

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK TEMATIK  
BERBASIS *GUIDED DISCOVERY LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
PESERTA DIDIK KELAS V SD**

**(Tesis)**

**Oleh**

**PRIO DWI HARDINATA**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER KEPENDIDIKAN PENDIDIK SD  
FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2022**

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK TEMATIK  
BERBASIS *GUIDED DISCOVERY LEARNING* UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
PESERTA DIDIK KELAS V SD**

Oleh  
**PRIO DWI HARDINATA**

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
**MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Magister Kependidikan Pendidik Sekolah Dasar (MKGSD)  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER KEPENDIDIKAN PENDIDIK SD  
FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2022**

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK TEMATIK BERBASIS *GUIDED DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD**

Oleh

**PRIO DWI HARDINATA**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan lembar kerja peserta didik tematik berbasis *guided discovery learning* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik di kelas V sekolah dasar. Jenis penelitian dan pengembangan yang digunakan merujuk pada teori R&D Borg and Gall. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SD Negeri 3 Kresnomulyo. Teknik pengumpulan data menggunakan non tes berupa observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) Uji coba LKPD diperoleh bahwa LKPD tersebut valid, reliabel, berdistribusi normal, dan efektif dalam mengukur motivasi belajar peserta didik, serta secara keseluruhan dinyatakan “Sangat Baik atau Sangat Layak” berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, pendidik dan peserta didik. Maka produk LKPD berbasis *guided discovery learning* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang dikembangkan ini tidak dilakukan revisi dan layak untuk diimplementasikan. (2) Berdasarkan perolehan persentase n-gain pada kelas sebesar 58,32% termasuk dalam kategori cukup efektif.

Kata kunci: lembar kerja peserta didik (lkpd), motivasi belajar, *guided discovery learning*

## **ABSTRACT**

### **THE DEVELOPMENT OF THE THEMATIC STUDENT WORKSHEETS BASED ON GUIDED DISCOVERY LEARNING TO INCREASE MOTIVATION STUDENTS LEARNING**

*By*

**PRIO DWI HARDINATA**

*This study aims to develop a thematic student worksheet instrument based on guided discovery learning to increase students' learning motivation in elementary schools. The type of research and development used refers to the R&D theory of Borg and Gall. The subject of this research is the fifthgrade students of SD Negeri 3 Kresnomulyo. Data collection techniques using non-test in the form of observation, questionnaires, and documentation. Data analysis used qualitative analysis with descriptive percentage for expert and practitioner validation, and was effective. This is evidenced by the results of the validation of material experts, media experts, and linguists in the "Very Valid" category. LKPD based on the guided discovery learning model is practically used by fulfilling the attractiveness, convenience and usefulness aspects in the "very practical" category. LKPD based on guided discovery learning learning model is effectively used in increasing students' learning motivation on pretest and posttest scores with the results of the N-Gain calculation in the experimental class being in the quite effective category.*

*Keywords: student worksheets (lkpd), learning motivation, guided discovery learning*

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK TEMATIK BERBASIS *GUIDED DISCOVERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD**

Nama Mahasiswa : **Prio Dwi Hardinata**

No. Pokok Mahasiswa : **1923053029**

Program Studi : **S-2 Magister Kependidikan Pendidik Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Kependidikan dan Ilmu Pendidikan**



**1. Komisi Pembimbing**

  
**Dr. Munaris, M.Pd.**  
NIP. 19700807 200501 1 001

  
**Dr. Pujiati, M. Pd.**  
NIP. 19770808 200604 2 001

**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Ketua Program Studi  
Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

  
**Dr. Riswandi, M.Pd.**  
NIP. 19760808 200912 1 001

  
**Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.**  
NIP. 19670722 199203 2 001

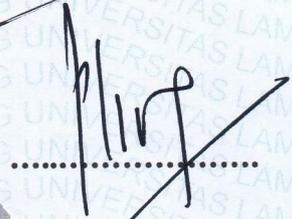
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

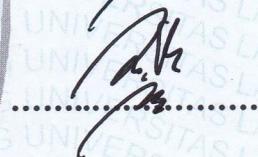
**Ketua : Dr. Munaris, M.Pd.**



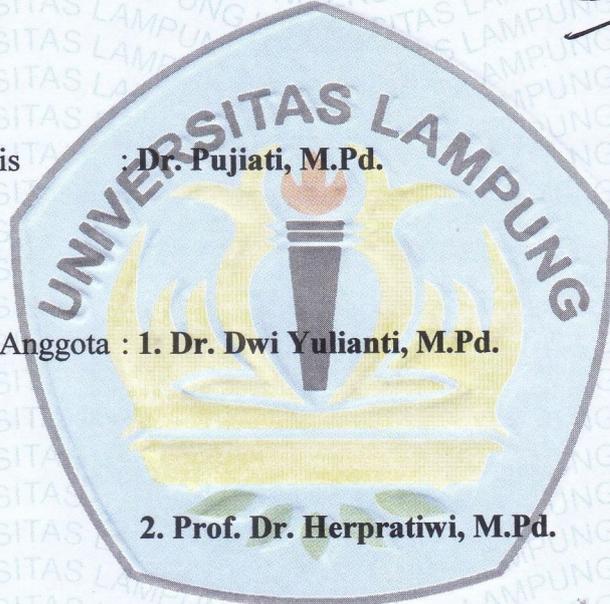
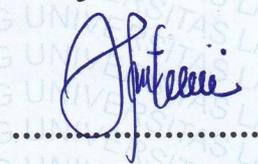
**Sekretaris : Dr. Pujiati, M.Pd.**



**Penguji Anggota : 1. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.**



**2. Prof. Dr. Herpratiwi, M.Pd.**



**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.**  
NIP. 19620804 198905 1 001



**Tanggal Lulus Ujian Tesis : 28 Juni 2022**

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Tesis dengan judul "*PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK TEMATIK BERBASIS GUIDED DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD*" adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya lain dengan cara yang tidak sesuai dengan tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau yang disebut dengan plagiatisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung Atas pernyataan ini, apabila di kemudian hari ternyata ditemukan adanya ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang diberikan, saya bersedia dan sanggup dituntut sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandar Lampung, 28 Juni 2022



Prio Dwi Hardinata  
NPM I923053029

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Prio Dwi Hardinata lahir di Ambarawa, pada tanggal 12 April 1996, merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak H. Suharto, S.Pd.I dengan Ibu Hj. Murniati, S.Pd.I.

Penulis mengawali pendidikan formal di SD Negeri 1 Kresnomulyo, Kecamatan Ambarawa, Kabupaten Pringsewu lulus tahun 2007. Kemudian penulis menyelesaikan setingkat Sekolah Menengah Pertama di MTs GUPPI Kresnomulyo selesai pada tahun 2010. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Ambarawa, Pringsewu lulus tahun 2013. Penulis menyelesaikan Strata 1 di Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung pada tahun 2014 hingga tahun 2018.

Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Magister Kependidikan Pendidik Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada tahun 2019.

## **MOTTO**

*“Ilmu adalah yang memberi manfaat, bukan yang sekedar hanya dihafal”*

*(Imam Syafi'i)*

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT,  
tesis sederhana ini kupersembahkan kepada

Kedua orang tuaku, Bapak dan Ibu tercinta  
Bapak H. Suharto, S.Pd.I dan Ibu Murniati, S.Pd.I  
terima kasih atas kasih sayang, dukungan, nasihat dan doa yang selalu dipanjatkan  
demi kelancaran dan tercapainya cita-citaku.

Kakakku Arif Wiranata dan adikku Khusnul Ramdhani Rianata yang selalu  
memberi dukungan dan motivasi kepadaku.

Para Pendidik dan Dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu  
yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaranmu.

Semua Sahabat yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepadaku.

Serta

Almamater Tercinta Universitas Lampung

## SANWACANA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis yang berjudul *“Instrumen Penilaian pada Project Based Learning untuk mengukur Keterampilan Kolaborasi dan Kepedulian Peserta Didik di Sekolah Dasar”*. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya tesis ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Saudi Samosir, S.T., M.T., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung yang telah memperlancar dalam penyusunan tesis.
3. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Ibu Dr. Dwi Yulianti, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Kependidikan Pendidik Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung dan Penguji Tesis. Terima kasih untuk kesediaannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu yang berharga, saran, dan kritik selama penyusunan tesis.
6. Bapak Dr. Munaris, M.Pd., selaku Pembimbing Utama Tesis. Terima kasih untuk kesediaannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu yang berharga, saran, dan kritik selama penyusunan tesis.
7. Ibu Dr. Pujiati, M. Pd., selaku Pembimbing Kedua. Terima kasih untuk kesediaannya memberikan bimbingan, motivasi, ilmu yang berharga, saran, dan kritik selama penyusunan tesis.

8. Ibu Siti Sofiawati, S.Pd.SD, M.Pd., dan Bapak Muhammad Ismail, M.Pd., selaku Validator Materi, Bapak Retno Widiyanto, M.Pd, dan Bapak Fiki Hermansyah, M.Pd, selaku Validator Media, serta Ibu Ihyaul Layli Hasanah, M.Pd., dan Ibu Puji Suwarti, M.Pd., selaku Validator Bahasa, yang telah memberikan bimbingan dan saran demi kesempurnaan dalam penulisan tesis ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Magister Kependidikan Pendidik Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung.
10. Kepala sekolah, pendidik, dan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Kresnomulyo.
11. Teman-teman seperjuangan MKGSD angkatan 2019 terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan selama ini. Semoga apa yang kita cita-citakan terwujud, *success for us*.
12. Mbak Mesi dan Kak Fiki terima kasih atas bimbingan dan dukungan yang telah diberikan selama ini.
13. Mba Arsy Delivia Fitri, Mba Mela Handayani, Pak Andi Setiomono, Ida Ayu, Yuli Ermiyani dan Yoren Maifinda terima kasih atas kenangan dan dukungan selama perjuangan magister ini, semoga persahabatan terus terjalin dan dimudahkan segala urusannya.

Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tesis ini baik secara langsung maupun tidak langsung, terima kasih. Akhir kata, penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan, namun penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat dan berguna.

Bandar Lampung, Juni 2022  
Penulis

Prio Dwi Hardinata  
NPM 1923053029

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRA</b> .....	<b>v</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikas Masalah.....	9
C. Rumusan Masalah .....	10
D. Tujuan Penelitian .....	10
E. Manfaat Penelitian .....	10
F. Ruang Lingkup Penelitian .....	11
G. Spesifikasi Produk .....	11
<b>II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Motivasi Belajar .....	13
1. Pengertian Motivasi .....	13
2. Pengertian Belajar .....	14
3. Pengertian Motivasi Belajar .....	17
4. Jenis-jenis Motivasi Belajar .....	18
5. Peran dan Prinsip Motivasi Belajar .....	18
6. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar .....	19
7. Fungsi Motivasi Belajar .....	21
8. Indikator Motivasi Belajar Peserta didik .....	21
B. Pengembangan Bahan Ajar LKPD .....	22
1. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik .....	22
2. Manfaat Lembar Kerja Peserta Didik .....	24
3. Fungsi Lembar Kerja Peserta Didik .....	24
4. Syarat-syarat Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik .....	25
C. Model Pembelajaran <i>Guided Discovery</i> .....	27
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Guided Discovery</i> .....	27
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Guided Discovery</i> .....	29
3. Keunggulan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Guided Discovery</i> .....	31
D. Pembelajaran Tematik .....	32
1. Pengertian Pembelajaran Tematik .....	32
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik .....	35

3. Ciri-ciri Pembelajaran Tematik .....	35
4. Jenis-jenis Pembelajaran Tematik .....	36
5. Langkah-langkah Pembelajaran Tematik .....	39
6. Kelebihan dan kekurangan Pembelajaran Tematik .....	40
E. Penelitian yang Relevan .....	42
F. Kerangka Berfikir .....	44
G. Hipotesis Penelitian .....	46
<b>III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	47
B. Desain Penelitian .....	48
C. Prosedur Penelitian .....	48
D. Tempat dan Waktu Penelitian .....	50
E. Subjek Uji Coba .....	50
F. Definisi Konseptual dan Oprasional .....	51
G. Teknik Pengumpulan Data .....	52
H. Teknik Analisis Data .....	55
I. Uji Hipotesis .....	58
<b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	59
B. Pembahasan .....	80
C. Keterbatasan Penelitian .....	89
<b>V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	90
B. Implikasi .....	90
C. Saran .....	93

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel	
1.1 Angket Analisis Kebutuhan LKPD Berbasis <i>Guided discovery learning</i>	5
1.2 Sebaran Nilai Ujian Akhir Semester Kelas V SDN 3 Kresnomulyo Kecamatan Ambarawa Pringsewu Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021 .....	6
1.3 Angket Motivasi Belajar Peserta Didik (Pra Penelitian) .....	6
1.4 Gambaran Umum LKPD Berbasis <i>Guided Discovery</i> .....	12
3.1 Desain Penelitian .....	48
3.2 Tahap Pengumpulan Data .....	52
3.3 Kisi-kisi Lembar Angket Motivasi Belajar Peserta Didik .....	53
3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	53
3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Desain/Media.....	54
3.6 Kisi-kisi Instrumen Validitas Ahli Bahasa.....	54
3.7 Kriteria Validas Produk .....	55
3.8 Kriteria Pemberian Skor Praktikalita .....	56
3.9 Kriteria Pemberian Nilai Praktikalita.....	56
3.10 Nilai Indeks Gain Ternormalisasi .....	57
4.1 Ringkasan Sumbang saran Ahli Validasi.....	63
4.2 Hasil Validasi Para Ahli.....	71
4.3 Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil .....	72
4.4 Hasil Respon Pendidik Uji Coba Kelompok Besar .....	73
4.5 Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar .....	74
4.6 Hasil Uji Reabilitas .....	77
4.7 Hasil Rata-rata <i>N-Gain</i> Pada Kelas Kontrol & Eksperimen .....	78
4.8 Hasil <i>Postest</i> Kelas Eksperimen .....	79

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	
2.1 Kerangka Berpikir Penelitian.....	45
3.1 Langkah-langkah Penelitian R & D.....	47
4.1 Sebelum Revisi Perbaikan Validasi Materi .....	65
4.2 Sebelum Revisi Perbaikan Validasi Materi .....	66
4.3 Sebelum Revisi Perbaikan Validasi Media.....	68
4.4 Sebelum Revisi Perbaikan Validasi Media.....	68
4.5 Sebelum Revisi Perbaikan Validasi Bahasa.....	70
4.6 Sebelum Revisi Perbaikan Validasi Bahasa .....	70
4.7 Wright map Sebaran tingkat kesulitan.....	76
4.8 Hasil presentse N-Gain .....	87
4.9 Hasil motivasi belajar peserta didik pembelajaran1 sampai pembelajaran 6....	88

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	
1. Angket Motivasi Belajar Peserta Didik .....	101
2. Contoh Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....	103
3. Angket Analisis Kebutuhan Lkpd Berbasis <i>Guided discovery learning</i>	105
4. Contoh Jawaban Angket Analisis Kebutuhan Lkpd Berbasis <i>Guided discovery learning</i> .....	107
5. Rekapitulasi Hasil Angket Analisis Kebutuhan Pendidik .....	109
6. Hasil Validasi Ahli Materi .....	110
7. Hasil Validasi Ahli Media.....	112
8. Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	114
9. Contoh Jawaban Respon Pendidik Uji Coba Kelompok Kecil.....	116
10. Contoh Jawaban Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil ....	118
11. Rekapitulasi Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil.....	120
12. Contoh Jawaban Respon Pendidik Uji Coba Kelompok Besar .....	121
13. Rekapitulasi Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar .....	123
14. Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik.....	124
15. Data Perhitungan Perolehan N-Gain Spss 26 .....	125
16. Data Uji Homogenitas Spss 26 .....	126
17. Sumbang saran Ahli Validasi.....	127
18. Item Fit Order (Validasi Instrumen) .....	130
19. Summary Statistik .....	131
20. Dokumentasi Penelitian .....	132

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan yang diturunkan dari sekelompok orang kepada generasi berikutnya melalui pengajaran dan pelatihan. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, Pendidikan juga merupakan sarana penunjang dalam mencapai tujuan Negara Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Hal ini telah ditegaskan dalam Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 Ayat 3, pemerintah mengusahakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dalam undang-undang.

Pada abad 21 pendidik telah melakukan kegiatan 4C meliputi *communication*, *collaboration*, *critical thinking* dan *creative*, sedangkan peserta didik telah menampilkan suatu masalah, memberikan pertanyaan, membudayakan membaca atau mencari sebab lain, melakukan kolaborasi, menampilkan suatu karya yang layak untuk mengetahui suatu teknologi. Sehingga pendidik tidak hanya menerima saja, tetapi dapat mengarahkan siswa untuk meningkatkan motivasi dalam belajar.

Menurut Pujadi (2007) Motivasi memegang peranan yang penting dalam pembelajaran, karena motivasi dapat menimbulkan dan menumbuhkan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar.

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Menurut Puspitasari (2012) Motivasi belajar adalah dorongan dari proses belajar dan tujuan dari belajar adalah mendapatkan manfaat dari proses belajar. Beberapa peserta didik mengalami masalah dalam belajar yang berakibat prestasi belajar tidak sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mengatasi masalah yang dialami tersebut perlu ditelusuri faktor yang mempengaruhi hasil belajar di antaranya adalah motivasi belajar siswa, dimana motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar, serta sangat memberikan pengaruh besar dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar.

Diketahui motivasi belajar pada peserta didik tidak sama kuatnya, ada siswa yang motivasinya bersifat intrinsik dimana kemauan belajarnya lebih kuat dan tidak tergantung pada faktor di luar dirinya. Sebaliknya dengan peserta didik yang motivasi belajarnya bersifat ekstrinsik, kemauan untuk belajar sangat tergantung pada kondisi di luar dirinya. Namun demikian, di dalam kenyataan motivasi ekstrinsik inilah yang banyak terjadi, terutama pada anak-anak dan remaja dalam proses belajar.

Proses pembelajaran akan berhasil manakala peserta didik mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, pendidik perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, pendidik dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa. Seorang pendidik harus mampu merencanakan konsep pembelajaran, strategi, dan bahan ajar yang berbasis suatu model yang memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikirnya. Menurut Mardapi (2012) peningkatan kualitas pendidikan dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas pembelajarannya. Sistem pembelajaran yang baik akan menghasilkan kualitas pendidik yang baik.

Kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran mengalami perkembangan dari waktu ke waktu. Perkembangan tersebut terjadi karena

tuntutan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kebutuhan dalam kehidupan. Perkembangan setiap kurikulum merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya. Konsep dasar kurikulum 2013 ada pada upaya penyederhanaan dan sifatnya yang tematik integratif. Pembelajaran tematik terpadu dengan pendekatan yang bersifat saintifik (ilmiah). Dalam pembelajaran tematik juga menggunakan penilaian (*authentic assesment*) yang menilai kesiapan peserta didik, proses, dan hasil belajar secara utuh. Melalui pendekatan diharapkan siswa memiliki kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan jauh lebih baik dan akan lebih kreatif, inovatif, dan lebih produktif.

Proses pembelajaran akan berjalan efektif dan efisien apabila didukung dengan tersedianya bahan ajar sebagai media pembelajaran yang menunjang. Upaya mewujudkan pembelajaran yang aktif dan kreatif seorang pendidik dituntut menguasai beberapa strategi dan model pembelajaran yang dapat memberikan penguatan berpikir pada diri peserta didik. Namun pada kenyataannya yang terjadi sebaliknya, pendidik masih belum begitu paham tentang pentingnya penggunaan strategi dan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Pendidik bukan saja menguasai apa yang harus dibelajarkan (*content*) tapi bagaimana membelajarkan peserta didik yang menantang, menyenangkan, memotivasi, menginspirasi dan memberi ruang kepada peserta didik untuk melakukan keterampilan proses yaitu mengobservasi, bertanya, mencari tahu. Secara tidak langsung juga berbagai permasalahan muncul dari penerapan bahan ajar sebagai media penyampai pesan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SDN 3 Kresnomulyo Kecamatan Ambarawa Kabupaten Pringsewu, sebagai sekolah yang mengimplementasikan kurikulum 2013 atau pembelajaran tematik saat ini melaksanakan pembelajaran dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (*online*) karena mengingat kondisi saat ini status kedaruratan kesehatan dan penerapan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) telah ditetapkan pemerintah akibat dari covid 19, serta sekolah tetap menerapkan system luar jaringan (*offline*) karena wilayah sekolah berada di zona kuning covid 19 dan

sekolah yang berada di pedesaan. Diketahui bahwa pendidik hanya menggunakan buku pembelajaran tematik dari pemerintah dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (*online*) maupun luar jaringan (*offline*). Buku pembelajaran tematik dari pemerintah yang dipakai peserta didik yaitu buku siswa dan buku pendidik namun, belum dapat memberikan motivasi peserta didik yang efektif.

Pada pembelajaran matematika di sekolah, pendidik harus mengupayakan pengorganisasian materi matematika agar peserta didik merasa tidak kesulitan dalam pembelajaran dan membuat aktif serta dapat menemukan konsep sendiri pada materi matematika. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami karakteristik, kecerdasan, dan kemampuan yang dimiliki masing-masing siswanya agar dapat mengarahkan siswa pada pembelajaran yang seharusnya (Fauzan & Herman, 2016). Keterlibatan siswa ini dapat terjadi bila bahan yang disusun dan disajikan itu bermakna bagi siswa, sehingga interaksi antara pendidik dan peserta didik menjadi efektif (Kurniawan, 2016). Upaya ini dapat direalisasikan dengan adanya bahan ajar berupa LKPD yang disusun sesuai dengan perkembangan peserta didik. Hal ini senada dengan Prastowo (2013), yang memaparkan fungsi LKPD antara lain: (1) sebagai produk yang dapat mempermudah peran pendidik, juga dapat membuat siswa lebih aktif; (2) peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran; (3) sebagai hasil atau produk yang dapat digunakan untuk berlatih; dan (4) mempermudah pendidik atau juga siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pendidik sebagai seorang fasilitator harus mengupayakan agar bahan ajar dapat membuat peserta didik lebih aktif, kreatif, serta mampu melatih kemandirian belajar mereka. Seperti yang dikatakan Ramdani (2012), bahwa secara keseluruhan bahan ajar sangat penting bagi kegiatan pembelajaran. Melalui LKPD, banyak kegiatan yang dilakukan peserta didik dalam mengerjakan soal latihan dengan tujuan mempermudah mereka dalam memahami suatu materi. Perlu adanya pengembangan LKPD agar LKPD lebih kreatif dan tidak sama seperti biasanya.

Berikut ini merupakan data hasil analisis kebutuhan angket respon pendidik yang diperoleh setelah penelitian pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri 3 Kresnomulyo.

**Tabel 1.1** Angket Analisis Kebutuhan LKPD Berbasis *Guided Discovery Learning*

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Kelancaran dalam pembelajaran	6 (40%)	8 (60%)
2.	Pendidik mengaitkan pengalaman	5 (33%)	10 (67%)
3.	Ketersediaan buku paket untuk siswa	7 (47%)	8 (53%)
4.	Buku /LKPD mencakup contoh kegiatan sehari-hari	6 (40%)	8 (60%)
5.	Setuju dikembangkan LKPD berbasis <i>guided discovery learning</i>	14 (100%)	0 (0%)

Berdasarkan tabel di atas Bahan ajar yang digunakan di SD Negeri 3 Kresnomulyo hanya menyediakan buku paket dan beberapa pendidik yang menggunakan LKPD, berdasarkan informasi yang disampaikan pendidik, kepala sekolah dan peserta didik. Namun LKPD yang tersedia di sekolah merupakan LKPD yang berasal dari penerbit. Pendidik belum menggunakan LKPD yang dibuat sendiri dengan menyesuaikan materi dan kebutuhan peserta didik. Dibuktikan dengan hasil analisis pendidik belum ada yang menggunakan LKPD buatan sendiri. LKPD yang ada belum sepenuhnya mengandung kegiatan yang ada kaitannya dengan pengalaman peserta didik.

Selain itu juga tampilan LKPD yang kurang menarik bagi peserta didik, dari segi warna dan muatan materi. LKPD yang selama ini digunakan hanya berisikan materi dan soal-soal. Selain itu juga kertas yang digunakan untuk mencetak LKPD adalah kertas bewarna buram yang cenderung gelap untuk dibaca oleh peserta didik.

Nilai semester I, berdasarkan survei dan wawancara terhadap pendidik kelas V, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran tematik terpusat pada pendidik (*teacher centered*), pendidik kurang membimbing peserta didik untuk dapat

menemukan jawaban-jawaban dari permasalahan yang ada sehingga peserta didik kurang berinteraksi langsung dengan masalah sosial.

Hal ini terbukti dari hasil analisis angket dan observasi yang dilakukan peneliti dengan data sebagai berikut.

**Tabel 1.2 Sebaran Nilai Ujian Akhir Semester Kelas V SDN 3 Kresnomulyo Kecamatan Ambarawa Pringsewu Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021**

No.	KKM	NILAI	KELAS				POPULASI	
			V A		V B		Jml	%
			Jml	%	Jml	%		
1.	70	$\geq 70$	15	68,18	12	57,14	27	62,79
2.		$< 70$	7	31,81	9	42,85	16	37,2
<b>Jumlah</b>			22	100	21	100	43	100

**Tabel 1.3 Angket Motivasi Belajar Peserta Didik (Pra Penelitian)**

Indikator	Skor Per-Pembelajaran					
	1	2	3	4	5	6
Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	38	44	53	59	60	68
Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	40	48	56	62	68	62
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	39	42	50	57	63	65
Adanya penghargaan dalam belajar'	41	47	52	59	62	65
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	42	48	56	61	65	67
Adanya lingkungan belajar yang kondusif	40	45	53	59	63	68
<b>Jumlah Skor</b>	240	274	320	357	381	395
<b>Presentase Skor</b>	45,5	51,9	60,6	67,6	72,2	74,8
<b>Rata-rata Presentase</b>	<b>62,1</b>					
<b>Kriteria</b>	<b>Cukup</b>					

Sumber: Hasil pengolahan data primer

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa motivasi belajar peserta didik di SDN 3 Kresnomulyo masih rendah. Rendahnya hasil belajar peserta didik diduga karena peserta didik kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran masih jauh dari apa yang menjadi tuntutan kurikulum. Akibatnya proses pembelajaran dirasakan kurang menarik dan membuat peserta didik kurang tertantang untuk belajar, bertanya dan mengemukakan ide. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis motivasi belajar

peserta didik bahwa 70% peserta didik berpendapat kurangnya kegiatan yang menarik dalam belajar.

Kemudian pada observasi selanjutnya wawancara terhadap beberapa peserta didik kelas V yang ada di SDN 3 Kresnomulyo, tidak sedikit peserta didik bahwa pembelajaran terasa membosankan dan kurang menarik sehingga membuat peserta didik jenuh karena pendidik hanya memberikan tugas dari buku paket tanpa memberikan pengawasan yang maksimal dan tak sedikit peserta didik yang membuat kegaduhan ketika ditinggal oleh pendidik yang menyebabkan konsentrasi peserta didik lain terganggu. Pendidik mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga kurang memberikan akses kepada peserta didik untuk berkembang mengeksplor kemampuan peserta didik dalam memecahkan suatu masalah melalui penemuannya sendiri. Pengalaman peserta didik untuk dapat menemukan sendiri jawaban dari permasalahan sangat berpengaruh pada kehidupan sehari-hari agar peserta didik tidak bergantung pada orang lain. Hal ini berpengaruh pada kehidupan peserta didik di masa yang akan datang, karena mereka lah calon penerus bangsa yang tidak boleh lagi bergantung pada bangsa lain, Ini menjadi salah satu tugas berat bagi pendidik untuk dapat mencerdaskan anak bangsa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu ada tindak lanjut dengan solusi untuk memperbaiki pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Dalam kegiatan belajar sangat diperlukan adanya motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Menurut Hamzah (2012: 23) Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

LKPD harus bisa membuat siswa merasa nyaman dengan konten yang ada di dalamnya. Baik dalam penyampaian materi, kualitas soal, maupun media yang digunakan.

*Guided discovery learning* merupakan penerapan pembelajaran dengan kunci utama menguasai konsep. Penerapan metode penemuan terbimbing mengembangkan motivasi belajar peserta didik, menjadikan belajar sebagai kegiatan yang menyenangkan yang menumbuhkan kemampuan problem solving. Selain itu melalui penerapan pembelajaran berbasis *guided discovery* peserta didik dapat memahami suatu konsep atau rumus, sebab peserta didik mengalami sendiri proses untuk mendapatkan konsep itu sendiri. Model *guided discovery learning* sangat cocok diterapkan pada peserta didik sekolah dasar, karena pada dasarnya peserta didik sekolah dasar masih belum mampu untuk melakukan pembelajaran dengan model penemuan secara mandiri. Model ini juga sangat cocok dengan karakter peserta didik di sekolah dasar, dimana karakter peserta didik yang didasari rasa ingin tahu, senang bergerak, bermain, bekerja dalam kelompok, melakukan sesuatu secara langsung, sehingga proses pembelajaran menjadi sangat menyenangkan.

Beberapa keunggulan dari penggunaan perangkat pembelajaran berbasis *guided discovery* adalah menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, melatih keterampilan berpikir kritis, membangkitkan motivasi dan gairah belajar peserta didik, mendorong peserta didik untuk menemukan sendiri konsep yang mereka pelajari, melatih peserta didik untuk berpikir aplikatif serta mengembangkan kreativitas dan keterampilan peserta didik dalam memecahkan sebuah permasalahan menurut Kusumawati (2014).

Ariani dan Haryanto (2010) menambahkan bahwa hal ini dikarenakan LKPD berbasis *discovery learning* sebagai media yang digunakan memiliki fungsi diantaranya adalah menciptakan pengalaman baru, membangkitkan motivasi dan membuat presentasi pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga memudahkan siswa dalam penguasaan konsep. Senada pernyataan tersebut Kurnianto dkk. (2016) menjelaskan bahwa LKPD penerapan metode *discovery learning* pada materi kimia terjadi peningkatan terhadap tiga aspek kompetensi pengetahuan, sikap dan keterampilan pada kurikulum 2013. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Yuliani (2015) yang menyatakan bahwa LKPD

berbasis model *guided discovery* juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran. Ivhond (2021) Model *guided discovery learning* pun banyak memberikan kesempatan bagi para anak didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar, kegiatan seperti itu akan lebih membangkitkan motivasi belajar, karena disesuaikan dengan minat dan kebutuhan mereka sendiri.

Kemudian dipertegas kembali dalam penelitian Dessy dan Dwikoranto (2018) peserta didik termotivasi mengikuti pembelajaran menggunakan LKPD berbasis *guided discovery* karena adanya kegiatan percobaan yang jarang dilakukan dalam pembelajaran. Salwan dan Hafnati Rahmatan (2017) menyatakan LKPD yang dirancang menggabungkan gambar dan ringkasan materi yang disajikan dengan mudah dan membangkitkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka diperlukan adanya pengembangan LKPD berbentuk berbasis model *Guided discovery learning* yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan tentunya dapat mendukung implementasi kurikulum 2013 di SD yang lebih banyak menuntut keaktifan peserta didik dalam mencari sendiri pengetahuannya, serta merangsang motivasi belajar peserta didik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih bersifat konvensional, hal ini dilihat dari belum adanya penggunaan bahan ajar yang bersifat inovatif dan variatif.
2. Pendidik hanya menggunakan buku cetak/teks yang dibeli dari penerbit sebagai satu-satunya sumber materi pembelajaran.
3. Proses pembelajaran di kelas hanya berupa penjelasan mengenai konsep dan teori, kemudian memberikan contoh soal kepada peserta didik.
4. Pendidik masih banyak yang belum menggunakan bahan ajar pembelajaran berbentuk Lembar Kegiatan Peserta Didik

5. LKPD yang ada belum menekankan pada konsep belajar *Guided discovery learning*.
6. Belum adanya LKPD yang menggunakan strategi *Guided discovery learning* pada SD N 3 Kresnomulyo Kecamatan Ambarawa, Kabupaten Pringsewu, Lampung.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam pengembangan ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah mengembangkan LKPD berbasis *guided discovery learning* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SD?
2. Bagaimanakah keefektifan LKPD tematik berbasis model *guided discovery learning* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SD?

### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

1. Menghasilkan LKPD tematik berbasis *guided discovery learning* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SD.
2. Mengetahui keefektifan LKPD tematik berbasis model *guided discovery learning* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SD.

### **E. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Diharapkan hasil penelitian dan pengembangan ini mampu memberikan sumbangan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang nantinya setelah menjadi Pendidik melalui LKPD berbasis *Guided discovery learning* yang efektif dan layak digunakan sehingga membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Peserta didik

Diharapkan dapat dipergunakan oleh peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar melalui pengembangan LKPD berbasis *Guided discovery learning*.

### b. Pendidik

Sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dikelasnya, serta menambah wawasan pendidik dalam menggunakan pengembangan LKPD secara tepat.

### c. Sekolah

Merupakan bahan masukan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui inovasi pengembangan LKPD berbasis *Guided discovery learning* khususnya dalam pembelajaran tematik.

### d. Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengembangan wawasan tentang pengembangan LKPD agar kelak menjadi pendidik yang profesional.

## F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah pengembangan produk LKPD berbasis *guided discovery learning* pada pembelajaran tematik kelas V semester ganjil di SD Negeri 3 Kresnomulyo, Kecamatan Ambarawa, Kabupaten Pringsewu.

## G. Spesifikasi Produk

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah LKPD berbasis *guided discovery* pada pembelajaran tematik Tema 5 Ekosistem, Subtema 2 Hubungan Antarmakhluk Hidup dalam Ekosistem kelas V Sekolah Dasar kurikulum 2013 revisi 2017. Pengembangan produk ini dibuat untuk membantu pendidik dalam pembelajaran. Spesifikasi teknis produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut: (1) ukuran buku A4 (210 x 297 mm), bentuk buku vertikal, perbandingan ilustrasi dan teks adalah 30:70, ukuran huruf standar 12-14 point, bentuk huruf *Comic Sans MS*, (2) kulit depan buku memuat judul, subjudul, nama penulis, ilustrasi, nama institusi dan logo Universitas Lampung, (3) kulit

belakang memuat judul buku, subjudul buku, nama institusi dan logo Universitas Lampung, sinopsis buku, (4) bagian depan buku yang memuat halaman judul, halaman katalog, halaman daftar isi, halaman kata pengantar, KD dan Indikator dan petunjuk penggunaan (6) bagian belakang buku yang memuat daftar rujukan. Spesifik produk yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.4 Gambaran Umum LKPD Berbasis *Guided Discovery***

No.	KOMPONEN	PENGEMBANGAN
1.	Cover Judul  Tema Subtema Kelas Semester Waktu	Ilustrasi gambar Lingkungan Sahabat Kita LKPD Berbasis <i>Guided Discovery</i> Tema Udara Bersih bagi Kesehatan 5 Ekosistem 2 Hubungan Antarmakhluk Hidup dalam Ekosistem V (lima) 1 (satu) Disesuaikan dengan pencapaian SK dan KD dalam kegiatan pembelajaran.
2.	Pemetaan Kompetensi Dasar dan Hubungan Antar Tema	Mengintegrasikan KI dan KD dari masing-masing mata pelajaran kedalam hubungan antar tema yang sesuai dengan subtema Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia.
3.	Petunjuk Belajar (pendidik/peserta didik)	Petunjuk pendidik: Berisi langkah-langkah kegiatan dalam menyampaikan materi berbasis model <i>discovery learning</i> . Petunjuk peserta didik: Berisi langkah-langkah kegiatan dalam pembelajaran tematik berbasis model <i>discovery learning</i> .
4.	Tujuan/Kompetensi Belajar yang akan dicapai	Mengembangkan Indikator dan Tujuan pembelajaran yang jelas dengan kaidah A-B-C-D. A ( <i>audience</i> ) yakni peserta didik, B ( <i>behavior</i> ) atau kemampuan yang akan dicapai, C ( <i>condition</i> ) atau aktivitas yang akan dilakukan, D ( <i>degree</i> ) atau tingkatan/prilaku yang diharapkan
5.	Ringkasan Materi / Informasi Pendukung	Ruang lingkup materi yang dikemas dalam sebuah tema dalam mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran. Materi pembelajaran memuat prinsip model <i>discovery learning</i> .
6.	Tugas-tugas dan Langkah Kerja	Mengamati (melihat, mendengar, meraba, mencap, mencium) Menanya (dipandu bertanya dan menjadi anak yang kritis/suka bertanya/selalu ingin tahu). Mengumpulkan informasi (mencoba, membaca, wawancara). Mengasosiasi/ mengolah data/ menyimpulkan. Mengkomunikasikan, memajang, menceritakan, menampilkan.
7.	Penilaian	Penilaian dilakukan terhadap kompetensi melalui indikator capaiannya. Soal <i>pretest-postest</i> .

## II. KAJIAN PUSTAKA

### A. Motivasi Belajar

#### 1. Pengertian Motivasi

Manusia sebagai makhluk hidup yang secara sadar selalu memiliki dorongan dalam dirinya. Menurut Sardiman (2018:73), motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Menurut Sherif & Sherif dalam Alex Sobur (2003: 267) menyebut motif sebagai suatu istilah generik yang meliputi semua faktor internal yang mengarah pada berbagai jenis perilaku yang bertujuan, semua pengaruh internal, seperti kebutuhan (*needs*) yang berasal dari fungsi-fungsi organisme, dorongan dan keinginan, aspirasi dan selera sosial, yang bersumber dari fungsi-fungsi tersebut.

Menurut Fillmore H. Standford dalam buku Mangkunegara (2017:93) mengatakan bahwa "*motivation as an energizing condition of the organism that services to direct that organism toward the goal of a certain class*" (motivasi sebagai suatu kondisi yang menggerakkan manusia ke arah suatu tujuan tertentu). Menurut H. Ramayulis (2002: 73) motivasi diambil dari bahasa Inggris yaitu *motive* yang berasal dari kata *motion*, yang berarti gerakan atau suatu yang bergerak. Karena itu motivasi erat hubungannya dengan "gerak", yaitu gerakan yang dilakukan manusia atau yang disebut tingkah laku atau amaliyah.

Dari pernyataan di atas yaitu motivasi didefinisikan dengan segala sesuatu sebagai pendorong tingkah laku seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

## 2. Pengertian Belajar

Menurut Wheeler (2016:35) mengatakan bahwa teori adalah suatu prinsip atau rangkaian prinsip yang menerangkan sejumlah hubungan antara fakta dan meramalkan hasil-hasil baru berdasarkan fakta-fakta tersebut.

Sedangkan teori belajar sebagai prinsip yang saling berhubungan dan merupakan penjelasan atas sejumlah fakta atau penemuan yang berkaitan dengan peristiwa belajar.

Menurut ahli Ernest R. Hilgard dalam Sumardi Suryabrata (1984:252) Belajar memiliki pengertian sebagai proses dari perbuatan yang telah dilakukan dengan sengaja atau dilakukan dalam keadaan sadar. Kemudian menimbulkan adanya perubahan dan menyebabkan keadaan yang berbeda dari sebelumnya. Berdasarkan pengertian ini belajar juga menimbulkan perubahan diri dan lebih baik jika atas kemauan dari masing-masing pribadi dan bukan paksaan, karena dengan cara ini tak jarang mereka yang belajar berakhir depresi hingga tekanan mental.

Teori belajar pada dasarnya menjelaskan tentang bagaimana proses belajar terjadi pada seorang individu. Maka dapat disimpulkan teori belajar akan membantu dalam memahami bagaimana proses belajar terjadi pada individu sehingga dengan pemahaman tentang teori belajar tersebut akan membantu guru untuk menyelenggarakan proses pembelajaran dengan baik, efektif, dan efisien. Dengan kata lain, pemahaman guru dalam mengorganisasikan proses pembelajaran dengan lebih baik sehingga siswa dapat belajar dengan lebih optimal. Dengan demikian, teori belajar dalam aplikasinya sering digunakan sebagai dasar pertimbangan untuk membantu siswa mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Teori belajar penting diketahui oleh para pendidik dan calon pendidik. Hal ini disebabkan, pemahaman guru terhadap sebuah teori belajar akan mempermudah seorang guru dalam menerapkannya dalam proses pembelajaran

Adapun jenis-jenis teori belajar yang terkenal dalam psikologi antara lain:

a. Teori belajar Konstruktivisme (Piaget)

Menurut teori skema ini, seluruh pengetahuan diorganisasikan menjadi unit-unit, didalam unit-unit pengetahuan ini, disimpanlah informasi. Sehingga skema dapat dimaknai sebagai suatu deskripsi umum atau suatu sistem konseptual untuk memahami pengetahuan tentang bagaimana pengetahuan itu dinyatakan atau pengetahuan itu diterapkan.

Menurut teori ini pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari pikiran guru kepada pikiran siswa. Artinya, siswa harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitif yang dimilikinya. Sehubungan dengan itu, Tasker seperti dikutip oleh Hamzah mengemukakan tiga penekanan dalam teori belajar konstruktivisme sebagai berikut:

- 1) Pertama, peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan secara bermakna.
- 2) Kedua, pentingnya membuat kaitan antara gagasan dalam pengkonstruksian secara bermakna.
- 3) Ketiga, mengaitkan antara gagasan dengan informasi baru yang diterima.

b. Teori belajar Behaviorisme (J.B. Watson)

J.B. Watson mengemukakan dua prinsip dasar dalam pembelajaran, yaitu prinsip kekerapan dan kebaruan.

- 1) Prinsip kekerapan menyatakan bahwa semakin kerap individu bertindak balas terhadap suatu rangsangan, akan lebih besar kemungkinan individu memberikan tindak balas yang sama terhadap rangsangan itu.
- 2) Prinsip kebaruan menyatakan bahwa apabila individu membuat tindak balas yang baru terhadap rangsangan, apabila kelak muncul lagi rangsangan, besar kemungkinan individu tersebut akan bertindak balas dengan cara yang serupa terhadap rangsangan itu.

Teori Watson ini disebut pula teori classical conditioning yang dipelopori oleh Pavlov, seorang ahli psikologi-refleksologi dari Rusia. Pavlov mengawali teori ini dengan mengadakan percobaan terhadap anjing. Berdasarkan hasil percobaannya itu, Pavlov mendapatkan kesimpulan bahwa gerakan-gerakan refleks dapat dipelajari dan dapat berubah karena mendapat latihan. Kemudian, gerak refleks tersebut dibedakan menjadi dua, yaitu refleks wajar (unconditioned reflex) dan refleks bersyarat atau refleks yang dipelajari (conditioned reflex). Menurut teori ini, belajar adalah proses perubahan yang terjadi karena adanya syarat-syarat (conditions) yang kemudian menimbulkan reaksi (respons). Penganut teori ini mengatakan bahwa segala tingkah laku manusia adalah hasil conditioning, yakni hasil dari latihan-latihan atau Kebiasaan-kebiasaan bereaksi terhadap syarat-syarat atau perangsang-perangsang tertentu yang dialaminya di dalam kehidupannya.

c. Teori belajar Kognitif (Jean Piaget)

Menurut piaget, proses belajar sebenarnya terjadi dari tiga tahapan yaitu, asimilasi, akomodasi, dan ekuilibirasi (penyeimbang). Piaget berpendapat bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif yang dilalui siswa. Tahapan tersebut dibagi menjadi empat tahap, yaitu tahap sensori motor, tahap pra-operasional, tahap operasional konkret, dan tahap operasional formal. Piaget juga berpendapat bahwa perkembangan kognitif siswa melalui suatu proses asimilasi dan akomodasi. Di dalam pikiran seseorang, sudah terdapat struktur kognitif atau kerangka kognitif yang disebut skema. Setiap orang akan selalu berusaha untuk mencari suatu keseimbangan, kesesuaian, atau ekuilibrium antara apa yang baru dialami (pengalaman barunya) dan apa yang ada pada struktur kognitifnya.

Piaget juga mengemukakan bahwa selain disebabkan proses asimilasi dan akomodasi diatas, perkembangan kognitif seorang anak juga dipengaruhi oleh kematangan dari otak sistem saraf anak, interaksi anak dengan objek-objek disekitarnya (pengalaman fisik), kegiatan

mental anak dalam menghubungkan kerangka kognitifnya (pengalaman fisik), kegiatan mental anak dalam menghubungkan pengalamannya dengan kerangka kognitifnya (pengalaman *logico-mathematics*), dan interaksi anak dengan orang-orang disekitarnya.

### 3. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Menurut Uno (2017: 23), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, dengan indikator atau unsur yang mendukung. Menurut Sardiman (2018: 75), motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dari dalam diri siswa yang menimbulkan keinginan belajar, yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai

Winkel (2005: 160), menyebutkan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis didalam siswa yang menimbulkan kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan. Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 80), motivasi belajar dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku belajar seseorang. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar. Hikmat (2009 : 272) menyatakan bahwa motivasi adalah dorongan atau rangsangan yang diberikan kepada seseorang agar memiliki kemauan untuk bertindak.

Berdasarkan pengertian motivasi dari beberapa pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pengertian motivasi belajar adalah serangkaian daya gerak atau keinginan yang berasal dari diri sendiri maupun luar atau orang lain untuk melakukan aktivitas kearah kegiatan belajar sehingga menimbulkan perubahan guna mencapai hasil belajar yang optimal.

#### 4. Jenis Motivasi Belajar

Motivasi belajar terdiri dari beberapa jenis. Menurut Sardiman (2018: 89), motivasi belajar dibagi menjadi dua yaitu:

- a. Motivasi Instrinsik Motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.
- b. Motivasi Ekstrinsik Motivasi ekstrinsik adalah motif- motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.

Motivasi instrinsik menurut Arden dalam Baharudin (2007: 23), motivasi instrinsik untuk belajar adalah sebagai berikut:

- a. Dorongan yang ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas.
- b. Adanya sifat positif dan kreatif yang ada pada manusia dan keinginan untuk maju.
- c. Adanya keinginan untuk mencapai prestasi.
- d. Adanya kebutuhan untuk menguasai ilmu atau mengerahkan yang berguna bagi dirinya dan lainnya.

Menurut Gunarsa, (2008:51) yang dimaksud dengan motivasi ekstrinsik adalah segala sesuatu yang diperoleh melalui pengamatan sendiri, ataupun melalui saran, anjuran atau dorongan dari oranglain.

Berdasarkan pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa motivasi instrinsik merupakan motivasi yang berasal dari dorongan di dalam diri seseorang. Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang.

#### 5. Peranan dan Prinsip Motivasi Belajar

Motivasi belajar memiliki beberapa peranan. Menurut Uno (2011: 27), peran motivasi dalam belajar sebagai berikut :

- a. Menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar.
- b. Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai.

- c. Menentukan ragam kendali terhadap rangsangan belajar.
- d. Menentukan ketekunan belajar.

Selain itu, motivasi belajar juga memiliki beberapa prinsip. Menurut Djamarah (2019: 152), beberapa prinsip motivasi dalam belajar yaitu:

- a. Motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar.
- b. Motivasi intrinsik lebih utama daripada motivasi ekstrinsik dalam belajar.
- c. Motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman.
- d. Motivasi berhubungan erat dengan kebutuhan dalam belajar.
- e. Motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar.
- f. Motivasi melahirkan prestasi dalam belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan peranan motivasi belajar yaitu serangkaian usaha untuk penentu penguat belajar, memperjelas tujuan belajar, penentu rangsangan belajar, dan penentu ketekunan belajar. Serta beberapa prinsip-prinsip motivasi belajar, yaitu motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar, motivasi berupa pujian lebih baik daripada hukuman, motivasi dapat memupuk optimisme dalam belajar, motivasi melahirkan prestasi dalam belajar, dan motivasi muncul karena adanya tujuan.

## **6. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar**

Belajar Motivasi belajar sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, oleh karena itu perlu upaya untuk meningkatkannya. Menurut Sardiman (2003: 91-95), beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar di sekolah yaitu:

- a. Memberi angka, dalam hal ini angka sebagai simbol dari nilai kegiatan pembelajaran;
- b. Hadiah;
- c. saingan/kompetisi, persaingan baik individu maupun kelompok dapat memotivasi peserta didik untuk berprestasi;

- d. Ego-involvement, dengan menumbuhkan kesadaran terhadap peserta didik agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan adalah salah satu bentuk motivasi yang sangat penting;
- e. Memberi ulangan, peserta didik akan menjadi giat belajar jika mengetahui akan ada ulangan;
- f. Mengetahui hasil, dengan mengetahui hasil belajar apalagi jika terjadi kemajuan akan memotivasi peserta didik untuk giat belajar;
- g. Pujian, dengan pujian akan meningkatkan gairah belajar dan membangkitkan harga diri;
- h. Hukuman, hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi jika diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi;
- i. Hasrat untuk belajar, berarti ada unsur kesengajaan dan ada maksud untuk belajar;
- j. Minat, proses pembelajaran akan berjalan lancar bila disertai dengan minat;
- k. Tujuan yang diakui, peserta didik akan termotivasi untuk belajar jika mengetahui tujuan/ pentingnya materi yang akan ia pelajari.

Oemar Hamalik, (2004: 184-186) sependapat dengan uraian diatas, untuk memotivasi belajar peserta didik dapat dilakukan dengan cara pemberian penghargaan dan ganjaran, pemberian angka atau grade, keberhasilan atau tingkat aspirasi, pemberian pujian, kompetisi dan kooperasi serta pemberian harapan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, peneliti menyimpulkan ada banyak upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar, yaitu dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, membangkitkan minat belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik, memberikan hadiah, pujian, dan membantu peserta didik merumuskan tujuan belajar.

## **7. Fungsi Motivasi dalam Belajar**

Setiap kegiatan yang dilakukan pasti didasari oleh adanya motivasi, dan motivasi telah bertalian dengan tujuan. Menurut Sardiman (2003: 85), ada tiga fungsi motivasi yaitu:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, motivasi dalam hal ini sebagai penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan untuk mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Hamzah B. Uno (2008: 17), menjelaskan bahwa fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut:

- a. Mendorong manusia untuk melakukan suatu aktivitas yang didasarkan atas pemenuhan kebutuhan.
- b. Menentukan arah tujuan yang hendak dicapai
- c. Menentukan perbuatan yang harus dilakukan.

Berdasarkan pendapat ahli, dapat dikatakan bahwa motivasi mempunyai fungsi yang penting dalam kegiatan belajar. Motivasi sebagai pendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan selain itu juga berfungsi sebagai pengarah yang mengarahkan perbuatan seseorang untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan.

## **8. Indikator Motivasi Belajar Peserta Didik**

Menurut Sardiman (2018: 83), ada beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar yaitu:

- a. Tekun menghadapi tugas
- b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa)
- c. Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah orang dewasa
- d. Lebih senang bekerja mandiri
- e. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu

- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

Pendapat lain dikemukakan oleh Uno (2014: 23), mengklasifikasikan indikator motivasi belajar sebagai berikut.

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c. Adanya harapan dan cita – cita masa depan.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar.
- a. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
- b. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang peserta didik dapat belajar dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dijelaskan beberapa indikator menurut pendapat Sardiman yaitu: (1). Tekun menghadapi tugas; (2) Ulet menghadapi kesulitan; (3) Lebih senang bekerja mandiri; (4) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal. Selain itu indikator menurut pendapat Martin yaitu: Kuatnya Kemauan dalam belajar. Maka indikator yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Tekun menghadapi tugas
- b. Ulet menghadapi kesulitan
- c. Lebih senang bekerja mandiri
- d. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal
- e. Kuatnya Kemauan dalam belajar

Peneliti memilih indikator tersebut karena dengan indikator tersebut diharapkan mampu memenuhi kriteria yang tepat dalam mengukur bagaimana motivasi belajar peserta didik berdasarkan indikator yang telah dipilih.

## **B. Pengembangan Bahan Ajar LKPD**

### **1. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik**

LKPD adalah contoh bahan ajar berupa lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik dan termasuk bahan ajar jenis cetak (*printed*). Selain itu LKPD merupakan sarana untuk membantu dan

mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar sehingga terbentuk interaksi efektif antara peserta didik dan pendidik. Menurut Andi Prastowo (2012: 204) LKPD menjadi sumber belajar dan media pembelajaran tergantung pada kegiatan pembelajaran yang dirancang. LKPD dalam penggunaannya juga dapat digunakan secara bersama dengan sumber belajar atau media pembelajaran yang lain. Menurut Trianto (2010: 111) lembar kegiatan peserta didik adalah panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah berbentuk panduan eksperimen atau demonstrasi.

Panduan kegiatan dalam LKPD tidak hanya berisi pertanyaan-pertanyaan saja melainkan informasi yang memudahkan peserta didik memahami materi. Depdiknas (2008: 13) menjelaskan LKPD adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar kegiatan harus jelas KD yang akan dicapainya.

Widjajanti (2013: 3) menjelaskan bahwa LKPD merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh pendidik sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Selain sebagai sumber belajar, LKPD merupakan media belajar yang dapat digunakan bersama media yang lainnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa LKPD adalah lembaran-lembaran yang digunakan peserta didik sebagai pedoman dalam proses pembelajaran, serta berisi tugas yang dikerjakan oleh peserta didik baik berupa soal maupun kegiatan yang akan dilakukan peserta didik serta dapat meningkatkan aktivitas, motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik. Dengan demikian diharapkan pendidik mengembangkan bahan ajar sebagai salah satu sumber belajar.

Sebagai fasilitator dalam suatu kegiatan pembelajaran, pendidik dapat mengembangkan LKPD sebagai sumber belajar. Untuk menghadapi

kegiatan pembelajaran LKPD dapat disusun atau dirancang dan dikembangkan sesuai kondisi dan situasi.

## **2. Manfaat Lembar Kerja Peserta Didik**

Wulandari (2013: 8-9) menyatakan bahwa peran LKPD sangat besar dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam belajar dan penggunaannya dalam pembelajaran dapat membantu guru untuk mengarahkan peserta didiknya menemukan konsep-konsep melalui aktivitasnya sendiri. Disamping itu LKPD juga dapat mengembangkan ketrampilan proses, meningkatkan aktivitas peserta didik dan dapat mengoptimalkan hasil belajar. Manfaat secara umum antara lain (1) membantu guru dalam menyusun rencana pembelajaran, (2) mengaktifkan peserta didik dalam proses belajar mengajar, (3) membantu peserta didik memperoleh catatan tentang materi yang akan dipelajari melalui kegiatan belajar mengajar, (4) membantu peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis, (5) melatih peserta didik untuk menemukan dan mengembangkan keterampilan proses, (6) mengaktifkan peserta didik dalam mengembangkan konsep.

Manfaat LKPD adalah mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran, membantu mengembangkan konsep, melatih menemukan dan mengembangkan ketrampilan proses, sebagai pedoman bagi pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran matematika, pendekatan matematika berperan penting untuk membantu siswa dalam membangun pengetahuannya matematika, menyatakan berbagai ide secara jelas, dan meningkatkan ketrampilan sosialnya.

## **3. Fungsi Lembar Kerja Peserta Didik**

Berdasarkan pengertiannya, menurut Prastowo (2013: 205) fungsi lembar kerja siswa adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran pendidik, namun lebih mengaktifkan peserta didik.

- b. Sebagai bahan ajar yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan
- c. Sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih.
- d. Memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik.

#### 4. Syarat-syarat Penyusunan LKPD

Penggunaan LKPD sangat besar peranannya dalam proses pembelajaran.

LKPD berkualitas baik bila memenuhi syarat penyusunan LKPD yaitu sebagaiberikut:

##### a. Syarat didaktik

LKPD sebagai salah satu bentuk sarana berlangsungnya proses belajarmengajar memenuhi persyaratan didaktik, artinya LKPD harus mengikuti asas-asas belajar mengajar yang efektif, yaitu:

- 1) Memperhatikan adanya perbedaan individual.
- 2) Tekanan pada proses untuk menemukan konsep-konsep
- 3) Memiliki variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan peserta didik.
- 4) Dapat mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, moral pada diri sendiri.
- 5) Pengalaman belajarnya ditentukan oleh tujuan pengembangan pribadi peserta didik.

##### b. Syarat konstruksi

Syarat ini berhubungan dengan penggunaan bahasa, susunan kalimat, kosa kata, tingkat kesukaran, dan kejelasan dalam LKPD. Yang pada hakikatnya harus tepat guna dalam arti dapat dimengerti oleh pihak pengguna, yaitu peserta didik. Syarat-syarat konstruksi tersebut yaitu:

- 1) Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan anak.
- 2) Menggunakan stuktur kalimat yang jelas.
- 3) Memiliki tata urutan pelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Apalagi konsep yang hendak dituju merupakan suatu yang kompleks, dapat dipecah menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana dulu.

- 4) Hindarkan pertanyaan yang terlalu terbuka. Pertanyaan dianjurkan merupakan isian atau jawaban yang didapat dari hasil pengolahan informasi, bukan mengambil dari perbendaharaan pengetahuan yang tak terbatas.
- 5) Tidak mengacu pada buku sumber yang di luar kemampuan keterbacaan peserta didik.
- 6) Menggunakan kalimat yang sederhana dan pendek. Kalimat yang panjang tidak menjamin kejelasan instruksi atau isi.
- 7) Gunakan lebih banyak ilustrasi daripada kata-kata.
- 8) Dapat digunakan oleh peserta didik, baik yang lamban maupun yang cepat.
- 9) Memiliki tujuan yang jelas serta bermanfaat sebagai sumber motivasi
- 10) Mempunyai identitas untuk memudahkan administrasinya. Misal, kelas, mata pelajaran, topik, nama atau nama-nama anggota kelompok, tanggal dan sebagainya.

c. Syarat teknis

Syarat teknis menekankan pada tulisan, gambar, penampilan dalam LKPD.

- 1) Tulisan, hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain:
- 2) Gunakan huruf cetak dan tidak menggunakan huruf latin atau romawi.
- 3) Gunakan huruf tebal yang agak besar untuk topik, bukan huruf biasa yang diberi garis bawah.
- 4) Gunakan kalimat pendek, tidak boleh lebih dari 10 kata dalam satu baris.
- 5) Gunakan bingkai untuk membedakan kalimat perintah dengan jawaban peserta didik.
- 6) Usahakan agar perbandingan besarnya huruf dengan besarnya gambar serasi.

d. Gambar

Gambar yang baik untuk LKPD adalah gambar yang dapat menyampaikan pesan/isi dari gambar tersebut secara efektif kepada pengguna LKPD. Gambar fotografi yang berkualitas tinggi belum tentu

dapat dijadikan gambar-gambar LKPD yang efektif. Oleh karena itu, yang lebih penting adalah kejelasan pesan/isi dari gambar secara keseluruhan

e. Penampilan

Penampilan dibuat menarik. Kemenarikan penampilan LKPD akan menarik perhatian peserta didik, tidak menimbulkan kesan jenuh dan membosankan. LKPD yang menarik adalah LKPD yang memiliki kombinasi antara gambar, warna dan tulisan yang sesuai.

Berdasarkan syarat-syarat penyusunan di atas, LKPD yang baik dapat digunakan apabila sudah memenuhi kriteria-kriteria yang telah dijelaskan seperti di atas. Maka peneliti akan mengembangkan bahan ajar LKPD yang berbasis *guided discovery learning* mata pelajaran Tematik kelas V.

Berdasarkan paparan langkah-langkah tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan LKPD memperhatikan komponen pembentuk LKPD hingga bagian evaluasi akhir. Materi yang disajikan dalam LKPD akan lebih mudah dipahami oleh siswa apabila bersifat kontekstual/berdasarkan nilai budaya setempat (kearifan lokal). Sehingga siswa dapat belajar secara langsung melalui lingkungan terdekatnya.

### C. Model Pembelajaran *Guided Discovery*

#### 1. Pengertian model pembelajaran *guided discovery*

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Menurut Suprijono (2010: 45), Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Dalam hal ini model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian adalah model *Guided Discovery*. Suryosubroto (2002: 192) memaparkan sebagai berikut: Model *discovery* diartikan sebagai suatu prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran, perseorangan, manipulasi objek dan lain-lain percobaan, sebelum sampai pada generalisasi. Sebelum siswa sadar akan pengertian, pendidik tidak menjelaskan dengan kata-kata. Penggunaan model *discovery*

dalam proses belajar mengajar, memperkenankan siswa-siswanya menemukan sendiri informasi yang secara tradisional biasa diberitahukan atau diceramahkan saja. Kemudian model *discovery learning* dibagi menjadi dua jenis yang setiap jenisnya mempunyai kelebihan masing-masing. Suwangsih dan Tiurlina (2006: 204) mengatakan bahwa model pembelajaran penemuan atau *discovery learning* dibagi menjadi tiga jenis, yaitu pembelajaran penemuan murni (*free discovery learning*), pembelajaran penemuan terarah atau penemuan terbimbing (*guided discovery learning*) dan pembelajaran penemuan laboratory (*laboratory discovery learning*).

Pendekatan penemuan terbimbing (*Guided Discovery*) adalah pendekatan pembelajaran yang mengkondisikan peserta didik berpikir sendiri sehingga dapat menemukan konsep yang diinginkan. Peserta didik melakukan penemuan sedangkan pendidik membimbing mereka kearah yang benar.

Menurut Markaban (2008: 11), “Model pembelajaran Guided Discovery adalah metode pembelajaran yang melibatkan suatu dialog/interaksi antara siswa dan guru dimana siswa mencari kesimpulan yang diinginkan melalui suatu urutan pertanyaan yang dilakukan oleh guru”. Pendapat Markaban mengenai pengertian model Guided Discovery Learning pun sama halnya dengan pendapat menurut Melani, Harlita dan Sugiharo (2012: 99), ”Guided discovery learning mengharuskan siswa menggunakan informasi untuk mengkonstruksi pemahamannya sendiri sehingga pemahaman materi lebih berbekas dalam diri siswa”.

Karwono dan Mularsih (2012: 104) *Discovery learning* mempunyai beberapa keuntungan dalam belajar, antara lain peserta didik memiliki motivasi dari dalam sendiri untuk menyelesaikan pekerjaannya sampai mereka menemukan jawaban-jawaban atas problem yang dihadapi mereka. Selain itu, peserta didik juga belajar untuk mandiri dalam memecahkan problema dan memiliki keterampilan berpikir kritis, karena mereka harus menganalisis dan mengelola informasi.

Eggen & Kauchak (2012: 177) mengatakan penemuan terbimbing adalah suatu pendekatan mengajar dimana pendidik memberikan contoh-contoh topic spesifik dan pendidik memandu siswa untuk memahami topik tersebut.

Menurut Markaban (2008:11), “Model pembelajaran *Guided Discovery* adalah metode pembelajaran yang melibatkan suatu dialog/interaksi antara siswa dan pendidik dimana siswa mencari kesimpulan yang diinginkan melalui suatu urutan pertanyaan yang dilakukan oleh pendidik”. Pendapat Markaban mengenai pengertian model *Guided discovery learning* pun sama halnya dengan pendapat menurut Melani, Harlita dan Sugiharo (2012), “*Guided discovery learning* mengharuskan siswa menggunakan informasi untuk mengkonstruksi pemahamannya sendiri sehingga pemahaman materi lebih berbekas dalam diri siswa”.

Model pembelajaran *guided discovery* memiliki tiga ciri utama, yaitu:

- a. Mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, dan menggeneralisasi pengetahuan.
- b. Berpusat pada peserta didik.
- c. Kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *Guided discovery learning* atau pembelajaran penemuan terbimbing merupakan model pembelajaran yang menciptakan situasi belajar yang melibatkan siswa belajar secara aktif dan mandiri dalam menemukan suatu konsep atau teori, pemahaman, dan pemecahan masalah. Proses penemuan tersebut membutuhkan pendidik sebagai fasilitator dan pembimbing.

Banyaknya bantuan yang diberikan pendidik tidak mempengaruhi siswa untuk melakukan penemuan sendiri.

## **2. Langkah-Langkah Model *Guided discovery learning***

Saat proses pembelajaran, diperlukan adanya langkah-langkah yang tepat agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Langkah-langkah pembelajaran yang tepat juga sangat menentukan keberhasilan suatu model

pembelajaran. Sedangkan pelaksanaan *Guided discovery learning* menurut Hanafiah dan Suhana (2010: 77), “pelaksanaan ini dimulai dari pertanyaan inti, pendidik mengajukan berbagai pertanyaan yang melacak, dengan tujuan untuk mengarahkan peserta didik ke titik kesimpulan yang diharapkan. Selanjutnya siswa melakukan percobaan untuk membuktikan pendapat yang dikemukakannya”.

Suryosubroto (2009: 184) mengemukakan langkah-langkah model penemuan sebagai berikut:

- a. Identifikasi kebutuhan siswa.
- b. Seleksi pendahuluan terhadap prinsip-prinsip, pengertian konsep dan generalisasi yang akan dipelajari.
- c. Seleksi bahan, dan problema/tugas-tugas.
- d. Membantu memperjelas:
  - 1) Tugas/problema yang akan dipelajari.
  - 2) Peranan masing-masing siswa.
- e. Mempersiapkan setting kelas dan alat-alat yang diperlukan.
- f. Mencek pemahaman siswa terhadap masalah yang akan dipecahkan dan tugas-tugas siswa.
- g. Memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan penemuan.
- h. Membantu siswa dengan informasi/data, jika diperlukan oleh siswa.
- i. Memimpin analisis sendiri (*self analysis*) dengan pertanyaan yang mengarahkan dan mengidentifikasi proses.
- j. Merangsang terjadinya interaksi antarsiswa dengan siswa.
- k. Memuji dan membesarkan siswa yang bergiat dalam proses penemuan.
- l. Membantu siswa merumuskan prinsip-prinsip dan generalisasi atas hasil penemuannya.

Menurut Bruner dalam Winataputra (2008: 3.19), “Tahap-tahap penerapan belajar penemuan, yaitu; 1) *Stimulus* (pemberian perangsang/stimuli), 2) *Problem statement* (mengidentifikasi masalah), 3) *Data collection* (pengumpulan data), 4) *Data processing* (pengolahan data), 5) *Verifikasi*, dan 6) *Generalisasi*”.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa model *Guided discovery learning* dilaksanakan dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

- a) *Stimulus* (memberikan pertanyaan atau menganjurkan siswa untuk mengamati gambar maupun membaca buku mengenai materi).
- b) *Problem statement* (memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian memilih dan merumuskannya dalam bentuk hipotesis).
- c) *Data collection* (memberikan kesempatan kepada siswa mengumpulkan informasi).
- d) *Data processing* (mengolah data yang telah diperoleh oleh siswa).
- e) *Verifikasi* (mengadakan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis)
- f) *Generalisasi* (mengadakan penarikan kesimpulan).

Berdasarkan pengertian dan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model *guided discovery learning* merupakan model yang dirancang sedemikian rupa untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan pemikiran mereka, model ini juga dikembangkan untuk membantu peserta didik agar mampu meningkatkan motivasi belajar sesuai dengan indikator yang digunakan dan juga melibatkan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi sehingga menjadi lebih mandiri karena peserta didik sendiri yang melakukan tahapan tersebut yang sesuai dengan pembelajaran tematik yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan mengembangkan berbagai kemampuan siswa dalam tema tertentu.

### **3. Keunggulan dan kekurangan model pembelajaran *guided discovery***

Pada penggunaan teknik *discovery* ini pendidik berusaha meningkatkan aktivitas peserta didik dalam proses belajar mengajar. Menurut Roestiyah (2001: 21) memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan, diantaranya model pembelajaran *guided discovery* memiliki keunggulan yaitu:

- a. Model *guided discovery* mampu membantu peserta didik untuk mengembangkan memperbanyak kesiapan serta penguasaan keterampilan dalam proses pengenalan peserta didik.
- b. Peserta didik memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi individual sehingga dapat kokoh atau mendalam tertinggal dalam jiwa peserta didik tersebut.
- c. Dapat membangkitkan motivasi belajar para peserta didik.
- d. Model ini mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing-masing.
- e. Mampu mengarahkan cara peserta didik belajar, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat.
- f. Membantu peserta didik untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri
- g. Model *guided discovery* berpusat pada peserta didik tidak pada pendidik. Pendidik hanya sebagai pembimbing belajar saja, membantu bila diperlukan.

Selain kelebihan model *guided discovery* memiliki kelemahan. Adapun kelemahan dari model pembelajaran *guided discovery* ini adalah:

- b. Pada peserta didik harus ada kesiapan dan kematangan mental untuk cara belajar ini. Peserta didik harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.
- c. Bila kelas terlalu besar penggunaan teknik ini akan kurang berhasil.
- d. Tidak semua peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini. Dilapangan beberapa peserta didik masih terbiasa dan mudah mengerti dengan cara ceramah.
- e. Untuk materi tertentu, waktu yang tersita cukup lama.

## **D. Pembelajaran Tematik**

### **1. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan

pengalaman yang bermakna pada anak. Dalam model ini, pendidik pun harus mampu membangun bagian keterpaduan melalui satu tema. Pembelajaran tematik sangat menuntut kreatifitas pendidik dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkat dari lingkungan kehidupan peserta didik, agar pembelajaran menjadi hidup dan tidak kaku.

Menurut Depdiknas (2006: 5) dalam Trianto (2010: 79) yang dimaksud dengan “pembelajaran tematik pada dasarnya adalah merupakan model pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa”. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang utuh dan menyeluruh sehingga dapat mengembangkan aspek pengetahuan, sikap serta keterampilan oleh siswa. Pembelajaran ini menggunakan tema-tema yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna dengan siswa mencari sendiri dan menemukan apa yang akan mereka pelajari.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Menurut Poerwadarminta (1983) dalam Khairunnisa dkk (2018: 299) Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Selanjutnya, Sutirjo dan Mamik dalam Suryosubroto (2009: 133) berpendapat bahwa pembelajaran tematik adalah usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan sebuah tema. Menurut Indrawati dalam Trianto (2011: 148) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang melintasi batas-batas mata pelajaran untuk berfokus pada permasalahan kehidupan yang komperhensif atau dapat pula disebut dengan studi luas yang menggabungkan berbagai bagian kurikulum ke dalam hubungan yang bermakna.

Pembelajaran tematik adalah bentuk model pembelajaran terpadu yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa materi, pelajaran atau bidang studi menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu sehingga terjadi integrasi antara pengetahuan, keterampilan dan nilai yang memungkinkan siswa aktif menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menekankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran ini melibatkan beberapa kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator dari suatu mata pelajaran, atau bahkan beberapa mata pelajaran. Melalui pembelajaran tematik, siswa diharapkan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi. Sebab, dalam pembelajaran tematik, belajar tidak semata-mata mendorong siswa untuk mengetahui (*learning to know*), tetapi belajar juga untuk melakukan (*learning to do*), untuk menjadi (*learning to be*), dan untuk hidup bersama (*learning to live together*).

Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu (*learning by doing*). Oleh karena itu, pendidik perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Kaitan konseptual antar mata pelajaran yang dipelajari akan membentuk skema, sehingga peserta didik akan memperoleh keutuhan dan kebulatan pengetahuan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan strategi pembelajaran yang diterapkan bagi anak sekolah dasar. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik menyediakan keluasaan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam pendidikan.

Sesuai dengan tahapan perkembangan anak, karakteristik cara anak belajar, konsep belajar dan pembelajaran bermakna, maka kegiatan pembelajaran bagi anak kelas awal SD sebaiknya dilakukan dengan Pembelajaran tematik.

## **2. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa karena dalam hal ini siswa dituntut untuk aktif dalam mempelajari konsep-konsep dari materi yang diajarkan. Menurut Majid (2014: 89), pembelajaran tematik memiliki beberapa prinsip, yaitu sebagai berikut:

- a. Holistik. Suatu gejala atau peristiwa yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran tematik diamati dan dikaji dan beberapa bidang studi sekaligus, tidak dari sudut pandang yang terkotak-kotak.
- b. Bermakna. Pengkajian suatu fenomena dari berbagai macam aspek, memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antar-skema yang dimiliki oleh siswa, yang pada gilirannya akan memberikan dampak kebermaknaan dari materi yang dipelajari.
- c. Otentik. Pembelajaran tematik memungkinkan siswa memahami secara langsung konsep dan prinsip yang ingin dipelajari.
- d. Aktif. Pembelajaran tematik dikembangkan dengan berdasar pada pendekatan inquiry discovery dimana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mulai perencanaan, pelaksanaan, hingga proses evaluasi.

## **3. Ciri-ciri Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik memiliki ciri khas yang berbeda dengan pendekatan pembelajaran lainnya. Menurut Majid (2014:89-90), ciri-ciri pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- a. Berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik berperan sebagai subjek belajar dan guru sebagai fasilitator.
- b. Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.
- c. Pemisahan matapelajaran tidak begitu jelas.
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran.

- e. Bersifat fleksibel yakni guru fleksibel dalam mengaitkan bahan ajar dengan mata pelajaran lain atau mengaitkan dengan kehidupan peserta didik.
- f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan.

#### 4. Jenis-jenis Pembelajaran Tematik

Menurut Rusman (2012: 254), pembelajaran tematik merupakan bentuk pembelajaran terpadu yang memiliki sepuluh model, yaitu *fragmented* (penggalan), *connected* (keterhubungan), *nested* (sarang), *sequenced* (penpendidikan), *shared* (irisan), *webbed* (jaring laba-laba), *threaded* (bergalur), *integrated* (terpadu), *immersed* (terbenam), dan *networked* (jaringan kerja). Adapun penjelasan dari sepuluh model pembelajaran tematik tersebut adalah sebagai berikut:

##### a. *Fragmented* (Penggalan)

Model *Fragmented* adalah model pembelajaran konvensional yang terpisah secara mata pelajaran. Hal ini dipelajari siswa tanpa menghubungkan kebermaknaan dan keterkaitan antara satu pelajaran dengan pelajaran lainnya. Setiap mata pelajaran diajarkan oleh pendidik yang berbeda dan mungkin pula ruang yang berbeda. Setiap mata pelajaran memiliki ranahnya tersendiri dan tidak ada usaha untuk mempersatukannya.

##### b. *Connected* (Keterhubungan)

Model *Connected* adalah model pembelajaran terpadu yang secara sengaja diusahakan untuk menghubungkan satu konsep dengan konsep yang lain, satu topik dengan topik yang lain, satu keterampilan dengan keterampilan yang lain, tugas yang dilakukan dalam satu hari dengan tugas yang dilakukan pada hari berikutnya, bahkan ide-ide yang dipelajari pada satu semester berikutnya dalam satu bidang studi.

##### c. *Nested* (Sarang)

Model *Nested* adalah model pembelajaran terpadu yang target utamanya adalah materi pelajaran yang dikaitkan dengan keterampilan berfikir

dan keterampilan mengorganisasi. Artinya memadukan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik serta memadukan keterampilan proses, sikap dan komunikasi. Model ini masih memfokuskan keterpaduan beberapa aspek pada satu mata pelajaran saja. Tetapi materi pelajaran masih ditempatkan pada prioritas utama yang kemudian dilengkapi dengan aspek keterampilan lain.

d. *Sequenced* (Penpendidikan)

Model *Sequenced* adalah model pembelajaran yang topik atau unit yang disusun kembali dan diurutkan sehingga bertepatan pembahasannya satu dengan yang lainnya. Misalnya dua mata pelajaran yang berhubungan diurutkan sehingga materi pelajaran dari keduanya dapat diajarkan secara paralel. Dengan menpendidikan urutan topik-topik yang diajarkan, tiap kegiatan akan dapat saling mengutamakan karena tiap subyek saling mendukung.

e. *Shared* (Irisan)

Model *shared* adalah model pembelajaran terpadu yang merupakan gabungan atau keterpaduan antara dua mata pelajaran yang saling melengkapi dan di dalam perencanaan atau pengajarannya menciptakan satu fokus pada konsep, keterampilan serta sikap. Penggabungan antara konsep pelajaran, keterampilan dan sikap yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dipayungi dalam satu tema.

f. *Webbed* (Jaring Laba-laba)

Model *webbed* adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik. Pendekatan ini pengembangannya dimulai dengan menentukan tema tertentu. Setelah tema disepakati, maka dikembangkan menjadi sub tema dengan memperlihatkan keterkaitan dengan bidang studi lain. Setelah itu dikembangkan berbagai aktivitas pembelajaran yang mendukung.

g. *Threaded* (Bergalur)

Model *Threaded* adalah model pembelajaran yang memfokuskan pada meta kurikulum yang menggantikan atau yang berpotongan dengan inti subyek materi. Misalnya untuk melatih keterampilan berfikir (*problem*

*solving*) dari beberapa mata pelajaran dicari bagian materi yang merupakan bagian dari *problem solving*. Keterampilan yang digunakan dalam model ini disesuaikan pula dengan perkembangan usia siswa sehingga tidak tumpang tindih.

h. *Integrated* (Keterpaduan)

Konsep dari beberapa mata pelajaran, selanjutnya dikaitkan dalam satu tema untuk memayungi beberapa mata pelajaran, dalam satu paket pembelajaran bertema. Keunggulan model ini adalah siswa merasa senang dengan adanya keterkaitan dan hubungan timbal balik antar berbagai disiplin ilmu, memperluas wawasan dan apresiasi pendidik, jika dapat diterapkan dengan baik maka dapat dijadikan model pembelajaran yang ideal di lingkungan sekolah *integrated day*.

i. *Immersed* (Terbenam)

Model *immersed* adalah model pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam satu proyek. Misalnya seorang mahasiswa yang memperdalam ilmu kedokteran maka selain Biologi, Kimia, Komputer, juga harus mempelajari fisika dan setiap mata pelajaran tersebut ada kesatuannya. Model ini dapat pula diterapkan pada siswa SD, SMP, maupun SMA dalam bentuk proyek di akhir semester.

j. *Networked* (Jaringan Kerja)

Model *networked* adalah model pembelajaran berupa kerjasama antara siswa dengan seorang ahli dalam mencari data, keterangan, atau lainnya sehubungan dengan mata pelajaran yang disukainya atau yang diminatinya sehingga siswa secara tidak langsung mencari tahu dari berbagai sumber. Sumber dapat berupa buku bacaan, internet, saluran radio, TV, atau teman, kakak, orangtua atau pendidik yang dianggap ahli olehnya. Siswa memperluas wawasan belajarnya sendiri artinya siswa termotivasi belajar karena rasa ingin tahunya yang besar dalam dirinya.

## 5. Langkah-langkah Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa langkah atau tahapan yaitu: pertama, pendidik harus mengacu pada tema sebagai pemersatu berbagai mata pelajaran untuk satu tahun. Kedua, pendidik melakukan analisis standar kompetensi lulusan, kompetensi inti, kompetensi dasar dan membuat indikator dengan tetap memperhatikan muatan materi dari standar isi. Ketiga, membuat hubungan antara kompetensi dasar, indikator dengan tema. Keempat, membuat jaringan KD dan indikator. Kelima, menyusun silabus tematik dan keenam membuat rencana pelaksanaan pembelajaran tematik dengan mengkondisikan pembelajaran yang menggunakan pendekatan *scientific*.

Proses pembelajaran tematik dapat dilakukan dengan pendekatan *scientific* atau pendekatan ilmiah, yaitu pendekatan yang menonjolkan dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan dan penjelasan tentang suatu kebenaran. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan

### a. Mengamati

Dalam kegiatan mengamati, pendidik membuka secara luas dan bervariasi kesempatan siswa untuk melakukan pengamatan melalui kegiatan melihat, menyimak, mendengar dan mencoba. Pendidik memfasilitasi siswa untuk melakukan pengamatan, melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca dan mendengar) hal yang penting dari suatu benda atau objek.

### b. Menanya

Dalam kegiatan menanya, pendidik membuka kesempatan secara luas kepada siswa untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dibaca atau dilihat. Pendidik perlu membimbing siswa untuk dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang hasil pengamatan objek yang konkret sampai kepada yang abstrak berkenaan dengan fakta, konsep, prosedur atau pun hal lain yang lebih abstrak.

c. Mengumpulkan informasi/eksperimen

Tindak lanjut dari bertanya adalah menggali dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber melalui berbagai cara. Untuk itu siswa dapat membaca buku yang lebih banyak, memperhatikan fenomena atau objek yang lebih teliti atau bahkan melakukan eksperimen. Dari kegiatan tersebut terkumpul sejumlah informasi. Siswa perlu dibiasakan untuk menghubungi-hubungkan antara informasi satu dengan yang lain untuk mengambil kesimpulan.

d. Mengasosiasi/mengolah informasi

Informasi menjadi dasar bagi kegiatan berikutnya yaitu memproses informasi untuk menemukan pola dari keterkaitan informasi bahkan mengambil berbagai kesimpulan dari pola yang ditemukan kepada yang bertentangan.

e. Mengkomunikasikan

Kegiatan berikutnya adalah menuliskan atau menceritakan apa yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola. Hasil tersebut disampaikan di kelas dan dinilai oleh pendidik sebagai hasil belajar siswa atau kelompok siswa tersebut.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan pembelajaran tematik akan terjadi jika eksplorasi dari suatu tema yang merupakan inti dalam pembelajaran berjalan secara wajar. Selain itu dibutuhkan juga peran aktif peserta didik dalam eksplorasi tema tersebut agar dapat dipelajari dengan mudah sesuai dengan tujuan model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan keterampilan berfikir peserta didik lebih aktif, kreatif dan membangun sikap percaya diri dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan berlangsung diseperti tema kemudian akan membahas konsep-konsep pokok yang terkait dengan tema yang diusung.

## 6. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik

Setiap bentuk model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut Majid (2014: 80), kelebihan dan kekurangan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan Pembelajaran Tematik

Kelebihan atau keunggulan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- 1) Pengalaman belajar dan kegiatan belajar akan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
- 2) Kegiatan belajar dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa.
- 3) Kegiatan belajar lebih bermakna.
- 4) Mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan sosial siswa.
- 5) Menyajikan kegiatan bersifat pragmatis yang dekat dengan keseharian siswa.
- 6) Meningkatkan kerjasama antar pendidik dalam merancang kegiatan pembelajaran.

b. Kelemahan Pembelajaran Tematik

Kelemahan atau kekurangan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran tematik, mengharapkan pendidik memiliki wawasan luas, kreativitas tinggi, percaya diri, dan kemampuan handal menggali informasi dan pengetahuan terkait materi. Tanpa kemampuan pendidik yang mumpuni, pembelajaran tematik akan sulit diterapkan.
- 2) Pembelajaran tematik mengharapkan siswa memiliki kemampuan akademik dan kreativitas, sehingga keterampilan-keterampilan siswa dapat terbentuk ketika pembelajaran ini dilaksanakan.
- 3) Pembelajaran tematik memerlukan sarana dan sumber pembelajaran yang bervariasi.
- 4) Pembelajaran tematik memerlukan dasar kurikulum yang luwes atau fleksibel. Pembelajaran tematik membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh atau komprehensif

## E. Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang telah dilakukan dan mendukung penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. M. N. Anisa and G. Jariono (2021) Surakarta. *The Use Of Schoology Applications In Learning In Terms Of Student Learning Motivation ( Empirical Study On Sports Education Students , Muhammadiyah University Of Surakarta )*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Schoology media aplikasi dalam proses pembelajaran membantu siswa meningkatkan motivasi dalam pembelajaran.
2. Sari, G., Gistituati, N., & Syarifuddin, H. (2019) Padang. *The effect of guided discovery learning method toward students' ability in understanding math concept*. Hasil analisis menunjukkan bahwa: (1) metode pembelajaran *guided discovery* lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional, (2) pemahaman konsep matematika siswa dengan tinggi dan rendah kemampuan awal yang diajarkan dengan metode pembelajaran penemuan terbimbing mendapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, dan (3) tidak ada interaksi antara pembelajaran melalui pembelajaran terbimbing metode *discovery learning* dan kemampuan awal dalam mempengaruhi kemampuan siswa untuk memahami konsep matematika.
3. Wahyu Dewi Kurniawati, Tri Astuti Arigiyati, & Irham Taufiq. (2021) Yogyakarta. Efektivitas Pembelajaran Daring Berbasis WhatsApp Group Berbantuan LKPD Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan pembelajaran yang menggunakan pembelajaran daring berbasis *WhatsApp Group* berbantuan LKPD sama efektifnya dengan pembelajaran daring berbasis *WhatsApp Group* tanpa berbantuan LKPD dan hasil belajar matematika siswa dengan motivasi tinggi lebih baik dibanding siswa yang memiliki motivasi sedang dan rendah.
4. Rustam E. Simamora, Sahat Saragih, Hasratuddin (2019) Medan. *Improving Students' Mathematical Problem Solving Ability and Self-Efficacy through Guided discovery learning in Local Culture Context*. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah dan efikasi

diri matematis siswa mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan materi GDL-BTCC.

5. Nurohim (2020) Jawa Barat. *Guided discovery learning* Menggunakan Tabel Andromatika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika. Berdasarkan penelitian ini disimpulkan Penggunaan media pembelajaran yang menarik, memotivasi dan menantang peserta didik akan memiliki dampak yang baik terhadap motivasi belajar serta aktivitas belajar yang mencakup ranah afektif, kognitif, dan psikomotor melalui pemanfaatan Tabel Andromatika yang diterapkan pada *Guided discovery learning* dapat berimbas pada peningkatan hasil belajar peserta didik.
6. Kuswari Hernawati , Herman Dwi Surjono (2019) Yogyakarta. Hasil penelitian *Improving trigonometry learning motivation using Geogebra-Assisted Guided Discovery Student Worksheet (GDSW)*. Hasil penelitian ini, siswa termotivasi menggunakan Geogebra-assisted GDSW Hasil ini studi memberikan dukungan untuk penelitian di mana lingkungan belajar yang mendorong peserta didik, menantang, dan menyenangkan dapat berdampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik.
7. Luci Deswita, Ahmad Fauzan, Yerizon. (2018) Padang. *Increased Activity, Ability to Understand Concepts and Mathematical Problem Solving Through Guided discovery learning Models of Class VII.2 of SMP Negeri 15 Sijunjung Academic Year 2017/2018*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran penemuan terbimbing dapat meningkatkan aktivitas siswa, pemahaman konsep dan pemecahan masalah matematis.
8. Tripatika Yuliani, Sri Hastuti Noer, and Undang Rosidin (2018), Lampung. Penelitian *Guided Discovery Worksheet for Increasing Mathematical Creative Thinking and Self-Efficacy*. Berdasarkan penelitian ini disimpulkan Model penemuan terbimbing adalah metode pengajaran yang mengatur mengajar agar peserta didik memperoleh pengetahuan yang belum diketahui, sebagian atau seluruhnya ditemukan dengan bimbingan guru dan bahwa lembar kerja berbasis pada penemuan

terbimbing cara yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis dan efikasi diri siswa.

9. Saleh, E. A. A. (2018). Saudi Arabia. *The Effect of Using the Guided Discovery Method on Enabling the Students with Intellectual Ability to Acquire some Pre-Academic Mathematical Concepts in the Kingdom of Saudi Arabia*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan secara statistik dalam skala konsep matematika pra-akademik antara siswa dari dua kelompok di tingkat (0,01) mendukung kelompok eksperimen.
10. Herpratiwi & Tohir, A. (2022). *Learning interest and discipline on learning motivation*. Dalam penelitian ini, kami menemukan bahwa minat belajar dan disiplin secara signifikan mempengaruhi motivasi belajar. Minat belajar mempengaruhi motivasi belajar, dan ini juga berlaku untuk disiplin ilmu yang memiliki pengaruh yang kuat terhadap motivasi siswa. Dengan demikian, motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan usaha dan perhatian yang tinggi dalam meningkatkan dan mengembangkan siswa minat dan disiplin.

#### **F. Kerangka Berpikir**

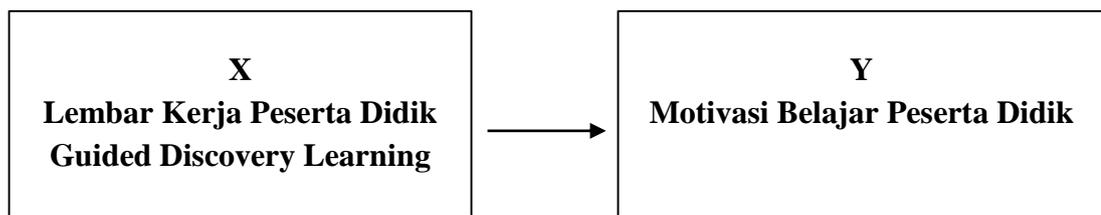
Pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh pendidik yaitu dengan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan baik secara individu maupun kelompok. Pembelajaran tersebut bersifat membosankan, tidak menarik, dan peserta didik tidak termotivasi belajar dalam proses pembelajaran. Kemungkinan itu terjadi dikarenakan oleh faktor lingkungan peserta didik atau di karenakan karena emosi peserta didik yang kurang bagus. Kondisi tersebut membuat peserta didik tidak termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Oleh karena itu diperlukan perubahan proses pembelajaran oleh pendidik untuk lebih meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Uno (2013), motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, dengan indikator atau unsur yang mendukung. Salah satu model belajar yang digunakan untuk

dorongan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar oleh pendidik adalah *guided discovery learning*, dengan model pembelajaran yang menciptakan situasi belajar yang melibatkan peserta didik belajar secara aktif dan mandiri dalam menemukan suatu konsep atau teori, pemahaman, dan pemecahan masalah. Proses penemuan tersebut membutuhkan pendidik sebagai fasilitator dan pembimbing.

Dalam proses pembelajaran diperlukan alat bantu pembelajaran seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang digunakan untuk sumber belajar peserta didik dalam proses pembelajaran baik digunakan dalam penerapan LKPD pada model pembelajaran *guided discovery learning* maupun untuk memberikan latihan pengembangan. Sejalan dengan pendapat Prastowo (2014) salah satu bentuk bahan ajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik yaitu lembar kerja peserta didik (LKPD). Penggunaan LKPD diharapkan dapat memacu dan membantu peserta didik kegiatan pembelajaran agar lebih efisien dan efektif, penyajian LKPD juga dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut penulis mencoba untuk mengembangkan produk/mendesain ulang produk yang ada dengan memberikan tambahan treatment dalam LKPD berbasis *Guided discovery learning*. Proses pengembangan *Guided discovery learning* dalam penelitian ini menekankan pada tiga rancangan pengembangan yang dilakukan yakni rancangan pengembangan materi, rancangan proses pembelajaran, dan rancangan kegiatan peserta didik, yang mana ketiga rancangan tersebut diharapkan mampu memberikan dampak yang positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Kerangka penelitian dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar 2.1 Kerangka berfikir**

### **G. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori di atas dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut.

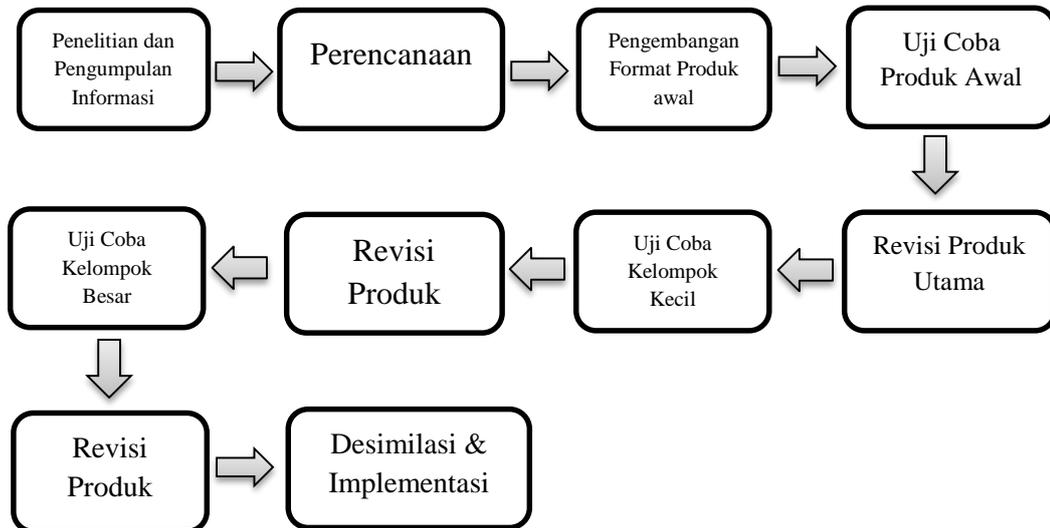
H<sub>0</sub>: LKPD berbasis *Guided discovery learning* tidak efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik Sekolah Dasar.

H<sub>1</sub>: LKPD berbasis *Guided discovery learning* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik Sekolah Dasar.

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini research and development atau penelitian pengembangan. Pada penelitian pengembangan ini dikembangkan LKPD tematik berbasis *guided discovery learning*. Langkah-langkah rencana penelitian pengembangan diantaranya adalah :



**Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian R&D**  
Sumber : Model Desain Borg dan Gall (1983: 781)

Sepuluh tahap penelitian Borg & Gall tersebut peneliti hanya melakukan 7 tahap penelitian saja, langkah ke delapan sampai sepuluh yaitu langkah uji lapangan luas, revisi produk final, dan desiminasai tidak dilakukan oleh peneliti dikarenakan keterbatasan, tenaga, biaya, dan kemampuan peneliti serta kondisi pembelajaran secara terbatas dikarenakan panemi Covid19. Penelitian ini bisa saja berjalan dengan sepuluh tahapan asalkan ada yang membantu dalam penelitian dan ada pula yang membiayai penelitian. Hasyim (2016: 91) mengungkapkan langkah penelitian (Brog and Gall) untuk tesis dan desertasi

boleh dibatasi dari 10 langkah menjadi 7 langkah, hal ini dikarenakan ungkapan Borg and Gall yang memaklumi keterbatasan dana dan waktu bagi peneliti yang menjadi mahasiswa yang sedang menulis tesis dan disertasi.

## B. Desain Penelitian

Desain pada penelitian pengembangan dilakukan dengan rancangan *one group pretest-posttest design*, pengumpulan data dilakukan secara kuantitatif penerapan uji coba sebelum dan sesudah pemakaian produk. Pada desain ini, digunakan satu kelompok yang diawali dengan sebuah tes awal (*pretest*) kemudian diberi perlakuan (*treatment*), setelah itu dilaksanakan sebuah tes akhir (*posttest*). Desain uji coba ini diilustrasikan sebagai berikut

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

<i>Pre-test</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Post-test</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Sumber: Fraenkel, Wallen, & Hyun (2012 : 275) *How to design and evaluate research In education (8th ed.)*. New York: Mc Graw Hill

Keterangan:

O<sub>1</sub> = *pretest* kelas

O<sub>2</sub> = *posttest* kelas

X<sub>1</sub> = perlakuan pada kelas menggunakan LKPD *guided discovery learning*

## C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan berdasarkan model Borg & Gall dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

### 1. Pengumpulan Informasi Awal

Penelitian dan pengumpulan data yang meliputi: mengumpulkan sumber rujukan/kajian pustaka, observasi/pengamatan kelas, dan identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran dan merangkum permasalahan. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi, mengumpulkan dokumen dan penyebaran angket kebutuhan di Sekolah Dasar Negeri 3 Kresnomulyo Kecamatan Ambarawa Kabupaten Pringsewu. Setelah itu peneliti melakukan kajian pustaka untuk menemukan rujukan yang mendukung informasi yang ada.

## 2. Perencanaan

Melakukan perencanaan yang meliputi identifikasi dan definisi kondisi awal, penetapan tujuan, penentuan urutan, dan uji coba pada skala kecil. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kurikulum untuk menentukan perencanaan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan cakupan materi, serta menyusun kisi-kisi instrumen.

## 3. Pengembangan Produk Awal

Mengembangkan jenis/ bentuk produk awal, yang meliputi: penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku pegangan, dan perangkat evaluasi. Pengembangan bentuk awal berupa draf produk LKPD. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah LKPD berbasis *Guided Discovery Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar.

## 4. Uji Tahap Awal/ Validasi Produk

Uji coba produk awal dilakukan untuk mengoreksi kelayakan produk yang dikembangkan yaitu berupa lembar kegiatan peserta didik berbasis *guided discovery learning* untuk meningkatkan motivasi belajar produk dilihat dari sisi uji validasi ahli dilakukan oleh tenaga ahli yaitu ahli materi, media, dan bahasa. Pada uji coba ini penulis melibatkan kelompok kecil untuk melakukan ujicoba awal melibatkan peserta didik kelas V A, 9 peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Uji coba ini dibagikan angket kepada peserta didik untuk mengetahui respon LKPD yang dikembangkan. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui apakah pengembangan LKPD berbasis *guided discovery learning* ini tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran selanjutnya.

## 5. Revisi Produk Awal

Melakukan revisi terhadap produk awal, didasarkan pada masukan dan saran dari validator, praktisi dan pengguna hasil uji lapangan awal. Berdasarkan hasil validasi instrumen dan LKPD, dengan saran dari ahli materi, media, dan praktisi dilanjutkan revisi produk awal.

## 6. Uji Coba Produk Utama

Pelaksanaan uji lapangan lebih luas dilakukan dengan rancangan pretest-posttest control group design, pengumpulan data dilakukan secara

kuantitatif penerapan uji coba sebelum dan sesudah pemakaian produk. Pada desain ini, digunakan satu kelompok eksperimen dengan satu kelompok kontrol yang diawali dengan sebuah tes awal (pretest) untuk kedua kelompok kemudian diberi perlakuan (treatment), setelah itu, dilaksanakan sebuah tes akhir (posttest) untuk kedua kelompok.

#### 7. Revisi Produk Utama

Melakukan revisi terhadap produk utama atas hasil uji coba produk utama, sesuai saran dan masukan yang diberikan terkait produk yang dikembangkan.

### **D. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Kresnomulyo Kecamatan Ambarawa Kabupaten Pringsewu Propinsi Lampung pada semester Ganjil tahun ajaran 2021/2022.

### **E. Subjek Uji Coba**

#### 1. Validasi Ahli

Subjek validasi ahli terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa, dengan masing-masing ahli terdiri dari 2 Pendidik sekolah dasar yang telah menyelesaikan Pendidikan magister dan berkompeten pada bidangnya masing-masing.

#### 2. Uji Coba Produk

Pada uji coba ini penulis melibatkan kelompok kecil dengan melibatkan peserta didik kelas V A, dimana ditetapkan 3 orang dengan kemampuan tinggi, 3 orang peserta didik dengan kemampuan sedang, dan 3 orang peserta didik dengan kemampuan rendah yang bertujuan untuk memperoleh respon tentang LKPD yang dikembangkan. Uji coba model atau produk juga melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan. Dalam hal ini dilakukan dengan observasi dan angket dengan melibatkan pendidik.

#### 3. Uji Lapangan

Pelaksanaan uji lapangan lebih luas dilakukan dengan *rancangan pretest-posttest control group design*. Pada desain ini, digunakan satu kelompok

eksperimen dengan peserta didik 23 anak dan satu kelompok kontrol dengan peserta didik 22 anak, yang diawali dengan sebuah tes awal (*pretest*) untuk kedua kelompok kemudian diberi perlakuan (*treatment*), setelah itu, dilaksanakan sebuah tes akhir (*posttest*) untuk kedua kelompok.

## F. Definisi Konseptual dan Operasional

### 1. Definisi Konseptual

#### a) Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar guna mencapai hasil belajar yang optimal.

#### b) LKPD berbasis *Guided discovery learning*

LKPD berbasis *Guided discovery learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengkondisikan peserta didik berpikir sendiri sehingga dapat menemukan konsep yang diinginkan. Peserta didik melakukan penemuan sedangkan pendidik membimbing mereka kearah yang benar.

### 2. Definisi Operasional

#### a) Variabel Terikat

Motivasi belajar diuji menggunakan angket dengan dua aspek yaitu intrinsik dan ekstrinsik dengan 30 butir pertanyaan yang menggunakan empat skala.

#### b) Variabel Bebas

Variabel bebas dari penelitian ini adalah penerapan LKPD berbasis *guided discovery learning*. LKPD yang disusun terdiri dari judul, petunjuk, KD, indikator, tujuan belajar, materi pokok, waktu, informasi pendukung, tugas atau langkah kerjadan penilaian. LKPD tersebut dikembangkan dengan menggunakan langkah-langkah model *guided discovery learning*, keefektifan LKPD berbasis *guided discovery learning* dinilai dari hasil penilaian para ahli kemudian diuji cobakan kepada peserta didik untuk memperoleh hasil motivasi belajar peserta didik

## G. Teknik Pengumpul Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dimasing-masing variabel dapat dilihat pada tabel 3.2 sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Tahap Pengumpulan Data**

<b>Tahapan R&amp;D</b>	<b>Teknik Pengumpulan Data</b>	<b>Jenis Data</b>
Pengumpulan Informasi Awal	Dokumentasi	Kualitatif
Validasi ahli	Angket	Kuantitatif
Uji Coba Produk	Angket	Kuantitatif

### 1. Dokumentasi

Dokumentasi sering diibaratkan dengan foto-foto baik dalam acara tertentu maupun penelitian. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan peneliti seperti catatan, arsip sekolah dan perencanaan pembelajaran di SD Negeri 3 Kresnomulyo.

### 2. Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data dari pra penelitian yang diberikan kepada pendidik dan peserta didik. Angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan LKPD yang dikembangkan sebelum diberikan kepada peserta didik. Angket digunakan untuk peserta didik, untuk mengetahui keefektifitasan LKPD yang dikembangkan.

#### a. Peserta didik

Lembar angket untuk mengukur motivasi belajar. Kisi-kisi lembar angket dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Angket Motivasi Belajar Peserta Didik**

No.	Aspek	Indikator	Item
1.	Intrinsik	a. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	1,2,4,5,7,9,16,17,18,19,27,
		b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	8,10,11,12,20,23,24
		c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan	13,27,28,30
2.	Ekstrinsik	a. Adanya penghargaan dalam belajar	15,29
		b. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	3,21,26
		c. Adanya lingkungan belajar yang kondusif	6,14,25

## b. Validasi Ahli

Lembar validasi digunakan untuk mengukur kelayakan LKPD berbasis *guided discovery learning*. Instrumen yang digunakan yaitu:

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi**

Aspek	Indikator	Penilaian Ahli Materi			
		4	3	2	1
Kesesuaian LKPD dengan model <i>Guided discovery learning</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian materi LKPD dengan pokok bahasan</li> <li>2. LKPD memuat cara jelas untuk mengerjakan LKPD</li> <li>3. LKPD memuat konsep materi yang dapat diterapkan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>4. LKPD memuat pertanyaan yang dapat membuat peserta didik menemukan konsep</li> <li>5. LKPD membantu peserta didik untuk mengkomunikasikan konsep dari suatu materi yang didapatkan</li> </ol>				
Kualitas isi LKPD	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian materi dengan KD berdasarkan Kurikulum 2013</li> <li>2. LKPD menyajikan bahan ajar / materi yang memudahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan.</li> <li>3. Isi LKPD memberikan pengalaman dari kegiatan pembelajaran.</li> <li>4. Jenis kegiatan dalam LKPD bersifat hands on (mengarahkan peserta didik untuk beraktivitas).</li> <li>5. Pertanyaan LKPD bersifat produktif</li> </ol>				

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Desain/Media**

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Kesederhanaan	a. Gambar pada instrumen terbimbing sederhana b. Kalimat yang digunakan				
2.	Koterpaduan	a. Urutan antar halaman b. Petunjuk yang digunakan pada instrumen terbimbing				
3.	Bentuk	a. Gambar yang digunakan b. Gambar menarik c. Bentuk huruf mudah dibaca				
4.	Warna	a. Gradasi warna				

**Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi LKPD untuk Ahli Bahasa**

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Penilaian Ahli Materi			
			4	3	2	1
1.	Lugas	a. Ketepatan struktur kalimat b. Keefektifan kalimat c. Pilihan kata				
2.	Komunikatif	a. Keterbacaan pesan b. Ketepatan penggunaan kaidah bahasa. c. Kalimat dalam LKPD mudah dipahami				
3.	Tulisan	a. Huruf yang digunakan jelas b. Kalimat yang digunakan sesuai dengan EYD. c. Ukuran huruf dan gambar sesuai. d. Keruntutan dan keterpaduan antar paragraf.				
4.	Penggunaan istilah simbol atau ikon.	a. Kebakuan istilah. b. Konsistensi penggunaan istilah. c. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon				

d. Uji Coba produk

2) Angket Motivasi Belajar

Angket ini digunakan sebagai sumber informasi dari motivasi belajar peserta didik. Peserta didik akan mengisi angket tersebut sebelum dan setelah selesai pembelajaran. Angket motivasi belajar yang telah divalidasi oleh ahli, juga divalidasi secara empiris menggunakan program *RASCH* model untuk mengetahui nilai reliabilitas instrumen (item) dan untuk mengetahui item yang tidak sesuai dengan data.

### 3) Angket Respon Peserta Didik terhadap LKPD

Angket ini digunakan sebagai sumber informasi dari respon peserta didik terhadap LKPD yang dikembangkan. Peserta didik akan mengisi angket tersebut setelah selesai pembelajaran.

## H. Teknik Analisis Data

### 1. Analisis Validasi Ahli

Uji kevalidan LKPD dilakukan menggunakan lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, peserta didik dan pendidik sebagai pengguna. Data yang diperoleh dari validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, peserta didik serta pendidik sebagai pengguna. Instrumen angket terhadap penggunaan produk memiliki 4 pilihan jawaban yang sesuai dengan konten pertanyaan. Skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{x}{xi} \times 100$$

Keterangan:

- P : Persentase Tiap Kriteria  
 x : Skor hasil respon  
 xi : Skor Maksimal

Penafsiran skor hasil penilaian uji kevalidan memiliki kategori yang dapat dilihat pada Tabel 3.7

**Tabel 3.7 Kriteria Validitas Produk**

No.	Presentase (%)	Kriteria
1.	0-20	Tidak Valid
2.	21-40	Kurang Valid
3.	41-60	Cukup Valid
4.	61-80	Valid
5.	81-100	Sangat Valid

Sumber : Riduwan (2010: 89)

### 2. Analisis Respon Pendidik dan Peserta Didik

Analisis data praktikalitas diperoleh dari lembar uji kepraktisan oleh pendidik dan lembar uji kepraktisan oleh peserta didik. Penilaian produk berdasarkan lembar angket yang telah diisi oleh praktisi dianalisis untuk mengetahui

tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan. Penskoran untuk masing-masing indikator menggunakan skala likert. Untuk memberikan skor jawaban pada uji kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 3.8

**Tabel 3.8 Kriteria Pemberian Skor Praktikalita**

Skor	Kriteria
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber: Sugiyono, (2012: 34)

Setelah persentase nilai praktikalitas diperoleh maka dilakukan pengelompokkan sesuai kriteria yang terdapat pada Tabel 3.9

**Tabel 3.9 Kriteria pemberian nilai praktikalitas**

No.	Presentase (%)	Kriteria
1.	0-20	Tidak Praktis
2.	21-40	Kurang Praktis
3.	41-60	Cukup Praktis
4.	61-80	Praktis
5.	81-100	Sangat Praktis

Sumber: Riduwan, (2010: 89)

### 3. Analisis Instrumen Penelitian

Analisis intrumen penelitian dari lembar observasi keterampilan kolaborasi dan kepedulian meliputi validitas, reliabilitas, dan efektifitas keterampilan kolaborasi dan kepedulian peserta didik.

#### a. Validitas

Validitas merupakan derajat suatu ukuran yang menunjukkan kesahihan instrument. Uji validitas penelitian ini bantuan Wisntep Rasch. Lestari & Yudhanegara (2015:196) menjelaskan jika nilai koefisien korelasi lebih dari 0,5 maka variabel dan sampel yang digunakan memungkinkan untuk dilakukan analisis lebih lanjut.

#### b. Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrument. Instrument dikatakan reliabel jikan memberikan hasil yang

tetap. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dengan bantuan Winstep Rasch. Basuki dan Hariyanto (2014: 105) menjelaskan jika nilai dibawah 0,50 maka instrument tersebut berkorelasi rendah atau tidak reliabel.

c. Efektivitas

Setelah dinyatakan valid dan praktis maka selanjutnya uji efektivitas dengan N-Gain untuk melihat tingkat efektivitas produk dengan nilai pretest dan posttest. Keefektifan penggunaan LKPD diukur melalui perolehan nilai pretest dan posttest kelompok kontrol dan eksperimen melalui N-gain pada SPSS dengan rumus manual gain ternormalisasi sebagai berikut.

$$Ngain = \frac{\text{Posttest score} - \text{pretest score}}{\text{Score Maks} - \text{pretest score}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain di atas, kemudian dikategorikan sebagai nilai tinggi, sedang, dan rendah pada Tabel 3.10

**Tabel 3.10 Nilai indeks N-gain ternormalisasi**

<b>Indeks N-Gain</b>	<b>Klasifikasi</b>
$g \leq 0,30$	Rendah
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$0,70 < g$	Tinggi

Sumber: Hake, R.R, 1999

Produk yang dikembangkan dinyatakan memiliki tingkat keefektifan yang baik jika minimal persentase yang diperoleh efektif melalui penjelasan klasifikasi menurut Hake dalam Evawani (2013: 21) sebagai berikut.

- 1) Apabila nilai N-gain dalam klasifikasi tinggi maka dinyatakan sangat efektif.
- 2) Apabila nilai N-gain dalam klasifikasi sedang maka dinyatakan efektif.
- 3) Apabila nilai N-gain dalam klasifikasi rendah maka dinyatakan kurang efektif.

## I. Uji Hipotesis

“LKPD berbasis *Guided discovery learning* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik Sekolah Dasar”

Tahap ini dilaksanakan uji efektivitas dengan uji lapangan utama yaitu 23 peserta didik serta uji efektif ini menggunakan rumus *n-gain* untuk membantu peneliti dalam membedakan hasil kerja peserta didik dalam mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## V. SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

3. Produk LKPD berbasis model pembelajaran *guided discovery learning* yang dikembangkan menggunakan langkah-langkah R&D Borg dan Gall pembelajaran tematik kelas V SD Tema 5 Ekosistem subtema 2 Hubungan antarmakhluk hidup dalam ekosistem. Menggunakan tujuh langkah dari 10 langkah karena keterbatasan peneliti.
4. Produk LKPD berbasis model pembelajaran *guided discovery learning* yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan perolehan n-gain yang diperoleh peserta didik melalui pretest dan posttest sebelum dan sesudah proses pembelajaran menggunakan produk LKPD berbasis model pembelajaran *guided discovery learning*. Peningkatan motivasi belajar dapat ditunjukkan dari hasil pretest dengan nilai rata-rata 80 meningkat setelah posttest dengan nilai rata-rata 103 dengan n-gain yang diperoleh sebesar 58,32% dalam kategori cukup efektif.

### B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, implikasi dari penelitian dan pengembangan desain pembelajaran berbasis *Guided Discovery Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar adalah yang pertama LKPD berbasis *Guided Discovery Learning* layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran tematik kelas V SD dan dijadikan sebagai referensi dan

pedoman bagi guru untuk ke depannya dalam mengembangkan LKPD. LKPD berbasis *Guided Discovery Learning* juga memudahkan guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dengan optimal. Selain itu, membiasakan peserta didik agar kritis terhadap materi yang diperoleh sehingga dapat membantu memecahkan masalah. Dari segi keefektifan LKPD berbasis *Guided Discovery Learning* efektif digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran tematik. Sesuai dengan hasil penelitian dan pengembangan ini adanya peningkatan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dari faktor eksternal terbukti adanya peningkatan setelah menggunakan LKPD berbasis *Guided Discovery Learning* dalam proses pembelajaran daring di kelas V SD Negeri 3 Kresnomulyo serta mampu mewujudkan proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

Proses pembelajaran yang berlangsung mengarahkan dan membiasakan peserta didik untuk membangun pengetahuan secara mandiri maupun kelompok melalui proses pemecahan masalah yang merupakan hasil interaksi dengan lingkungan sekitar melalui LKPD Tema 5 Ekosistem subtema 2 “Hubungan antarmakhluk hidup dalam ekosistem” yang telah didesain berdasarkan langkah-langkah *Guided Discovery Learning* untuk meningkatkan kemampuan motivasi belajar.

Dibandingkan sebelum menggunakan LKPD berbasis *Guided Discovery Learning* peserta didik cenderung kurang aktif dan kurang termotivasi dalam menyelesaikan permasalahan yang di hadapi saat pembelajaran berlangsung oleh karena itu peneliti menggunakan *Guided Discovery Learning* dalam penelitian dan pengembangan LKPD ini guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan juga untuk mencapai tujuan pembelajaran tematik di kelas V sekolah dasar.

Sistem pembelajaran di SD Negeri 3 Kresnomulyo juga hanya menggunakan buku cetak yang disediakan pemerintah sehingga pembelajaran hanya berpusat kepada guru yang mengakibatkan peserta didik kurang aktif dan

kurangnya motivasi belajar dalam menyelesaikan masalah yang ada, oleh karena ini sangat penting adanya alternatif lain dalam pembelajaran selain buku cetak yang digunakan dalam pembelajaran.

Salah satunya yaitu menggunakan lembar kerja peserta didik dalam pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar, LKPD yang digunakan dalam menunjang keberhasilan pembelajaran tematik menggunakan langkah-langkah *Guided Discovery Learning* dimana LKPD disusun secara bertahap dari tahap *Stimulus* sampai dengan *Generalisasi*.

Langkah *Guided Discovery Learning* yang digunakan dalam pengembangan LKPD selama penelitian di SD Negeri 3 Kresnomulyo yaitu di mulai pada tahap *Stimulus* (memberikan pertanyaan atau menganjurkan siswa untuk mengamati gambar maupun membaca buku mengenai materi), *Problem statement* (memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin masalah yang relevan dengan bahan pelajaran, kemudian memilih dan merumuskannya dalam bentuk hipotesis), *Data collection* (memberikan kesempatan kepada siswa mengumpulkan informasi), *Data processing* (mengolah data yang telah diperoleh oleh siswa), *Verifikasi* (mengadakan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar tidaknya hipotesis), *Generalisasi* (mengadakan penarikan kesimpulan).

LKPD berbasis *Guided Discovery Learning* juga memuat skenario pembelajaran yang menitik beratkan pada aktivitas belajar yang aktif dikaitkan dengan materi pembelajaran tematik Tema 5 Ekosistem subtema 2 “Hubungan antarmakhluk hidup dalam ekosistem” dengan langkah-langkah *Guided Discovery Learning* yang sistematis sehingga efektif digunakan dalam pembelajaran. Peserta didik juga diharuskan menggunakan informasi untuk mengkonstruksi pemahamannya sendiri sehingga pemahaman materi lebih berbekas dalam diri peserta didik dalam proses pembelajaran menggunakan LKPD Berbasis *Guided Discovery Learning* sehingga memudahkan peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajarnya.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan terbukti efektif bahwa LKPD yang dikembangkan memberikan peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik, oleh karena itu diharapkan baik pendidik ataupun pihak sekolah agar mampu memfasilitasi peserta didik dengan alternatif lain seperti salah satunya penggunaan *LKPD Berbasis Guedid Discovery Learning* dalam pembelajaran daring agar peserta didik lebih kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Implikasi pembelajaran dengan menerapkan atau menggunakan LKPD Tematik berbasis *Guedid Discovery Learning* membutuhkan dukungan, baik dari pendidik maupun pihak sekolah. Penyediaan KIT di sekolah diperlukan agar pendidik mampu memberikan alat-alat yang bisa mendukung proses penemuan pengetahuan tersebut. Melalui alat-alat pendukung dan sumber belajar yang terdapat di sekolah dapat mempermudah dan memotivasi peserta didik dalam menggali pengetahuan barunya. Melalui penerapan LKPD Tematik berbasis *Guedid Discovery Learning* ini pula ingatan siswa dalam proses pembelajaran dapat bertahan lebih lama karena peserta didik mengalami proses pengetahuannya sendiri dan menumbuhkan nilai-nilai karakter itu sendiri sehingga termotivasi dalam proses belajar. pendidik sebagai fasilitator dan motivator hanya mengarahkan siswa untuk memperoleh pengetahuannya sendiri, baik dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan.

### **C. Saran**

Berdasarkan implikasi dan penelitian, saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

#### **1. Bagi Peserta Didik**

Untuk meningkatkan kemampuan meningkatkan motivasi belajar, peserta didik hendaknya lebih berlatih soal sesering mungkin dengan lebih sungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan aspek-aspek penilaian, sehingga peserta didik terbiasa ketika menemukan soal non rutin. Peserta didik sebaiknya lebih semangat dan aktif saat pembelajaran sehingga motivasi belajar peserta didik dapat meningkat.

## 2. Bagi Pendidik

Pendidik hendaknya saat proses pembelajaran tidak hanya mengandalkan buku ajar akan tetapi juga memfasilitasi dengan memanfaatkan media guna menunjang pembelajaran. Peserta didik akan lebih paham dan termotivasi dalam belajar ketika mereka diberikan benda konkret yang dapat menggambarkan materi yang sedang dipelajari. Kemudian pendidik sebaiknya lebih memperhatikan waktu di setiap tahap auditory, intellectually, repetition sehingga lebih pembelajaran dapat berjalan baik.

## 3. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan mampu memfasilitasi bahan ajar lain serta media guna menunjang proses pembelajaran seperti halnya produk LKPD berbasis model pembelajaran *Guided discovery learning* yang dapat memperbaiki kualitas pembelajaran.

## 4. Bagi Peneliti

Peneliti hendaknya dapat mengembangkan produk LKPD dengan berbagai model pembelajaran lainnya dan mengkaji lebih luas mengenai variabel-variabel lain dalam penelitian yang dapat dikembangkan dalam rangka peningkatan motivasi belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- AA. Anwar Prabu Mangkunegara. 2017. *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*. Bandung : Rosda.
- Agus, Suprijono. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ariani, N. dan Haryanto, D. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Jakarta: Prestasi
- Bekti, Wulandari. 2013. “*Pengaruh Problem-Based Learning terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar PLC di SMK*”. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2), 178- 191.
- Depdiknas. 2008. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Depdiknas: Jakarta.
- Dessy Perwita Sari, Dwikorant. 2018. *Penerapan lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Guided Discovery untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains Pada Materi Getaran Harmonik*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*. Vol. 07 (02). hal.137
- Dimiyati, Mudjiono. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah dan, Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eggen, Paul Don Kouchak. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Indeks.
- Emda Amna. 2018. *Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran*. *Lantanida Journal* 5( 2): 181
- Firdaus. 2006. *Reformasi Pembelajaran Menuji Kualitas Insan Bertaraf Dunia*. Pekanbaru: Wirta Irzani.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education (8th ed.)*. New York: Mc Graw Hill
- Geng, S., Law, K.M.Y., & Niu, B. 2019. *Investigating Self-Directed Learning And Technology Readiness In Blending Learning Environment*. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1): 1-22.

- Gunarsa, Singgih D. 2008. *Psikologi Anak: Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia
- Hamzah B. Uno. 2012. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hanafiah & Suhana, 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Ed-1. cet-2. Bandung. PT REFIKA ADITAMA.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT.Bumi Aksara
- Hasyim Hasanah, 2016, *Teknik Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu Ilmu Sosial)*, Jurnal At-Taqaddum, vol.8, no.1, Universitas Islam Negeri Semarang
- Herpratiwi & Tohir, A. (2022). *Learning interest and discipline on learning motivation. International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology (IJEMST)*,10(2), 424-435.
- Hikmat. (2009) *Menejemen Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari.2012. *Strategi Pembelajaran Tepadu*. Yogyakarta : FAMILIA
- Ivhond Vetriand Marewa. 2021. *Penerapan Model Guided discovery learning Menggunakan LKPD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. DIDAKTIKA Volume 27 (2): hal. 167
- Karwono dan Heni Mularsih. 2012. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Hal.104
- Khairunnisa dkk. 2018. *Kebijakan Pendidikan Dasar & Islam Dalam Berbagai Perspektif*. Banyumas: Pustaka Ajibarang Kulon.
- Kurnianto, H., Masykuri, M. Dan Yamtinah, S. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Disertai Lembar Kegiatan Siswa (LKPD) Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Hidrolisis Garam Kelas XI SMA Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2014/2015*. Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), 1(5):32-40.
- Kusumawati, Etik, Nur Kuswanti, dan Sunu Kuntjoro. 2014. *Validitas LKPD Berbasis Guided Discovery pada Materi Pollutions and Its Sources*. BioEdu. Vol. 4 (1) : hal. 710-716.
- Kuswari Hernawati , Herman Dwi Surjono. 2019. *Improving trigonometry learning motivation using Geogebra-Assisted Guided Discovery Student Worksheet (GDSW)*. Journal of Physics: Conf. Series 1320 (2019) 012082

- Luci Deswita, Ahmad Fauzan, Yerizon. 2018. *Increased Activity, Ability to Understand Concepts and Mathematical Problem Solving Through Guided discovery learning Models of Class VII.2 of SMP Negeri 15 Sijunjung Academic Year 2017/2018*. International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT), Vol. 11(2) pp. 101-107
- Majid (2014). *Strategi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Mardapi, D. 2012. *Pengukuran Penilaian Evaluasi Pendidikan*. Nuha Medika. Yogyakarta.
- Markaban, 2008, *Model Penemuan Terbimbing Pada Pembelajaran Matematika SMK*. Yogyakarta: P4TK Matematika.
- Melani, R., Harlita, dan Sugiharto, B., (2012), *Pengaruh Metode Guided Discovery Learning terhadap Sikap Ilmiah dan hasil Belajar Kognitif Siswa SMA Negeri 7 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012*, Pendidikan Biologi, 4 (1) 97-105.
- M. N. Anisa and G. Jariono, “*The Use Of Schoology Applications In Learning In Terms Of Student Learning Motivation ( Empirical Study On Sports Education Students , Muhammadiyah University Of Surakarta )*,” International Journal Educ. Res. Soc. Sci., vol. 2, no. 4, pp. 736–742
- MS Sumantri. (2005). *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Dinas Pendidikan.
- Nurohim. 2020. *Guided discovery learning Menggunakan Tabel Andromatika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika*. Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar Vol. 4, No. 1, Maret 2020, pp. 277-254
- Parwati, Ni Nyoman, I Putu Suryawan dan Ratih Ayu Apsari.(2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bajar Inovatif*. Diva Pers refika aditama, Yogyakarta.
- Pujadi, A. (2007). *Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa*. *Bussiness & Management Journal Bunda Mulia*. 3(2):40-51.
- Purwanto, Ngelim. 2012. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Puspitasari, Devi Brantaningtyas. 2012. *Hubungan Antara Persepsi Terhadap Iklim Kelas dengan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Bancak*. Jurnal. Vol.I No.1. Halaman 63. Universitas Ahmad Dahlan.
- Ramayulis.2002. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta : Kalam Mulia.
- Reni Septiana. 2018. *Pengembangan LKPD Dengan Pendekatan Guided Discovery Dalam Kemampuan Memecahkan Masalah Berdasarkan Polya Di Smp*

*Negeri 11 Bandar Lampung*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan. Jurusan Pendidikan Biologi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. hal 21

Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta. Bandung.

Rustam E. Simamora, Sahat Saragih, Hasratuddin. 2019. *Improving Students' Mathematical Problem Solving Ability and Self-Efficacy through Guided discovery learning in Local Culture Context*. International Electronic Journal Of Mathematics Education, Vol. 14, No. 1, 61-72

Roestiyah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sardiman A.M. 2018. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada

Salirawati, D. 2004. *Penyusunan dan Kegunaan LKPD Dalam Proses Pembelajaran*

Salwan , Hafnati Rahmatan. 2017. *Pengaruh LKPD Berbasis Discovery Learning terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. Indonesian Journal of Science Education, Vol.5 (2), hlm. 28

Saleh, E. A. A. 2018. *The Effect of Using the Guided Discovery Method on Enabling the Students with Intellectual Ability to Acquire some Pre-Academic Mathematical Concepts in the Kingdom of Saudi Arabia*. International Journal of English Linguistics. 8(3). 108-130.

Sari, G., Gistituati, N., & Syarifuddin, H. 2019. *The Effect Of Guided discovery learning Method Toward Students' Ability In Understanding Math Concept*. International Journal of Educational Dynamics, 1(2), 54–60

Sumardi Suryabrata. (1984). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta. Bandung

\_\_\_\_\_. 2013. *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta

Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rhineka Cipta.

Suwangsih,E. dan Tiurlina. 2006. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI Press.

Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group

Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progesif. Konsep, Landasan, dan Implementasinya*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.

- Tripatika Yuliani, Sri Hastuti Noer, and Undang Rosidin. 2018. *Guided Discovery Worksheet for Increasing Mathematical Creative Thinking and Self-Efficacy*. International Journal of Trends in Mathematics Education Research, Vol. 1, No. 1, June 2018, pp. 30-34
- Udin S. Winataputra. 2008. *Multi Kulturalisme-Bhineka Tunggal Ika dalam Perspektif Pkn Sebagai Wahana Pembangunan Karakter Bangsa Indonesia dalam "Acta Civicus"*. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, Sekolah Pasca Sarjana UPI., Volume 2, No. 1 Oktober 2008
- Ulva Dwi Valencia, Syafdi Maizora, Agus Susanta. 2019. *Bengkulu. Efektifitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Guided discovery learning Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Negeri 1 Bengkulu Tengah*. Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS), Vol. 3, No. 1, April 2019, pp 51-57
- Verial Rohisah, S. Sunardi, dan Didik Sugeng Pambudi. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Karakter Pada Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing (Guided Discovery) Pokok Bahasan teorema Pythagoras Untuk SMP Kelas VIII*. KadikmA Vol 5, no. 2. h. 102.
- Waminton Rajagukguk 2011. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa dengan Penerapan Teori Belajar Bruner pada Pokok Bahasan Trigonometri di Kelas X Sma Negeri 1 Kualuh Hulu Aek Kanopan TA 2009/2010*. VISI (Majalah Universitas HKBP Nommensen) 19, no. 01 (2011). h. 234.
- Wahyu Dewi Kurniawati, Tri Astuti Arigiyati, & Irham Taufiq. (2021). *Efektivitas Pembelajaran Daring Berbasis WhatsApp Group Berbantuan LKPD Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika,9(3), pp. 329-339
- Widjajanti, Endang. 2008. *Kualitas Lembar Kerja Siswa*. (Online), ([staff.uny.ac.id/system/files/pengabdian/endang.../kualitas-LKPD.pdf](http://staff.uny.ac.id/system/files/pengabdian/endang.../kualitas-LKPD.pdf), diakses pada tanggal 24 November 2011)
- Winkel.WS 2005. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yuliani, K., & Saragih, S. (2015). *The Development of Learning Devices Based Guided Discovery Model to Improve Understanding Concept and Critical Thinking Mathematically Ability of Students at Islamic Junior High School of Medan*. Journal of Education and Practice, 6 (24), 116-128.
- Yuliani, Y., Hasanuddin, Safrida, Khairil & Tenri, P.A.U. 2021. *Implementasi Model Discovery Learning Dipadu Modul Sistem Ekskresi Berbasis Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 9(3):376–390.