

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Prose belajar mengajar (PBM) merupakan proses menentukan prestasi belajar peserta didik. Dalam PBM pelajar diharapkan untuk berpartisipasi di kelas. Pada kegiatan PBM akan ada yang namanya interaksi antara pengajar dengan pelajar untuk menuju PBM yang lebih baik. PBM berlangsung dengan baik apabila adanya timbal balik antara pengajar dan pelajar. Dimana pengajar memberikan pertanyaan yang memicu kepada pelajar agar pelajar tertarik dalam hal menemukan, mengolah, serta menyelesaikan masalah tersebut.

Keberlangsungan PBM didukung oleh adanya perangkat pembelajaran yang terstruktur sehingga PBM dapat dijalankan dengan baik dan pelajar tidak merasakan kebosanan. Perangkat pembelajaran ini berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan Rencana Evaluasi (RE). Setiap perangkat memiliki tugas masing-masing dimana tujuan tersebut untuk mendukung berhasilnya kegiatan PBM. Perangkat pembelajaran yang menunjang kegiatan belajar peserta didik adalah LKPD. Peran LKPD yang dikembangkan disini adalah LKPD hanya mencantumkan materi, soal latihan, ataupun tugas. LKPD ini dilengkapi dengan video untuk menunjang pembelajaran, disertai link untuk melakukan pratikum dan beberapa pertanyaan pemicu pengetahuan peserta didik. Pemilihan LKPD ini berfungsi sebagai usaha agar meningkatkan keberhasilan peserta didik dalam belajar.

Seiring berkembangnya teknologi maka LKPD perlu adanya modifikasi, LKPD dimodifikasi bertujuan untuk memudahkan pelajar memahami materi dan membantu untuk mengatasi kebosanan pelajar. Maka dari itu peneliti memodifikasi LKPD cetak menjadi LKPD online yang berbasis interaktif. LKPD interaktif ini dibantu oleh aplikasi *liveworksheet*. Penggunaan LKPD interaktif ini diakses melalui link yang dibagikan oleh guru. Keuntungan dalam membuat LKPD melalui *liveworksheet* ini adalah mudah dibuat, dapat menghemat waktu, dan menghemat dana.

Pengembangan perangkat perlu adanya pemilihan model pembelajaran. Menurut Yerimadesi dkk (2017) model pembelajaran berupa landasan awal untuk PBM yang efektif dan efisien melibatkan penggunaan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pelajar, materi pembelajaran, serta pemanfaatan sarana dan prasarana yang ada. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri.

Model pembelajaran *discovery learning* menjadi populer dan banyak digunakan saat ini. Model *discovery learning* menuntun pelajar agar aktif dalam PBM. Selain itu, model *discovery learning* mengarahkan pelajar dalam bersosial terhadap lingkungannya. Model *discovery learning* dianggap sebagai metode pembelajaran yang lebih berhasil. Pelajar diberi kesempatan untuk mempelajari, menyambangi, mengumpulkan informasi, dan mengahayati teori.

Berdasarkan uraian tersebut, ingin melakukan “pengembangan (LKPD) berbasis interaktif model *discovery learning* pada materi getaran dan gelombang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMPK St. stanislaus Surabaya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana validitas RPP, LKPD, dan RE model *discovery learning* pada materi getaran dan gelombang?
2. Bagaimana keterlaksanaan RPP selama pembelajaran model *discovery learning* pada materi getaran dan gelombang?
3. Bagaimana keefektifan LKPD berbasis Interaktif model *discovery learning* pada materi getaran dan gelombang.
4. Bagaimana respon pelajar terhadap LKPD berbasis interaktif model *discovery learning*?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Menjelaskan validitas RPP, LKPD, dan RE model *discovery learning* pada pokok bahasan getaran dan gelombang.
2. Menjelaskan keterlaksanaan RPP selama pembelajaran model *discovery learning* pada materi getaran dan gelombang.
3. Menjelaskan peningkatan hasil belajar LKPD berbasis interaktif model *discovery learning* pada materi getaran dan gelombang.
4. Menjelaskan respon pelajar terhadap LKPD berbasis interaktif model *discovery learning*.

#### **1.4 Indikator Keberhasilan**

1. Validasi LKPD, RPP dan RE tergolong valid.
2. PBM tergolong baik sesuai RPP
3. Respon pelajar terhadap LKPD yang telah dibuat tergolong baik.
4. Peningkatan hasil belajar pelajar ditunjukkan dalam *N-Gain Score* tergolong sedang.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Pelajar: Memberikan apresiasi agar berpartisipasi dalam PBM serta meningkatkan prestasi pelajar.
2. Guru: Memberikan masukan pemikiran pada guru tentang perangkat pembelajaran khususnya LKPD yang berbasis interaktif untuk menyelenggarakan PBM dengan baik.
3. Sekolah: Dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat kepada sekolah guna mendukung perbaikan pembelajaran teknologi.
4. Peneliti: Dapat memberikan pengalaman baru kepada peneliti dalam membuat perangkat pembelajaran.

## **1.6 Ruang lingkup Penelitian**

1. Uji coba dilakukan di SMPK ST. Stanislaus Surabaya.
2. Teori yang dibahas dalam perangkat pembelajaran berbasis interaktif ini adalah getaran dan gelombang.
3. Pembuatan perangkat pembelajaran berbasis interaktif dengan menggunakan aplikasi *liveworksheet*.
4. Peningkatan prestasi pelajar dilihat dari peningkatan prestasi pada ranah kognitif. Model pembelajaran yang digunakan adalah *discovery learning*.

## **1.7 Penyusunan Struktur Penulisan**

### **BAB 1: PENDAHULUAN**

Membahas tentang latar belakang , rumusan masalah, tujuan penelitian, indikator keberhasilan, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematikan penulisan.

### **BAB II: KAJIAN PUSTAKA**

Membahas tentang LKPD, manfaat dan tujuan LKPD, penyusunan LKPD, hasil belajar, *liveworksheet*, *discovery learning*, kelebihan dan kekurangan *discovery learning*, dan kajian pustaka.

### **BAB III: METODOLOGI PENELITIAN**

Membahas tentang metode penelitian yang akan digunakan, setting penelitian, variable penelitian, instrumen penilaian, dan teknik pengumpulan data.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Membahas hasil validasi dari LKP, RPP, RE, keterlaksanaan RPP, hasil N-Gain score, dan respon pelajar.

#### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Membahas rangkuman mulai dari bab I sampai bab IV dan saran yang didapat peneliti dalam melaksanakan penelitian tersebut.