

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, pelaksanaan proses pembelajaran harus dapat mengikuti kecepatan dari perkembangan yang ada. Pendidik harus mengikuti perkembangan dalam dunia pendidikan dengan cara selalu mengembangkan perangkat pembelajaran yang mendukung pemahaman peserta didik dalam proses belajar mengajar, memahami terkait adanya kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam pelaksanaan proses pembelajaran, meningkatkan kualitas dalam mengajar, memberikan motivasi belajar peserta didik, dan lain sebagainya. Pesatnya perkembangan pada dunia pendidikan saat ini, tidak terlepas dari pola kehidupan pada abad-21 salah satunya adalah cepatnya informasi yang diterima oleh masyarakat seiring dengan berkembangnya teknologi informasi. (Fachrul Rozi, 2019).

Informasi yang diterima oleh masyarakat ada yang positif dan ada yang negatif, tidak semuanya benar, dan tidak semuanya salah. Kita harus dapat mengolah dengan baik informasi yang diterima. Sehubungan dengan hal itu, berdasarkan keterampilan yang muncul pada abad-21 yang berfokus pada keterampilan 4C, diantaranya *Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity*. Salah satu keterampilan 4C yakni, keterampilan *Critical Thinking* atau Berpikir Kritis menjadi suatu kemampuan untuk dapat mengolah informasi dengan bijak. Kemampuan *critical thinking* yang reflektif dan masuk akal dapat menentukan apa yang akan dikerjakan dan diyakini. (Alfiana Rahmayani et al. 2016)

Menurut (Suatini, 2019), *critical thinking* merupakan kecakapan nalar secara teratur, kecakapan sistematis dalam menilai, memecahkan masalah, menarik keputusan, memberikan suatu keyakinan dalam mengutarakan jawaban, menganalisis asumsi, dan

pencarian ilmiah. Melalui adanya proses *critical thinking*, seseorang dapat memperoleh informasi dengan benar, mengevaluasi, dan memproses informasi tersebut, sehingga diperoleh suatu kesimpulan yang terpercaya. Tujuan awal dari proses *critical thinking* adalah menyingkapkan kebenaran dengan melawan dan menepis semua hal yang salah supaya kebenaran dapat terlihat. Hal ini bertujuan untuk mencegah penggunaan bahasa, konsep, dan argumentasi yang salah. (Primayana, 2020)

Keterampilan *critical thinking* dapat diajarkan pada siswa melalui pembelajaran yang dapat berpusat pada peserta didik (*student centered*), dan peran guru dalam proses pembelajaran hanya sebagai fasilitator siswa. Dimana dalam hal ini, guru bertugas memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran serta memberikan kesempatan pada siswa untuk dapat memperoleh dan mempelajari sendiri pengetahuannya melalui ide-ide baru serta dapat mengaitkannya dengan hal-hal yang nyata dalam kehidupan sehari-hari. (Melly Andriani dan Mimi Hariyani, 2013). Oleh karena itu, pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) dapat membuat proses *critical thinking* siswa berjalan dengan baik dikarenakan siswa dapat membangun pengetahuan mereka sendiri dengan mengaitkan suatu persoalan yang diberikan dengan gaya belajar, cara berpikir, serta ketepatan jawaban yang akan mereka sampaikan.

Adanya kemampuan *critical thinking* yang baik, siswa tidak akan dengan mudah menerima sesuatu yang diterimanya begitu saja. Akan tetapi siswa juga akan dapat mempertanggungjawabkan pendapatnya disertai dengan alasan yang logis (Hendriana et al., 2017). Kemampuan ini juga dapat membiasakan siswa untuk dapat bersikap rasional dalam menentukan dan memilih alternatif pilihan yang terbaik untuk dirinya. Pentingnya untuk menanamkan kemampuan *critical thinking*, maka kemampuan ini perlu dilatihkan

kepada anak-anak sejak usia dini pada jenjang Sekolah Dasar sebagai implementasi dari adanya Kurikulum Merdeka sebagai penunjang perkembangan pada abad-21.

Fakta di lapangan yang ditemukan dalam pelaksanaan Pra Penelitian selama dua hari mulai dari tanggal 03-04 Januari 2024 di SD Negeri Maron, masih dijumpai kurang maksimalnya proses mengajar guru dalam menerapkan pembelajaran Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Guru Kelas IV atas nama Ibu. Suwarni, S.Pd. SD. masih ditemui kesulitan yang dialami oleh guru terutama dalam hal mengondisikan siswa di kelas ketika proses pembelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran berlangsung kurang kondusif. Berdasarkan percakapan yang dilakukan diperoleh informasi bahwa, masih kurangnya pengetahuan guru terkait dengan model, metode pembelajaran, pendekatan, serta terbatasnya dalam penggunaan bahan ajar di kelas juga menjadi penyebab proses pembelajaran kurang berjalan secara maksimal.

Dalam percakapan yang dilakukan, Ibu Suwarni juga mengutarakan bahwa beliau pernah membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) tetapi tidak pada semua materi pembelajaran, hanya beberapa saja. Namun, berdasarkan penelusuran lebih lanjut guru ternyata menggandakan latihan soal atau langkah-langkah pembelajaran pada Buku Siswa dan diterapkan dalam pembelajaran. Sesuai dengan informasi tersebut, jadi dalam penyusunan LKPD ini beliau hanya berpedoman pada latihan soal yang telah ada di Buku Siswa saja, beliau tidak membuat sendiri dengan menyesuaikan panduan kegiatan pembelajaran untuk dapat membangun pemahaman siswa serta tidak berpedoman pada panduan pembuatan LKPD yang baik.

Selanjutnya, terkait dengan mata pelajaran yang disukai oleh siswa Kelas IV ini salah satunya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ibu Suwarni mengutarakan bahwa pada proses pembelajaran IPAS terdapat materi yang masih sulit dipahami oleh siswa, yaitu materi terkait Pengenalan Gaya terutama pada sub

materi Gaya Gesek, hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran bahan ajar pendukung yang digunakan kurang memenuhi untuk mencapai pemahaman siswa. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa dari jumlah keseluruhan siswa Kelas IV yang berjumlah 20 siswa hanya 8 siswa yang TUNTAS mendapatkan nilai diatas KKM pada materi IPAS tersebut, dengan nilai KKM sebesar 75. Pada akhir hasil wawancara yang dilakukan, Ibu. Suwarni berpendapat bahwa bahan ajar yang sesuai adalah LKPD karena peserta didik dapat belajar dengan aktif baik secara individu atau berkolaborasi dengan temannya.

Selain melalui wawancara dengan Guru Kelas IV SD Negeri Maron, peneliti juga melakukan observasi terkait dengan perangkat ajar yang digunakan oleh guru, proses belajar mengajar di kelas, serta aktivitas belajar di kelas. Pada kegiatan observasi ini ditemui bahwa benar adanya guru masih sulit dalam mengondisikan siswa di kelas, sehingga proses pembelajaran berjalan kurang kondusif. Pada proses pembelajaran bahan ajar yang digunakan adalah Buku Siswa dan ternyata jumlahnya juga masih terbatas dan Buku Siswa tersebut setelah pembelajaran selesai harus dikumpulkan kembali dan tidak diperbolehkan untuk dibawa pulang. Selain itu, saat pembelajaran guru menggunakan metode ceramah, diskusi, dan dilanjutkan dengan pemberian tugas, guru menjelaskan materi dilanjutkan dengan pemberian tugas yang berpedoman pada buku paket siswa. Berdasarkan pengamatan pada kegiatan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, pembelajaran di kelas belum menuntut siswa untuk menemukan konsep pengetahuannya secara mandiri serta belum mengajarkan siswa terkait dengan proses berpikir yang sesuai.

Pada proses pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru (*Teacher Centered*) dalam hal ini kebanyakan siswa di kelas yang sebenarnya aktif dalam pembelajaran menjadi terbatas dikarenakan pembelajaran yang tidak berpusat kepada peserta didik. Guru fokus dengan tercapainya Tujuan Pembelajaran (TP) pada materi yang akan

diajarkan saja, dalam hal ini guru kurang memerhatikan bagaimana cara menyampaikan materi tersebut agar mudah dipahami oleh siswa dan tampak menarik perhatian siswa dalam mempelajari materi tersebut.

Sejalan dengan informasi yang didapatkan peneliti melalui hasil jawaban dari penyebaran angket pada siswa. Dimana 13 dari 20 siswa aktif dalam belajar di kelas, hal ini berkaitan dengan proses pembelajaran yang dominan siswanya ikut serta secara aktif di kelas apabila guru dapat memberikan mereka kesempatan untuk mengeluarkan pendapat mereka. Terkait dengan permasalahan dalam pembelajaran yang masih berpusat pada guru secara terus menerus menyebabkan 15 dari 20 siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Tidak hanya merasa bosan 12 dari 20 siswa juga merasa tidak paham dengan materi yang disampaikan oleh guru di kelas. Untuk mata pelajaran yang disukai 17 dari 20 siswa menyukai mata pelajaran (IPAS).

Mengingat beberapa data diatas, dapat diketahui bahwa terdapat permasalahan yang perlu diperhatikan yaitu keterbatasan bahan ajar pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri Maron. Tuntutan keterampilan berpikir kritis di abad-21 belum dilatihkan atau diasahkan secara maksimal pada diri siswa. Proses pembelajaran yang tidak tersistem juga membuat kegiatan belajar mengajar kurang efektif dan efisien. Penggunaan model pembelajaran sangat penting untuk merangkai proses belajar mengajar mulai dari pembukaan, inti, dan penutup supaya pembelajaran menjadi lebih terarah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Permasalahan tersebut mendorong peneliti untuk menciptakan pemecahan masalah berupa pengembangan bahan ajar LKPD agar dapat dijadikan sumber belajar. Sistematika proses pembelajaran yang memusatkan siswa untuk aktif menemukan pengetahuan secara mandiri dapat menggunakan model pembelajaran berbasis penemuan. Pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* pada hakikatnya mewajibkan siswa

agar dapat menemukan jawaban secara mandiri atas persoalan yang diberikan oleh guru dapat dalam bentuk melakukan percobaan, menemukan jawaban dari suatu percobaan sederhana, dan lain sebagainya. Adapun potensi yang mendukung penerapan proses pembelajaran ini yaitu, adanya potensi yang muncul dari diri peserta didik dimana peserta didik suka menemukan pengetahuan baru.

Discovery Learning adalah model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan sendiri pengetahuan yang ingin disampaikan dalam pembelajaran. Penjelasan tersebut senada dengan pendapat dari Hanafiah (2012, hlm.77) yang menyatakan bahwa, pengertian dari model pembelajaran *Discovery Learning* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk dapat mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku. Berbeda dengan model pembelajaran konvensional, *Discovery Learning* atau pembelajaran penemuan lebih berpusat pada peserta didik, bukan berpusat pada guru. Pengalaman langsung dan proses pembelajaran menjadi patokan utama dalam pelaksanaannya. Seperti yang diungkapkan oleh Syah, M. (2017) bahwa model *Discovery Learning* merupakan model yang lebih menekankan pada pengalaman langsung siswa dan akan lebih mengutamakan proses daripada hasil belajar.

Solusi tersebut didukung dari hasil angket kebutuhan siswa kelas IV SD Negeri Maron yang terlaksana pada tanggal 03 Januari 2024 yaitu sebanyak 15 dari 20 siswa senang belajar dengan membaca tulisan, 19 dari 20 siswa senang belajar dengan melihat gambar, dan 20 dari 20 siswa senang belajar secara berkelompok. LKPD direncanakan memuat hal-hal yang dapat menarik minat sehingga diharapkan siswa dapat giat dalam belajar. LKPD tersebut juga akan ada kegiatan berkelompok sesuai dengan tahapan model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu tahap pengumpulan data dan pengolahan data.

Pengembangan ini relevan dengan penelitian terdahulu, diantaranya yaitu : (1) “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik” oleh Rafika Elsa Oktaviani (2020). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik Kelas V Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE*. Hasil penilaian kevalidan LKPD oleh validator diperoleh rata-rata 89,6% dengan kriteria “sangat valid”. Praktikalitas penilaian respon peserta didik 90,4 % dengan kategori “sangat praktis” dan respon guru sebesar 88,5% dengan mendapat kategori “sangat praktis”. Dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *Discovery Learning* sangat valid dan sangat praktis sehingga layak untuk digunakan oleh peserta didik Kelas V Sekolah Dasar pada Tema 9 (Benda-Benda di Lingkungan Sekitar) Subtema 2 (Benda dalam Kegiatan Ekonomi) dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis.

Penelitian dan pengembangan (2) yang relevan selanjutnya telah dilakukan oleh Muhammad Isro'i Subariyanto (2022) dengan judul, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V SD”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan produk LKPD berbasis *Discovery Learning* yang layak, menarik, mudah, dan bermanfaat serta mendeskripsikan efektivitas LKPD berbasis *Discovery Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik Kelas V Sekolah Dasar pada Tema 7 Peristiwa dalam Kehidupan, Subtema 2 Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan yang merujuk pada model *ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation)*. Hasil uji validasi produk LKPD oleh ahli materi diperoleh nilai 83,65 dengan kategori sangat baik, ahli

media diperoleh nilai 86,45 (kategori sangat baik), ahli bahasa diperoleh nilai 82,69 (kategori sangat baik), dan praktisi diperoleh nilai 88,00 (kategori sangat baik). Hasil uji kemenarikan, kemudahan, dan kebermanfaatan berturut-turut memperoleh skor 4,05 (kategori menarik), skor 4,02 (kategori mudah), dan skor 4,20 (kategori bermanfaat). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil *pre-test* dengan hasil *post-test* dengan rata-rata *N-Gain* sebesar 0,12 (kategori cukup baik). Hal ini berarti bahwa LKPD berbasis *Discovery Learning* layak, menarik, mudah, bermanfaat, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Penelitian dan pengembangan (3) yang serupa juga telah dilaksanakan oleh Retno Adinda Dwi Agustina, dkk. (2023) dengan judul, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Discovery Learning* Mata Pelajaran IPA Kelas V”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) serta untuk menganalisis respon pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan LKPD IPA berbasis *Discovery Learning* Kelas V di SD Negeri 1 Palapa Bandar Lampung. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* dengan 5 tahapan yaitu, analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor 80%, hasil validasi ahli desain memperoleh rata-rata skor 88%, dan hasil validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata skor 87%. Hasil validasi dari ketiga ahli validator tersebut maka LKPD IPA berbasis *Discovery Learning* dikategorikan sangat layak. Hasil respon pendidik diperoleh rata-rata skor 82% serta respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor 81% dan pada uji coba lapangan memperoleh skor 85% maka hasil respon pendidik dan peserta didik dikategorikan sangat menarik.

Sehubungan dengan penelitian terdahulu yang mengembangkan LKPD berbasis *Discovery Learning* dan telah dinyatakan valid, praktis dan juga efektif untuk pembelajaran, maka pada penelitian ini juga akan mengembangkan LKPD yang demikian dengan memberikan inovasi yaitu fokus melatih keterampilan berpikir kritis siswa. Indikator keterampilan *critical thinking* akan dimasukkan pada kegiatan pembelajaran yang tertuang dalam LKPD. Hal tersebut dilakukan sebab mengacu pada permasalahan belum dilatihkannya secara maksimal keterampilan *critical thinking* siswa di Kelas IV SD Negeri Maron dari data wawancara dengan wali kelas. Keterampilan *critical thinking* harus diajarkan dalam proses pembelajaran sehingga siswa mempunyai kemampuan dalam menyelesaikan masalah yang akan datang.

Materi yang dipilih untuk dimasukkan pada LKPD tersebut yaitu materi Mengenal Gaya di Sekitar Kita pada mata pelajaran IPAS Kelas IV Semester I. Materi ini diambil berdasarkan hasil wawancara dengan Wali Kelas IV yang menyatakan bahwa materi yang sulit yaitu pada muatan IPAS terutama pada materi Gaya dan juga penerapannya dalam pembelajaran agar mudah dipahami oleh siswa. Hal tersebut didukung dengan adanya Data Nilai Siswa bahwa Ulangan Harian Siswa Kelas IV pada mata pelajaran IPAS muatan materi Gaya mempunyai ketuntasan belajar yang rendah. Nilai mata pelajaran IPAS dengan muatan materi Gaya mempunyai ketuntasan belajar dengan persentase sebesar 42%.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berkaitan dengan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berbasis model pembelajaran *Discovery Learning*. Pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) tersebut berisi rangkaian kegiatan dan tugas-tugas yang harus dilakukan peserta didik untuk melatih keterampilan berpikir kritis. Penelitian yang akan dilakukan ini berjudul **“Pengembangan LKPD Berbasis *Discovery***

Learning Untuk Melatihkan Keterampilan Critical Thinking Pada Materi Mengenal Gaya di Sekitar Kita Kelas IV SD Negeri Maron”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, maka penulis merumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan produk LKPD berbasis *Discovery Learning* untuk melatih keterampilan *Critical Thinking* peserta didik Kelas IV SD Negeri Maron pada materi Mengenal Gaya di Sekitar Kita dari validasi ahli?
2. Bagaimana kepraktisan LKPD berbasis *Discovery Learning* untuk melatih keterampilan *Critical Thinking* peserta didik Kelas IV SD Negeri Maron pada materi Mengenal Gaya di Sekitar Kita dari hasil observasi pembelajaran?
3. Bagaimana keefektifan LKPD berbasis *Discovery Learning* untuk melatih keterampilan *Critical Thinking* peserta didik Kelas IV SD Negeri Maron pada materi Mengenal Gaya di Sekitar Kita dari hasil respon guru dan peserta didik serta tes hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

1. Mengetahui tingkat validitas LKPD berbasis *Discovery Learning* untuk melatih keterampilan *Critical Thinking* peserta didik Kelas IV SD Negeri Maron pada materi Mengenal Gaya di Sekitar Kita dari validasi ahli.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan LKPD berbasis *Discovery Learning* dalam upaya untuk dapat melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik Kelas IV SD Negeri Maron pada materi Mengenal Gaya di Sekitar Kita dari hasil observasi penggunaan pada pembelajaran.

3. Mengetahui tingkat efektivitas produk LKPD berbasis *Discovery Learning* untuk melatih keterampilan *Critical Thinking* peserta didik Kelas IV SD Negeri Maron pada materi Mengenal Gaya di Sekitar Kita dari hasil respon guru dan peserta didik serta tes hasil belajar siswa.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

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

1. Ukuran kertas yang digunakan untuk LKPD ini adalah kertas A4 (21 cm x 29,7 cm).
2. Terdapat halaman depan dan halaman belakang sebagai sampul LKPD, sampul akan dibuat menarik dengan warna, gambar, dan tema yang sesuai dengan materi.
3. Jenis huruf yang digunakan menyesuaikan dengan tingkat kemudahan terbacanya *font* tersebut, menggunakan *font Atma* dan *Glacial Indifference* dengan ukuran yang nantinya menyesuaikan.
4. Warna tulisan pada LKPD ini akan didominasi dengan warna hijau dan biru *tosca* dan didesain semenarik mungkin.
5. LKPD berbasis *Discovery Learning* yang akan dibuat disesuaikan dengan Elemen Materi, Capaian Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Fase B Kelas IV.
6. LKPD berbasis *Discovery Learning* yang akan dibuat berisi terkait Elemen Materi Pemahaman IPAS (*Sains* dan *Sosial*) yaitu terkait materi Mengenal Gaya di Sekitar Kita, Petunjuk Penggunaan, Capaian Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran.
7. Uraian materi disajikan secara lengkap, sistematis, dan disertai dengan gambar pendukung yang jelas dan dekat dengan pemikiran siswa serta disesuaikan dengan langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning*.

8. Setiap pembagian dalam kegiatan pada LKPD terdiri dari judul kegiatan, kegiatan berbasis *Discovery Learning*, pendalaman materi yang disusun secara sistematis serta dilengkapi dengan gambar pendukung, uji pemahaman yang berisi soal-soal latihan berpikir kritis terkait materi pada kegiatan tersebut, kolom penilaian, serta uji kompetensi yang menarik,
9. Produk LKPD yang dibuat menggunakan bahasa yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) serta menggunakan kalimat yang jelas dan tidak berbelit-belit, sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.
10. Produk LKPD yang dibuat mampu menarik perhatian siswa dan dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan ada atau tanpa adanya guru.
11. Produk LKPD yang disajikan berbasis model pembelajaran *Discovery Learning* yang dapat memberikan dorongan untuk melatih kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan sikap kerjasama yang disesuaikan dengan materi Mengenal Gaya di Sekitar Kita.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Mengingat luasnya cakupan masalah yang dapat diidentifikasi, maka terdapat batasan penelitian pada produk pengembangan LKPD berbasis *Discovery Learning* untuk melatih keterampilan *Critical Thinking* pada materi Mengenal Gaya di Sekitar Kita Kelas IV SD Negeri Maron dapat disebutkan sebagai berikut :

1. Hanya guru Kelas IV di SD Negeri Maron yang dapat berpartisipasi dalam penilaian keefektifan LKPD berbasis *Discovery Learning* untuk melatih keterampilan *Critical Thinking* pada materi Mengenal Gaya di Sekitar Kita Kelas IV.
2. LKPD berbasis *Discovery Learning* untuk melatih keterampilan *Critical Thinking* yang dikembangkan hanya terbatas pada materi Mengenal Gaya di Sekitar Kita Kelas IV.

3. Uji coba produk pengembangan hanya dibatasi pada siswa Kelas IV SD Negeri Maron.
4. Indikator keterampilan *critical thinking* yang dilatihkan pada siswa dalam LKPD ini masih terbatas pada 5 cakupan indikator saja, untuk indikator pengaturan diri belum termasuk didalamnya.

F. Pentingnya Pengembangan Produk

Pentingnya penelitian dan pengembangan LKPD berbasis *Discovery Learning* untuk melatih keterampilan *Critical Thinking* pada materi Mengenal Gaya di Sekitar Kita Kelas IV SD Negeri Maron adalah sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa serta memuat materi pada mata pelajaran IPAS, sehingga dapat digunakan secara maksimal yang diharapkan akan dapat meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri Maron.

2. Bagi Guru

Bahan ajar LKPD ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), memenuhi kebutuhan guru untuk mentransfer materi pelajaran kepada siswa, dan memudahkan guru dalam mengarahkan kegiatan belajar mengajar.

3. Bagi Siswa

LKPD ini menjadi salah satu bahan ajar yang dapat menarik dan memotivasi minat siswa untuk belajar, bermanfaat dalam proses belajar mengajar di kelas. Memberikan hal baru kepada siswa sebagai alternatif sumber belajar yang sesuai kebutuhan dan gaya belajar siswa dengan harapan dapat melatih kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

4. Bagi Pengembang

Bahan ajar LKPD ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk mengasah dan mendalami kemampuan dalam menciptakan sebuah produk pengembangan yang inovatif.

G. Definisi Istilah

Berikut ini terdapat beberapa definisi istilah untuk menghindari *multi tafsir* dari pembaca, diantaranya sebagai berikut :

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dilaksanakan oleh peserta didik, yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai (Prastowo, 2011).
2. Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah suatu model pembelajaran yang dikembangkan oleh Bruner berdasar pada pandangan kognitif tentang pembelajaran dan prinsip-prinsip konstruktivis. Menurut Fitri (2014), model *Discovery Learning* juga merupakan kegiatan pembelajaran dengan memberikan peserta didik suatu stimulasi atau pemberian rangsangan dalam pembelajaran. Peserta didik akan mencari sendiri pemecahan terhadap stimulasi yang telah diberikan serta diberikan kesempatan berperan aktif dalam mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, mengolah data, pembuktian dan mengambil kesimpulan dari pemecahan masalah.
3. LKPD berbasis *Discovery Learning* merupakan LKPD yang dapat membantu menggiring peserta didik dalam melakukan suatu penemuan. Menurut Estuningsih, (2013) LKPD berbasis *Discovery Learning* akan memberikan pengalaman secara langsung dan pembelajaran yang bermakna pada peserta didik karena menggunakan pertanyaan-pertanyaan terstruktur yang mengarahkan peserta didik sampai dapat menemukan konsep. LKPD berbasis *Discovery Learning* dapat mengembangkan cara berpikir kritis dan cara belajar peserta didik yang aktif dengan menemukan,

menyelidiki sendiri baik konsep maupun prinsip yang mengakibatkan hasil yang diperoleh akan tahan lama.

4. Kemampuan Berpikir Kritis merupakan kemampuan untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi. Pemikir yang kritis dapat menghasilkan pertanyaan dan juga persoalan yang penting untuk dapat dipecahkan, merumuskan dengan jelas, mengumpulkan dan menilai informasi yang relevan, menggunakan ide-ide yang sifatnya abstrak, berpikir dengan pandangan yang luas dan berkomunikasi secara efektif.
5. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Validitas LKPD adalah tingkat kevalidan produk LKPD yang dapat dilihat berdasar uji coba di lapangan untuk melatih keterampilan *Critical Thinking* peserta didik. Validitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menjadi taraf tercapainya kriteria kevalidan yang ditetapkan oleh ahli.
6. Efektivitas LKPD adalah tingkat ketercapaian tujuan LKPD yang dapat dilihat dari hasil keterampilan *Critical Thinking* peserta didik. Efektifitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah taraf tercapainya kriteria keefektifan yang ditetapkan dengan indikator hasil belajar peserta didik dan juga respon dari guru.
7. Kepraktisan LKPD adalah tingkat ketercapaian tujuan LKPD yang dapat dilihat dari keberfungsian elemen pada bahan ajar yang dikembangkan. Kepraktisan pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah taraf tercapainya kriteria kepraktisan yang ditetapkan dengan indikator aktivitas guru dan siswa pada saat penggunaan produk dalam pembelajaran.