

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada umumnya dilaksanakan di sekolah dengan menanamkan nilai-nilai luhur bangsa kepada peserta didik melalui proses pembelajaran. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Di dalam proses pembelajaran terdapat dua konsep yang pertama belajar dan mengajar seperti yang dijelaskan dalam surat (QS: Al ‘Alaq [96] 1-5) yang berbunyi:

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya: “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.*” (QS: Al ‘Alaq [96]: 1-5)²

¹Wina sanjaya, *Penelitian Tiindakan Kelas*, (jakarta : kencana Prenada Media Group, 2009), h, 6

² Departemen Agama RI, *Al-qur'an dan Terjemahan*. (Semarang: CV.Toha Putra 1898) h.1069



Dari ayat tersebut dapat dijelaskan bahwa Allah mengajarkan manusia dengan perantara tulis baca dan juga terdapat dua konsep didalamnya yaitu belajar dan mengajar. Dalam ayat di atas diterjemahkan bahwasanya mengajar merupakan aktivitas dan tanggung jawab manusia itu sendiri.³

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menduduki peran penting dalam pendidikan. Dalam proses pembelajaran, tujuan pembelajaran matematika merupakan proses untuk mempersiapkan anak didik agar sanggup menghadapi perubahan-perubahan keadaan didalam kehidupan melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran yang logis, rasional, kritis, cermat, kreatif, dan efisiensi serta menggunakan matematika sebagai pola pikir dalam kehidupan sehari-hari dan juga dalam mempelajari ilmu pengetahuan.⁴

Tujuan pembelajaran matematika berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 58 tahun 2014 yaitu:

1. Memahami konsep matematika, merupakan kompetensi dalam menjelaskan keterkaitan antar konsep dan menggunakan konsep maupun algoritma, secara luwe, akurat, efisiensi, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan pola sebagai dugaan dalam penyelesaian masalah, dan mampu membuat generalisasi berdasarkan fenomena atau data yang beda.
3. Menggunakan penalaran pada sifat, melakukan manipulasi matematika baik dalam penyederhanaan, maupun menganalisa komponen yang ada dalam pemecahan masalah dalam konsteks matematika maupun di luar matematika.
4. Mengkomunikasikan gagasan, penalaran, serta mampu menyusun bukti matematika dengan menggunakan kalimat lengkap, simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan masalah.

³ Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 30

⁴ Ismail, dkk, *Kapita Selekta Pembelajaran Matematika*, (Bandung: UT, 2000), h.115

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.
6. Memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai dalam matematika dan pembelajarannya.
7. Melakukan kegiatan-kegiatan motorik yang menggunakan pengetahuan matematika.
8. Menggunakan alat peraga sederhana maupun hasil teknologi untuk melakukan kegiatan-kegiatan matematika.⁵

Kemampuan peserta didik yang rendah dalam menyelesaikan soal matematika yang berkaitan dengan konsep tentunya menjadi masalah dan pembelajaran matematika. Hanya sedikit peserta didik yang mampu menyelesaikan soal dengan baik. Peserta didik sering kali tidak mampu membedakan antara koefisien, variabel dan konstanta, bahkan banyak juga tidak mampu mengoperasionalkan perintah-perintah dalam soal matematika baik yang berbentuk soal essay biasa maupun dalam bentuk soal cerita. Matematika selalu dikaitkan dengan ide-ide atau konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis yang membutuhkan pemahaman secara bertahap dan berurutan. Dalam pembelajaran matematika, aspek-aspek pemahaman rumus dan aplikasinya merupakan hal yang sangat penting yang harus dimiliki peserta didik. Banyak keluhan dari peserta didik tentang pelajaran matematika yang sulit, tidak menarik, membosankan dan ditakuti peserta didik.⁶

Kemampuan pemahaman konsep matematika merupakan salah satu tuntutan kurikulum saat ini yang perlu ditingkatkan, karena kemampuan pemahaman konsep sangat berguna dalam menyelesaikan suatu permasalahan

⁵ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia), [Online: <https://dokumen.tips/documents/31-permendiknas-no-58-tahun-2014-standar-isi.html>]

⁶ Sugianto, "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Generatif dengan Metode Diskusi Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Dharma Loka Pekanbaru" (Pekanbaru: UIN Suska Riau, FTK) 2013



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

matematis, baik berupa konsep maupun konteks sesuai keterangan di atas. Kemampuan dan keterampilan tersebut akan bermanfaat dalam menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dipelajari saat di bangku sekolah. Menyelesaikan suatu permasalahan perlu memiliki kemampuan dalam memahami konsep maupun konteks permasalahan yang dihadapi sehingga permasalahan dapat diselesaikan dengan baik. Salah satu tujuan yang diharapkan dari pelajaran matematika sekolah, yakni dapat mengerti dan paham dengan konsep matematika dan mampu memecahkan masalah matematika yang berguna bagi kehidupan sehari-hari di masyarakat, untuk itu manusia pada zaman sekarang ini harus menguasai matematik.⁷

Untuk tercapainya tujuan yang diharapkan dari pembelajaran sekoah tersebut, guru hendaknya memilih dan menggunakan strategi, model pembelajaran , metode dan teknik yang banyak melibatkan peserta didik aktif dalam belajar, baik secara mental, fisik maupun sosial. Dalam matematika belajar aktif tidak harus selalu dibentuk kelompok, belajar aktif dalam kelas yang cukup besarpun bisa terjadi. Dalam pembelajaran matematika peserta didik dibawa kearah mengamati, menebak, berbuat, mencoba, mampu menjawab pertanyaan mengapa dan kalau mungkin berdebat.⁸

Ada banyak faktor yang menyebabkan masih rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. Hal ini dapat ditinjau dari berbagai aspek diantaranya dari aspek: peserta didik, guru, model pembelajaran pembelajaran yang diterapkan dan penilaian (*assessment*) dan kebijakan

⁷ *Ibid.*

⁸ Erman Suherman, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: JICA, 2001) h. 60.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pemerintah dalam dunia pendidikan. Selain itu penyebab rendahnya pemahaman konsep matematis peserta didik adalah proses pembelajaran secara biasa dan masih saja berpusat pada guru. Peserta didik tidak banyak terlibat dalam mengkonstruksi pengetahuannya, hanya menerima saja informasi yang disampaikan oleh guru. Seringkali peserta didik tidak mampu menjawab soal yang berbeda dari contoh yang diberikan guru, mencontoh, dan mengerjakan latihan mengikuti pola yang diberikan guru, bukan dikarenakan peserta didik memahami konsepnya.⁹

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan salah seorang guru matematika kelas VII MTs Negeri 4 Kampar yang bernama ibu Meri Nova Erlinda S.Pd diperoleh informasi: Disaat guru memberikan suatu permasalahan namun peserta didik hanya diam beberapa peserta didik saja yang berani memberikan argumen. Peserta didik tidak bisa memberikan jawaban atau pendapat secara jelas dan logis sehingga kurangnya rasa ingin tahu dan kurangnya sikap terbuka peserta didik, lalu sedikitnya respek peserta didik memecahkan suatu masalah. Peserta didik kurang cermat dalam mengevaluasi hasil pekerjaan mereka sendiri atau pekerjaan yang dilakukan guru. Saat menyelesaikan soal yang diberikan guru peserta didik hanya terpaku pada satu bentuk penyelesaian saja, peserta didik tidak mampu memberikan gagasan berupa alternatif penyelesaian lain. Sebanyak 40% peserta didik tidak bisa merincikan cara menyelesaikan suatu soal, mulai dari mengidentifikasi hal-hal

⁹ Eri Widyastuti, "Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep dan Komunikasi Matematis Siswa Dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw". (Medan: UNIMED, Jurusan Matematika)

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

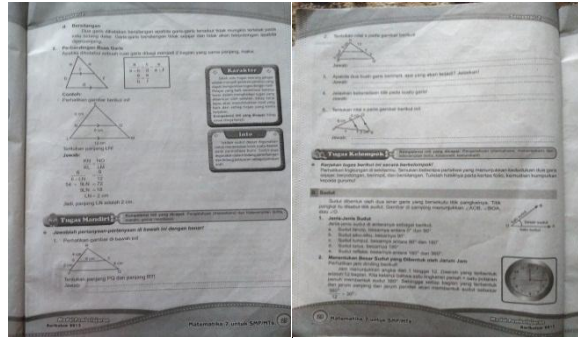
yang diketahui, ditanya, kemudian memperjelas langkah-langkah dalam penyelesaian secara detail.

Berdasarkan hasil ulangan kelas VII pada materi garis dan sudut pada ajaran 2017/2018 sekolah MTs Negeri 4 Kampar. Dari kelas VIIA, VIIB, VIIC, VIID, VIIE jumlah peserta didiknya 127 ternyata hanya 16 orang yang mendapatkan nilai tinggi dan tidak remedial. Selebihnya peserta didik tersebut remedial supaya mendapatkan nilai KKM. Padahal soal yang diberikan tidak jauh dari contoh-contoh dan soal latihan yang diberikan oleh guru. ini membuktikan bahwa kemampuan pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran matematika memang memperhatikan. Oleh karena itu peneliti memilih materi garis dan sudut untuk dibuat LKPD dengan model pembelajaran generatif.

Oleh karena itu diperlukan suatu bahan ajar dalam proses pembelajaran. Bahan ajar yang dimaksud seperti: buku, modul, lembar kerja peserta didik (LKPD) dan lain-lain. Salah satu bahan ajar yang tidak asing lagi oleh peserta didik adalah lembar kerja peserta didik atau yang biasa disebut LKPD. Namun, LKPD umumnya yang digunakan oleh peserta didik saat ini khususnya bidang matematika hanya berisi rumus-rumus dan contoh soal, sehingga peserta didik hanya langsung menggunakan rumus-rumus yang dicantumkan. Selain itu, tampilan LKPD juga kurang menarik karena hanya ada ringkasan materi dan latihan soal-soal saja, sehingga peserta didik tidak memahami konsep. LKPD yang digunakan peserta didik saat ini dapat dilihat pada gambar I.1 berikut:

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar I.1
Contoh LKPD Peserta Didik

Untuk itu sangat diperlukan variasi-variasi baru dalam LKPD seperti bahasa yang mudah dipahami peserta didik, gambar yang menarik, materi yang terstruktur dan model pembelajaran tertentu dalam LKPD sehingga peserta didik paham dengan konsep yang diberikan. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk memudahkan peserta didik dalam proses belajar dengan salah satu strategi pembelajaran yang baru bagi guru dan peserta didik, yaitu model pembelajaran Generatif. Model pembelajaran Generatif merupakan model pembelajaran berdasarkan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa belajar bukanlah penyerapan atau perekam, melainkan proses aktif dimana peserta didik mengkonstruksikan pemahamannya dengan jelas merangkai pengalaman yang telah dimiliki dengan pengalaman baru yang telah dijumpainya. Dengan demikian, konsep yang telah diperoleh peserta didik tersimpan lebih lama dalam ingatan dibandingkan jika peserta didik diberikan suatu konsep dengan cara bercerita. Pembelajaran Generatif mengasumsikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bahwa belajar itu ditemukan dan mengajarkan kepada peserta didik metode-metode spesifik melakukan kerja mental menangani informasi baru.¹⁰

Generatif menekankan pengintegrasian aktif materi baru dengan pengetahuan yang ada dibenak peserta didik dan mengucapkan dengan kata-kata sendiri apa yang telah mereka dengar. Sesuai dengan pendapat Dimayati dan Mudjino yang mengatakan bahwa "Pembelajaran yang efektif dimana peserta didik terlibat langsung dalam situasi kognitif yaitu yang berkenaan dengan perilaku dalam aspek berfikir, Aktifitas otak, keterampilan memecahkan masalah."¹¹ Melalui pembelajaran generatif peserta didik diarahkan untuk mengkonstruksi atau menjelaskan fakta-fakta yang dimiliki oleh peserta didik sehingga menghasilkan sebuah kesimpulan yang tepat juga mendorong peserta didik yang kurang mampu berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.¹²

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbasis Model Pembelajaran Generatif untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik MTs Negeri 4 Kampar.**

¹⁰ Daniel Muijis Dan David Reynolds, *Effective Teaching* (Yogyakarta: pustaka pelajar, 2008).h. 110

¹¹ Mudjiono dan Dimyati, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka cipta, 2002)h. 46

¹² Bagjaya Waluya," Penggunaan Model Pembelajaran Generatif Untuk Meningkatkan pemahaman siswa pada Konsep Geografi". (Bandung: UPI, Jurusan Pendidikan Geografi FPIPS)

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat validitas LKPD berbasis model pembelajaran Generatif yang dikembangkan pada materi garis dan sudut?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan LKPD berbasis model pembelajaran Generatif yang dikembangkan pada materi garis dan sudut?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahman konsep matematis antara peserta didik yang menggunakan LKPD berbasis model pembelajaran generatif dan peserta didik yang tidak menggunakan LKPD berbasis model pembelajaran generatif?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendiskripsikan tingkat validitas LKPD berbasis model pembelajaran Generatif yang dikembangkan pada materi garis dan sudut.
2. Untuk mendiskripsikan tingkat kepraktisan LKPD berbasis model pembelajaran Generatif yang dikembangkan pada materi garis dan sudut.
3. Untuk mendiskripsikan kemampuan pemahman konsep matematis peserta didik yang menggunakan LKPD berbasis model pembelajaran generatif dan peserta didik yang tidak menggunakan LKPD berbasis model pembelajaran generatif pada materi garis dan sudut.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Spesifikasi Produk

Produk hasil pengembangan ini dirancang sedemikian rupa sehingga menggunakan prinsip model pembelajaran generatif. Adapun spesifik dari LKPD yang akan dikembangkan yaitu:

1. LKPD berbasisi model pembelajaran Generatif disusun sesuai fase yang terdapat dalam model pembelajaran Generatif.
2. LKPD memuat kegiatan dan latihan untuk mengarahkan peserta didik untuk belajar secara aktif dan memiliki kemampuan untuk pemahaman konsep.
3. LKPD matematika disajikan secara menarik supaya peserta didik tertarik untuk belajar dengan menggunakan LKPD tersebut.
4. Materi yang dimuat dalam LKPD matematika untuk kelas VII MTs Negeri 4 kampar tentang Garis dan Sudut

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Hasil pengembangan LKPD ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam pembuatan bahan ajar LKPD berbasis Generatif.

2. Bagi Guru

Hasil pengembangan LKPD ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam merangsang peserta didik untuk berfikir mandiri berdasarkan yang dimilikinya dan mampu membantu guru dalam mewujudkan pembelajaran matematika yang berpusat pada kegiatan peserta didik pada materi Garis dan Sudut



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

3. Bagi peserta didik

Hasil pengembangan LKPD ini diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik dalam belajar Garis dan Sudut, memperkaya pengalaman, memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematika dan dapat memotivasi peserta didik dalam mempelajari matematika.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini penting dilakukan dengan harapan diperoleh bahan ajar berupa LKPD berbasis Generatif yang valid, praktis dan efektif untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. LKPD ini menuntut peserta didik untuk membangun sendiri pengetahuannya melalui proses berpikir sehingga dapat menyelesaikan masalah-masalah yang terdapat dalam pemahaman konsep berdasarkan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Selain itu, diharapkan pengembangan LKPD ini dapat membantu untuk menciptakan suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar karena dengan LKPD ini peserta didik dapat belajar dimana saja dan bisa mengekspresikan cara-cara belajar yang sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Peneliti berasumsi bahwa untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik dalam proses pembelajaran matematika dapat menggunakan LKPD berbasis model Generatif. LKPD dikembangkan dan disusun secara sistematis untuk menciptakan suasana yang

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memungkinkan peserta didik belajar dan dapat memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik.

Pengembangan ini masih terbatas pada pengembangan bahan ajar berbasis Generatif yaitu LKPD yang berisi materi, kegiatan belajar, contoh-contoh soal dan soal-soal latihan. Materi pembelajaran yang dikembangkan difokuskan pada materi peserta didik sekolah menengah pertama kelas VII semester genap materinya yaitu Garis dan Sudut Pengembangan LKPD ini mengacu dan menggunakan beberapa teori dan hasil kajian dari para ahli sebelumnya yang diadopsi dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

H. Defenisi Istilah

Supaya tidak terjadi penafsiran yang berbeda, maka dalam memahami judul penelitian ini, perlu adanya penjelasan istilah-istilah sebagai berikut:

I. Kemampuan Pemahaman konsep

Pemahaman konsep merupakan salah satu kemampuan yang diharapkan dimiliki peserta didik dalam pembelajaran matematika. Menurut *National Council Of Teacher Of Mathematics* (NCTM) yang dikutip oleh Nila Kesuma Wati, untuk mencapai pemahaman yang bermakna maka pembelajaran matematika harus diarahkan pada pengembangan kemampuan koneksi matematik antar berbagai ide, memahami bagaimana ide-ide matematik saling terkait satu sama lain sehingga terbangun pemahaman

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyeluruh, dan menggunakan matematik dalam konteks di luar matematika.¹³

II. Generatif

Pembelajaran Generatif pertama kali diperkenalkan oleh Osborne dan Cosgrove. Pembelajaran adalah pembelajaran yang menekankan pada pengintegrasian secara aktif antara materi atau pengetahuan baru yang sudah dimiliki peserta didik. Pengetahuan baru itu akan diujikan dengan cara menggunakan dalam menjawab persoalan atau gejala yang terkait. Jika pengetahuan itu berhasil menjawab permasalahan yang dihadapi, maka pengetahuan baru itu akan disimpan dalam memori jangka panjang.¹⁴

III. LKPD

LKPD atau yang lebih dikenal Lembar Kerja Peserta didik adalah bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran. LKPD adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik.¹⁵ Selanjutnya, menurut Andi LKPD merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembaran-lembaran kertas yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai.¹⁶

¹³ Nila Kusuma Wati, *Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika, Pemahaman Konsep Matematik dalam Pembelajaran Matematika*, (Palembang: 2008), h. 2-231.

¹⁴ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.2011 h.177

¹⁵ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Rosda Karya, 2008), h. 176.

¹⁶ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Jogjakarta: Diva Press, 2011), h. 204.