

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)  
NUMERASI JUMP BERBASIS *DISCOVERY* LEARNING  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
KELAS III SDN 03 KINALI PASAMAN BARAT**

**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Dalam Mencapai Gelar Sarjana  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Agama Islam*



**Oleh :**

**Hayfa Dzakiyyah  
Nim : 21050005**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT  
1446 H / 2025 M**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Numerasi Jump Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Murid Kelas III SDN 03 Kinali Pasaman Barat”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya, apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya sendiri ini, atau dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Padang, 14 April 2025

Yang Membuat Pernyataan



Hayfa Dzakiyyah  
Nim : 21050005

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Numerasi Jump Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Murid Kelas III SDN 03 Kinali Pasaman Barat**” yang ditulis oleh Hayfa Dzakiyyah dengan Nim 21050005 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk melakukan sidang munaqasah.

Padang, 21 Februari 2025

**Pembimbing I**



**Ridania Ekawati, M.Pd**  
NIDN: 10150118604

**Pembimbing II**



**Vini Wela Septiana, M.Pd**  
NIDN: 1027098603

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul “**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Numerasi Jump Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Murid Kelas III SDN 03 Kinali Pasaman Barat**” yang ditulis oleh Hayfa Dzakiyyah dengan Nim 21050005 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah diperbaiki sesuai saran tim penguji Munaqasah yang dilakukan pada hari Jum’at tanggal 21 Februari 2025.

Padang, 21 Februari 2025

Tim Penguji Sidang Munaqasah

Ketua



Ridania Akawati, M.Pd

Sekretaris

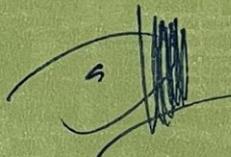


Vini Wela Septiana, M.Pd

Anggota

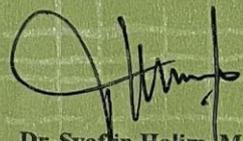


Dini Susanti, M.Pd



Sekar Harum Pratiwi, M.Pd

Diketahui Oleh,  
Dekan Fakultas Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat



Dr. Syaffin Halim, M.A

## ABSTRAK

**Hayfa Dzakiyyah, 2025: Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Numerasi Jump Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Murid Kelas III B SDN 03 Kinali Pasaman Barat.**

Pembelajaran yang kurang interaktif sering kali menjadi permasalahan, dikarenakan murid kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini diperlukan adanya alat intruksional yang sesuai dan dapat mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan sumber daya pendidikan cetak yang disajikan dalam format lembaran kertas yang mencakup materi, ringkasan, dan arahan melaksanakan tugas murid. Untuk itu dikembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Numerasi Jump* berbasis *Discovery Learning* dengan kategori valid, praktis, dan efektif agar dapat meningkatkan motivasi murid dalam pembelajaran.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang digunakan yaitu model plomp, yang memiliki tiga tahap penelitian. Tahapannya adalah investigasi awal, perancangan prototipe, dan penilaian. Untuk menguji validitas produk oleh validator yang merupakan dosen menggunakan angket validitas, untuk praktikalitas menggunakan angket praktikalitas yang dinilai oleh guru dan angket efektifitas dinilai oleh murid.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Numerasi Jump* berbasis *Discovery Learning* ini dikembangkan dengan model plomp dan memperoleh hasil yang sesuai dengan tiga kriteria penilaian. Pertama validasi produk memperoleh nilai 90% dengan kategori sangat valid, untuk hasil praktikalitas produk memperoleh nilai 96% dengan kategori sangat praktis dan hasil efektifitas memperoleh nilai 89% dengan kategori sangat efektif. LKPD ini mencapai kriteria valid, praktis dan efektif, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar murid.

**Kata Kunci : LKPD, Numerasi Jump, Discovery Learning**

## KATA PENGANTAR

*Assamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala, yang telah memberi kita banyak nikmat. Rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti yang dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam kepada *Rasulullah Shallallahu 'Alaihi Wassalam*, yang menjadi panutan bagi umat Islam.

Skripsi yang berjudul “**Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Numerasi Jump Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas III SDN 03 Kinali Pasaman Barat**” merupakan karya ilmiah yang ditulis oleh peneliti sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Agama Islam.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak dapat diselesaikan tanpa bantuan, saran, dan dorongan dari berbagai pihak yang membantu menyelesaikannya. Peneliti terutama mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta Ayahanda **Akhirul Putra** dan Ibunda **Mainarti, S.Pd** yang telah membesarkan, merawat dan mendidik peneliti dengan penuh kasih sayang yang luar biasa dan memberikan doa yang tulus serta fasilitas yang sangat baik untuk memenuhi segala kebutuhan peneliti hingga mencapai pendidikan yang sangat baik. Adik peneliti **Aisha Luthfiah**, dan seluruh keluarga besar yang selalu mensupport segala hal hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada segenap pihak, kepada yang terhormat:

1. Bapak **Dr. Syaflin Halim, MA** selaku Dekan Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, yang telah memberikan kesempatan dan persetujuan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu **Dini Susanti, M.Pd** selaku Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat sekaligus penguji 1 yang telah memberikan arahan, dukungan dan bimbingan yang sangat berharga dalam penelitian skripsi ini. Serta memberikan semangat dan keyakinan bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Ibu **Ridania Ekawati, M.Pd** selaku dosen pembimbing akademik sekaligus pembimbing 1, Ibu **Vini Wela Septiana, M.Pd** selaku dosen pembimbing 2, Ibu **Sekar Harum Pratiwi, M.Pd** selaku dosen penguji 2, yang selama proses penelitian skripsi ini selalu memberikan bimbingan, arahan, dan dedikasi yang sangat luar biasa dalam mengarahkan penelitian ini menuju keberhasilan.
4. **Seluruh Dosen PGMI** yang telah menjadi cahaya dalam kegelapan, memberikan arahan dalam kebimbangan dan memperkaya langkah-langkah perjalanan peneliti.
5. **Seluruh Tenaga Kependidikan FAI** di kampus UM Sumatera Barat, terimakasih telah memberikan dukungan, bantuan dan kerja sama dalam penyelesaian skripsi peneliti. Semoga segala komitmen dan ketulusan dalam membantu peneliti senantiasa diberkahi oleh Allah SWT.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

6. Bapak **Syamsul Bayan, S.Pd. M.Si** selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian. Bapak **Boy Sandra, S.Pd** selaku wali kelas III B yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian, seluruh murid kelas III B serta majelis guru dan keluarga besar SDN 03 Kinali Pasaman Barat yang telah bersedia memberikan kesempatan waktu dan tempat bagi peneliti dalam proses penyelesaian skripsi penelitian.
  7. Sahabat-sahabat tercinta **Amanda Putri Hasanah, Lafitri Fadilah, Rahma Nurhaliza** dan **Lathifatul Khairani** serta sahabat seperjuangan **Fitri Maimunah** yang selalu mengingatkan dan saling memberi dukungan dari awal hingga sampai sekarang ini dan untuk sahabat-sahabat peneliti **Putri Jullala, Afita Janah, Nelpia Indriati, Zahratul Ramadhani, dan Yesi Virdinia**. Untuk sepupu peneliti Kamila, Erinda, Adzkia, syahnaz dan ponakan-ponakan peneliti yang lucu Keenan Alfarez, Syarif, dan Balqis yang selalu menjadi penyemangat peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
  8. **Teman-Teman Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI)** Angkatan 2021 yang pernah bersama-sama berjuang melewati masa-masa sulit dan Bahagia dalam suka dan duka selama perkuliahan dari semester 1 sampai semester akhir.
- And the last* terimakasih kepada diri sendiri, yang sudah berjuang sejauh ini, hebat bisa bertahan berdiri tegap menghadapi lika-liku kehidupan sampai saat menyelesaikan skripsi ini, *proud of me*. Peneliti juga menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan dan perlu penyempurnaan, oleh karena itu

Peneliti menginginkan adanya tanggapan berupa saran, kritik, dan masukan yang membangun. Selain itu, peneliti berharap karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta diakui sebagai bentuk kontribusi dalam ranah pendidikan.

Padang, Februari 2025

Peneliti



Hayfa Dzakiyyah

NIM 21050005

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Peneletian.....	11
G. Spesifikasi Produk.....	12
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	13
I. Definisi Istilah.....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>15</b>
A. Landasan Teoritis .....	15
1. Hakikat Lembar kerja peserta didik (LKPD).....	15
2. Hakikat <i>Numerasi Jump</i> .....	19
3. Hakikat Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	24
4. Hakikat Motivasi Belajar .....	33
5. Hakikat Matematika .....	35
6. Validitas.....	38
7. Praktikalitas.....	39
8. Efektivitas .....	40
B. Penelitian Relevan.....	41
C. Kerangka Konseptual .....	44
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>46</b>
A. Model Pengembangan.....	46
1. Jenis Penelitian.....	46
2. Model Pengembangan.....	47
B. Prosedur Pengembangan .....	49
C. Uji coba Produk .....	59

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penulis, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

D. Jenis Data .....	59
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	60
F. Teknik Analisis Data .....	65
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>71</b>
A. Bentuk Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik.....	71
1. Fase investigasi awal ( <i>Preliminary Research</i> ) .....	72
2. Fase Perancangan atau desain ( <i>Prototyping Phase</i> ).....	75
3. Tahap Penilaian ( <i>Assesment Phase</i> ).....	98
B. Analisis Data .....	118
1. Analisis Data Validasi Isi .....	118
2. Analisis Data Validasi Desain .....	119
3. Analisis Data Validasi Aspek Bahasa.....	119
4. Analisis data praktikalitas .....	120
5. Analisis Data Efektivitas.....	120
C. Revisi Produk .....	123
1. Aspek Bahasa .....	124
2. Aspek Desain .....	125
3. Revisi Aspek Isi .....	126
4. Revisi Evaluasi satu-satu.....	127
5. Revisi Evaluasi kelompok kecil.....	128
D. Pembahasan.....	129
1. Validitas.....	130
2. Praktikalitas.....	131
3. Efektivitas .....	132
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>134</b>
A. Kesimpulan .....	134
B. Saran.....	135
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>136</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>144</b>

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta atau pemegang hak cipta. Kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan dalam prosesnya, perlu adanya alat instruksional yang sesuai untuk memfasilitasi proses belajar. Alat intruksional ini merujuk pada berbagai persiapan yang dirancang oleh guru, baik secara mandiri maupun dalam kelompok, guna memastikan bahwa proses pelaksanaan serta evaluasi pembelajaran berlangsung secara terstruktur dan menghasilkan capaian sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Alat intruksional adalah sarana atau perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mendukung keterkaitan pendidik dan murid, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif yang dapat berupa media cetak ataupun non cetak.

Alat intruksional cetak yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran contohnya adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang merupakan dokumen atau lembar kegiatan dan tugas murid, dilengkapi dengan panduan serta langkah-langkah penyelesaian yang diberikan oleh guru. LKPD dibuat untuk membantu proses belajar murid, agar murid termotivasi dan dapat mengembangkan keterampilan baik melalui tugas ataupun kegiatan yang dapat mengukur pemahaman murid terkait pembelajaran.

LKPD yang menarik dan bervariasi akan memotivasi murid untuk mengikuti pembelajaran, terlebih lagi pada materi yang cenderung kurang disukai murid misalnya matematika yang sering dianggap sulit. Dengan LKPD yang menarik

diharapkan dapat menghilangkan anggapan murid terhadap matematika yang sulit dan akan dapat menginspirasi murid untuk terlibat dengan matematika dengan cara yang lebih menyenangkan.

Matematika diakui sebagai bidang studi mendasar yang memupuk perkembangan kognitif pada individu, memungkinkan untuk berpartisipasi dalam penalaran logis dan sistematis karena dalam matematika akan dihadapkan dengan berbagai tantangan. Matematika merupakan komponen penting dari kurikulum merdeka karena berkaitan dengan *Numerasi* yang dapat membekali murid dengan kemampuan untuk berpikir kritis, rasional, logis, dan mendalam. Selanjutnya menurut pendapat (Marta, dkk, 2024) menjelaskan bahwa harapan yang tinggi untuk kemahiran dalam matematika sering tidak sesuai dengan hasil pendidikan yang dicapai oleh murid. Hal ini terjadi karena kurangnya motivasi belajar murid dalam matematika.

Sebagaimana dijelaskan Allah dalam alqur'an pada surat An-Nahl ayat 125 yang berisi pengajaran yang baik,yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

*Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”*

Ayat tersebut menjelaskan tentang pentingnya memberikan pengajaran yang baik dalam menuntut ilmu dan untuk menyeru pada jalan lurus dengan hikmah, pengajaran baik, dan debat untuk lebih baik. Dalam penyampaian pengajaran menuju ke jalan yang benar harus sesuai dengan tuntutan Islam. Setiap individu yang ingin menimba ilmu hendaknya menempuh pendidikan dengan cara yang tepat, penuh kebijaksanaan, dan melalui pengajaran yang berkualitas.

Dalam bidang pendidikan, yang bertujuan untuk mendorong pengembangan individu yang berpengetahuan, sangat penting bahwa pembelajaran harus selaras dengan kebutuhan murid, terutama pada tahap pendidikan dasar. Metode pendidikan yang konvensional sering kurang tepat dalam meningkatkan pemahaman dan kompetensi murid, dimana ada kebutuhan yang meningkat untuk metode instruksional interaktif dan sesuai. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penting menerapkan LKPD yang memfasilitasi eksplorasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan murid.

Dalam penggunaan LKPD Peneliti tertarik menggunakan permainan edukatif seperti permainan *Numerasi Jump* sebagai media untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Menurut (Hidayatulloh, Praherdhiono, dan Wedi 2020) murid yang menerapkan permainan dalam pembelajaran akan lebih tinggi pemahamannya dibandingkan dengan kelompok murid yang tidak menerapkan permainan dalam pembelajaran.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta atau pemegang hak cipta. Kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Selain itu, permainan atau *game* pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan, dan motivasi murid dalam kegiatan pembelajaran. Memasukkan permainan dalam proses pendidikan diharapkan untuk memfasilitasi pemahaman murid tentang materi yang dipelajari agar murid lebih tertarik mengikuti pembelajaran dengan adanya permainan atau *game*.

Pembelajaran yang bisa dilaksanakan adalah melalui penggunaan pembelajaran *Discovery Learning* yang berbasis pemecahan masalah nyata melalui pengumpulan informasi berdasarkan pengamatan yang dapat diaplikasikan melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Menurut (Anggela dkk 2021) Model *Discovery Learning* adalah pembelajaran dengan proses penemuan, murid didorong untuk secara mandiri mengungkap konsep matematika dasar sebelum menerima instruksi dari guru tentang konsep-konsep yang akan dipelajari melalui keterlibatan eksperimental.

Sebagaimana juga dijelaskan oleh (Reinita 2020) *Discovery Learning* adalah Sebuah pembelajaran yang dikenal sebagai pembelajaran penemuan, di mana peserta didik didorong untuk belajar mengatasi masalah sendiri dengan berpartisipasi di kelas, sehingga mereka lebih memahami dan mengingat materi pelajaran dengan lebih baik.

Model *Discovery Learning* bisa diterapkan diberbagai mata pelajaran dikarenakan banyak memiliki keunggulan. Sebagaimana penjelasan (Khasinah 2021) Keuntungan dari *Discovery Learning* bermacam-macam, termasuk peningkatan keterlibatan dan motivasi murid dalam proses pembelajaran,

optimalisasi potensi mereka, peningkatan kemampuan kolaborasi dan kerja tim, dan berbagai manfaat lainnya.

*Discovery Learning* dalam penerapannya harus mengikuti Langkah-langkah dalam pembelajaran. Langkah-langkah dari *Discovery Learning* adalah dimulai dari memberikan rangsangan (*stimulation*), mengajukan atau mengidentifikasi permasalahan (*problem statement*), mengumpulkan informasi (*data collection*), mengolah informasi (*data processing*), melakukan verifikasi (*verification*), serta memberikan kesimpulan (*generalization*). Dalam menunjang pelaksanaan model pembelajaran *Discovery Learning*, peneliti tertarik menggunakan permainan edukatif *Numerasi Jump*.

*Numerasi* merupakan pembelajaran wajib di abad ke-21, individu perlu memiliki keterampilan yang menjadi kunci keberhasilan dalam menghadapi persaingan global. *Numerasi* didefinisikan sebagai kemampuan menerapkan konsep ke dalam situasi nyata, sehingga untuk meningkatkannya, pembelajaran harus berbasis pada konteks dunia nyata (Kamsurya and Masnia 2021). Dalam kehidupan sehari-hari *Numerasi* sudah sering kita lakukan contoh sederhananya ketika menghitung uang kembalian setelah belanja, menimbang buah-buahan, mengukur benda, melihat jam dan kegiatan lainnya.

Hal ini tentu sangat erat kaitannya dengan matematika, mulai dari penjumlahan, perkalian, pengukuran dan juga geometri. Kegiatan *Numerasi* dalam matematika dapat dikreasikan sesuai kebutuhan belajar murid. Pendekatan yang efektif untuk

mengatasi permasalahan ini adalah merancang pembelajaran berbasis konteks dunia nyata agar bisa merangsang murid dalam menyelesaikan permasalahan.

Penelitian ini *Numerasi* dikombinasikan dengan kegiatan fisik yaitu lompatan yang dalam bahasa Inggris berarti *jump*. Lompatan mengacu pada suatu gerakan atau peralihan dari tempat yang berbeda dalam waktu relatif cepat. Sehingga dinamakan *Numreasi Jump* yang berarti mengkolaborasikan pembelajaran matematika dengan lompatan yang merupakan aktifitas fisik yang bermanfaat. *Numerasi Jump* merupakan modifikasi dari permainan tradisional engklek yang diperbaharui dengan adanya berbagai bentuk bangun datar beserta rumus dalam mencari luas dan keliling bangun datar tersebut.

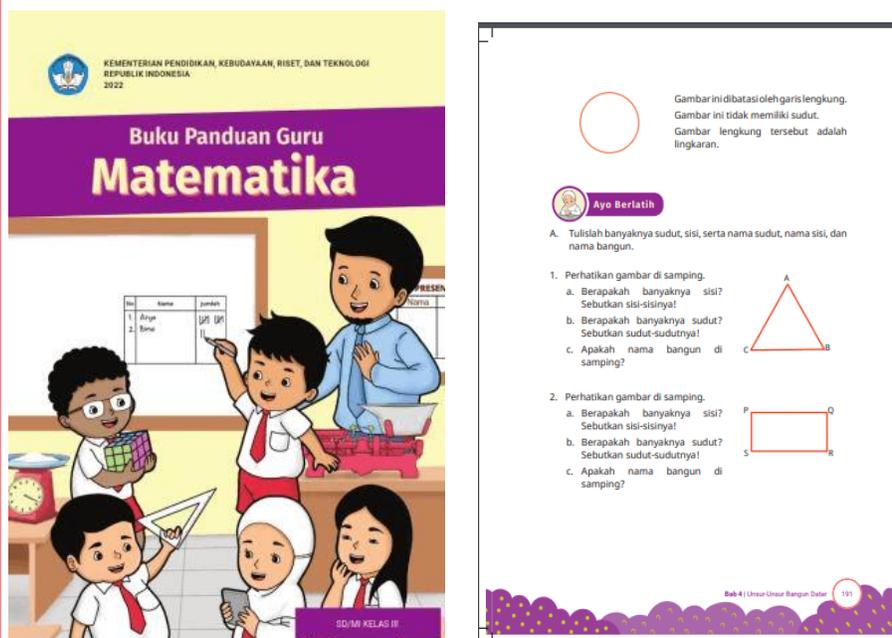
Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN 03 Kinali dengan wali kelas III B pada tanggal 16 November 2024, dalam belajar matematika di kelas III B menunjukkan adanya berbagai tantangan, LKPD yang digunakan di kelas III SDN 03 Kinali cenderung kurang menarik bagi murid karena desain yang kurang bervariasi dan soal yang disajikan dalam LKPD masih bersifat pemahaman. LKPD yang digunakan di kelas masih belum lengkap, baik dari segi isi maupun struktur seperti LKPD belum dilengkapi dengan materi pendukung, tidak adanya glosarium untuk menjelaskan istilah-istilah penting dan selanjutnya, ketiadaan bagian yang khusus untuk menarik kesimpulan diakhir pembelajaran.

Selain dari tantangan mengenai LKPD ada beberapa hal lain yang menjadi tantangan adalah, belum adanya permainan edukatif yang bisa membuat proses

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

belajar menjadi interaktif dan model pembelajaran digunakan masih belum dapat menghasilkan nilai yang bagus, karena guru menggunakan LKPD dan model pembelajaran yang mengikuti panduan buku paket yang mencantumkan perintah untuk berdiskusi, berkelompok dan kemudian guru menjelaskan. Hal ini mengakibatkan kurangnya motivasi belajar murid dalam proses pembelajaran. Berikut contoh LKPD yang digunakan pada kelas III SDN 03 Kinali materi Bangun Datar.



**Gambar 1.1 LKPD yang digunakan di kelas III B**

Tantangan ini dikarenakan keterbatasan yang dialami guru yang membuat guru belum dapat memberikan LKPD yang bervariasi, dan belum adanya permainan edukatif untuk menunjang pembelajaran serta model pembelajaran yang belum sesuai. Karena beberapa tantangan tersebut pada

akhirnya murid menjadi kurang termotivasi dan kurang semangat dalam mengikuti pelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang membutuhkan keterampilan numerasi atau pemecahan masalah.

Untuk mengatasi masalah ini, dibutuhkan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Karena itu peneliti tertarik melakukan **Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Numerasi Jump berbasis Discovery Learning untuk meningkatkan motivasi belajar murid Kelas III SDN 03 Kinali** yang dianggap sebagai solusi yang potensial.

Melalui penerapan LKPD *Numerasi Jump* dan berbasis *Discovery Learning* pengalaman belajar murid akan dibuat lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan pemahaman murid tentang konsep matematika. Permainan *Numerasi Jump* dirancang untuk mendorong murid untuk berpikir yang lebih luas karena permainan melibatkan pengenalan bentuk bangun datar, yang memfasilitasi lingkungan belajar yang dianggap merangsang dan, murid dapat menemukan solusi sendiri terkait permasalahan yang tahap awalnya merangsang rasa ingin tahu dan meningkatkan motivasi mereka.

## B. Identifikasi Masalah

Merujuk dari latar belakang di atas dapat diuraikan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. LKPD yang dipakai kurang menarik.
2. Soal yang disajikan dalam LKPD masih bersifat pemahaman.
3. LKPD yang digunakan kurang lengkap.
4. Belum adanya permainan edukatif.
5. Model pembelajaran belum sesuai dan cenderung mengikuti panduan buku paket.
6. Rendahnya motivasi murid.

## C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, penelitian focus untuk pembelajaran matematika dengan "**Pengembangan Lembar kerja peserta didik (LKPD) Numerasi Jump Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Murid Kelas III SDN 03 Kinali**" dengan tujuan untuk peningkatan motivasi murid dalam memahami hal dasar matematika, dalam materi bangun datar pada semester II dengan LKPD *Numerasi Jump* berbasis *Discovery Learning*. Ini diharapkan menjadikan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan aplikatif, untuk murid agar lebih aktif dan termotivasi dalam proses belajar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

### D. Rumusan Masalah

Penjabaran dari identifikasi masalah yang dikemukakan, maka dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Numerasi Jump* berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar murid Kelas III SDN 03 Kinali yang valid?
2. Bagaimana pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Numerasi Jump* berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar murid Kelas III SDN 03 Kinali yang praktis?
3. Bagaimana pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Numerasi Jump* berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar murid Kelas III SDN 03 Kinali yang efektif.

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Numerasi Jump* berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar murid Kelas III SDN 03 Kinali yang valid.
2. Mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Numerasi Jump* berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar murid Kelas III SDN 03 Kinali yang praktis.

3. Mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) *Numerasi Jump* berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar murid Kelas III SDN 03 Kinali yang efektif.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Mengembangkan kemampuan guru untuk merancang LKPD matematika yang dapat meningkatkan motivasi belajar murid Kelas III SDN 03 Kinali.
- b. Memberikan pengetahuan keilmuan mengenai peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam pengembangan LKPD Matematika di SDN 03 Kinali.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Murid

Membantu dalam memahami pelajaran melalui penggunaan LKPD dan meningkatkan motivasi belajar.

- b. Bagi Guru

Menjadi ide dalam mengembangkan metode pengajaran, memungkinkan mereka melaksanakan pembaharuan penyampaian materi kepada peserta didik, serta mendorong munculnya ide merancang pembelajaran agar lebih efektif di masa depan.

c. Bagi Sekolah

Menjadi sumber untuk membuat pembelajaran jadi lebih baik, dan diharapkan dapat mendorong pihak sekolah agar lebih memperhatikan kebutuhan murid dalam proses belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti

Bermanfaat untuk memperluas pengetahuan dan wawasan peneliti dan kontribusi dalam dunia pendidikan terutama dalam mata pelajaran matematika.

## G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi yang dikembangkan adalah:

1. LKPD yang dikembangkan hanya untuk materi Matematika tentang bangun datar berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar murid kelas III SDN 03 Kinali.
2. LKPD mengacu pada kurikulum merdeka.
3. LKPD ini dilengkapi materi yang terdiri dari Judul, Tujuan Pembelajaran, Langkah-Langkah kerja, Tugas Individu atau Kelompok, Rangkuman, Refleksi, Evaluasi Diri, Glosarium dan Kesimpulan.
4. LKPD ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar murid dalam pembelajaran Matematika.
5. LKPD memuat gambar-gambar yang bervariasi.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta atau penerbit. Kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

## H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berikut Asumsi dan Keterbatasan dalam penelitian ini :

1. Pengembangan LKPD ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memotivasi murid dalam belajar.
2. Pengembangan LKPD ini hanya berdasarkan kebutuhan pembelajaran.
3. Penelitian hanya sebatas pengembangan LKPD Matematika materi bangun datar.
4. Penerapan produk LKPD ini hanya sebatas di kelas III B SDN 03 Kinali dikarenakan keterbatasan waktu produksi dan biaya yang diperlukan.

### I. Definisi Istilah

#### 1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah alat intruksional yang dipakai dalam proses pendidikan untuk membantu murid dalam meningkatkan pemahaman, kompetensi, dan basis pengetahuan mereka. LKPD biasanya mencakup kumpulan tugas, tantangan, atau kegiatan yang dibuat dengan cermat untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri atau kolaboratif antar murid, dengan tujuan menumbuhkan kreasi, inovasi dan motivasi murid dalam belajar.

#### 2. Numerasi Jump

Permainan *Numerasi Jump* adalah sebuah permainan edukatif yang merupakan modifikasi dari permainan tradisional engklek. Sesuai namanya “*Numerasi*” berarti kemampuan yang berkaitan dengan *Numerasi* yaitu angka dan

symbol, sedangkan “*jump*” yaitu loncatan. Permainan ini berkaitan dengan matematika yang merupakan cabang ilmu pengetahuan yang terorganisasi secara urut, matematika memfasilitasi individu dalam menafsirkan segudang konsep dan kesimpulan. Selanjutnya, matematika pada dasarnya berkaitan dengan fenomena dan tantangan mengenai dimensi spasial dan bentuk geometris.

### 3. *Discovery Learning*

*Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang mendorong murid untuk memecahkan konsep melalui proses *eksplorasi* dan *investigasi* yang dikembangkan dengan pembelajaran yang mencakup penemuan konsep dan pengetahuan murid melalui proses *eksplorasi* dan penyelidikan yang sistematis.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta atau pemegang hak cipta. Kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.