendorong peserta didik untuk membangun pengetahuan sendiri melalui kegiatan kelompok (Sarni dkk, 2021) LKPD dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar pendukung yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran sehingga membantu kelancaran guru dalam membimbing dan menugasi peserta didik dalam belajar (Putri dkk., 2022). LKPD mempunyai empat fungsi, yaitu: pertama, LKPD sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran pendidik namun lebih mengaktifkan siswa. Kedua,

LKPD sebagai bahan ajar yang mempermudah siswa untuk memahami materi yang diberikan. Ketiga, LKPD sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih. Dan keempat, LKPD memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada siswa (Umar, 2019). Oleh karena itu, dengan adanya LKPD diharapkan siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih mudah dan lebih baik sehingga dapat terbentuk interaksi yang efektif antara siswa dengan guru, dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil Observasi yang dilakukan peneliti di kelas III SDN Paya Bumbang, ditemukan permasalahan bahwa LKPD yang digunakan selama ini belum mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran. LKPD yang digunakan dalam proses pembelajaran masih kurang menarik perhatian peserta didik karena LKPD yang digunakan hanya berdasarkan pada teks materi dan soal-soal tanpa ada kegiatan awal untuk mengidentifikasi masalah terlebih dahulu. Hal ini membuat peserta didik kurang bersemangat dalam mengerjakan LKPD dan merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, LKPD yang digunakan selama ini isinya masih belum dirancang untuk peserta didik menemukan dan menerapkan idenya sendiri.

Pendidikan Kewarganegaraan wajib menaruh perhatiannya pada pengembangan nilai, moral, perilaku dan karakter siswa. Misi berdasarkan Pendidikan Kewarganegaraan sendiri merupakan mencerdaskan kehidupan bangsa. Sejatinya, Pendidikan Kewarganegaraan merupakan studi mengenai kehidupan sehari-hari, mengajarkan bagaimana sebagai masyarakat negara yang baik, masyarakat negara yang menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila yang adalah

dasar negara Indonesia dari konstitusi tertinggi Indonesia yaitu Undang-Undang Dasar 1945 (Helminsyah dkk, 2022). Pendidikan Kewarganegaraan yang merupakan studi mengenai kehidupan sehari-hari membuat sebagian siswa menganggap remeh pelajaran ini dan cenderung merasa bosan bila tidak ada alat bantu pengajaran yang mendukung.

Dengan demikian, salah satu upaya yang bisa dilakukan diantaranya adalah dengan mengembangkan LKPD melalui suatu pendekatan yang dapat menunjang kebutuhan peserta didik. Pendekatan yang diterapkan hendaknya mengacu pada penemuan yang terarah dan pemecahan masalah. Dengan adanya pendekatan, maka tujuan pembelajaran dapat direncanakan dengan jelas, sehingga kita dapat menetapkan arah dan sasaran dengan efektif.

Meskipun disekolah tersebut sudah ada guru yang mengembangkan LKPD, namun LKPD yang dikembangkan di SDN Paya Bumbang belum dirancang berbasis *discovery learning*. LKPD yang digunakan selama ini hanya berdasarkan pada teks materi dan soal-soal tanpa ada langkah-langkah *discovery learning* didalamnya. Maka dari itu peneliti berusaha untuk mengembangkan LKPD disekolah tersebut dengan memasukkan unsur *discovery learning*.

LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah LKPD berbasis *discovery learning* Pada Materi Kewajiban dan Hakku. Salah satu materi PPKn yang tidak terlepas dari kehidupan sehari-hari dan mengandung pengalaman yang nyata. LKPD yang disusun mengacu kepada model *discovery learning*. LKPD berbasis *discovery learning* merupakan rangkaian kegiatan mendasar yang dilakukan oleh peserta didik untuk mengembangkan suatu konsep berdasarkan

pengalaman serta belajar mencari dan menemukan sendiri makna pembelajaran melalui enam tahapan pada model *discovery learning* yaitu: *Stimulation* (memberi rangsangan), *Problem Statement* (Identifikasi Masalah), *Data Collection* (pengumpulan data), *Processing* (pengolahan data), *Verification* (pembuktian), *Generaization* (kesimpulan). Model ini dipilih untuk digunakan karena sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu peserta didik dapat secara aktif menemukan konsep melalui pengamatan dan percobaan. Peserta didik tidak hanya langsung menerima begitu saja konsep yang disajikan oleh guru tetapi peserta didik sendirilah yang akan membangun sebuah konsep dari yang telah dilihat, dialami, dan diketahui oleh peserta didik. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan adalah LKPD berbentuk media cetak yang berisi materi Kewajiban dan Hakku, LKPD terdiri dari Cover LKPD, Kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, dan kegiatan yang berisikan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan *discovery learning*.

Berdasarkan hal di atas maka peneliti akan membuat LKPD berbasis *discovery learning* tentang materi Kewajiban dan Hakku, diharapkan dengan mengembangkan LKPD berbasis *discovery learning*, peserta didik menjadi lebih inovatif dalam pembelajaran dan dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam mengerjakan LKPD serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Desi Indah Risma Putri dengan judul penelitian “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* pada Pembelajaran Tematik Kelas IV

Sekolah Dasar Tema 2 Selalu Berhemat Energi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan dari penilaian validator ahli materi mendapatkan kriteria layak, dari penilaian validator ahli media mendapatkan kriteria sangat layak dan hasil uji coba berdasarkan penilaian respon guru mendapatkan kriteria sangat layak dan penilaian respon peserta didik mendapatkan kriteria sangat layak.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Desi Ariani dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Kalor Di SMP". Hasil penelitian menunjukkan bahwa telah dikembangkan LKPD berbasis *discovery learning* dengan pengembangan pada aspek materi yang sudah mendorong rasa keingintahuan peserta didik dengan menggunakan contoh dan kasus yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari, kelayakan pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* yang dinilai oleh ahli media berada pada kategori layak dan ahli substansi materi juga berada dalam kategori layak dan respon peserta didik terhadap LKPD berbasis *discovery learning* berada dalam kategori sangat menarik.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* Materi Kewajiban dan Hakku untuk Kelas III SDN Paya Bumbang”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Belum ada penggunaan LKPD berbasis *Discovery Learning* (DL) di SDN Paya Bumbung.
2. LKPD yang digunakan hanya berdasarkan pada teks materi dan soal-soal.
3. Belum ada LKPD yang dirancang untuk peserta didik menemukan dan menerapkan idenya sendiri.

1.3 Pembatasan Penelitian

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian dilakukan secara sistematis dan terperinci. Dalam pengembangan ini, penelitian hanya dibatasi pada Pengembangan LKPD Berbasis *Discovery Learning* (DL) pada pembelajaran PPKn materi Kewajiban dan Hakku pada Tema 4 Sub Tema 1 Kelas III SDN Paya Bumbung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi Kewajiban dan Hakku untuk Kelas III SDN Paya Bumbung yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru?
2. Bagaimana kelayakan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi Kewajiban dan Hakku untuk Kelas III SDN Paya Bumbung?

3. Bagaimana ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi Kewajiban dan Hakku pada kelas III SDN Paya Bumbuh?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi Kewajiban dan Hakku untuk Kelas III SDN Paya Bumbuh yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru.
2. Untuk mengetahui kelayakan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi Kewajiban dan Hakku untuk Kelas III SDN Paya Bumbuh.
3. Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi Kewajiban dan Hakku pada kelas III SDN Paya Bumbuh.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan terhadap pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi Kewajiban dan Hakku dan dapat dijadikan sebagai sumber kajian pustakan dalam kegiatan penelitian pengembangan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu sekolah serta meningkatkan kualitas pendidikan.
- b. Bagi Guru, diharapkan pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* yang dikembangkan dapat membantu serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi khususnya pada materi Kewajiban dan Hakku serta dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan.
- c. Bagi peserta didik, diharapkan dapat menambah semangat peserta didik dan membantu peserta didik dalam memahami materi dengan baik sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.
- d. Bagi peneliti, berguna untuk mengaplikasikan ilmu yang didapat dari perguruan tinggi kedunia pendidikan. Peneliti juga memperoleh pengalaman dalam pengembangan LKPD berbasis *discovery learning*.