

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoritis

1. Lembar Kerja Siswa (LKS)

a. Pengertian Lembar Kerja Siswa

Dalam proses belajar mengajar, tentunya dibutuhkan perangkat pembelajaran guna menunjang kegiatan belajar tersebut, salah satu perangkat pembelajaran adalah bahan ajar berupa Lembar Kerja Siswa (LKS). Menurut Diknas dalam Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar, LKS adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa.¹ Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk atau langkah-langkah yang menyelesaikan suatu tugas dan tugas tersebut haruslah jelas kompetensi dasar yang akan dicapai.

Menurut Belawati dalam Pengembangan Bahan Ajar, di dalam LKS memuat materi, ringkasan, dan tugas yang berkaitan dengan materi. Selain itu, siswa juga dapat menemukan arahan yang terstruktur untuk memahami materi yang diberikan, dan pada saat yang bersamaan siswa diberi materi serta tugas berkaitan dengan materi tersebut.²

Dari penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa LKS merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi,

¹ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press. 2013), hlm.203

² *Ibid*, hlm.204

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.

ringkasan dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh siswa yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai.

b. Fungsi, Tujuan dan Manfaat LKS

LKS yang digunakan harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat dikerjakan siswa dengan baik dan memotivasi belajar siswa.

Fungsi LKS menurut Andi Prastowo adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran pendidik, namun lebih mengaktifkan peserta didik;
- 2) Sebagai bahan ajar yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan;
- 3) Sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih; serta
- 4) Memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik.³

Salah satu tujuan penyusunan LKS adalah untuk menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik materi dan karakteristik siswa. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Andi Prastowo, paling tidak ada empat poin yang menjadi tujuan penyusunan LKS, yaitu:

- 1) Menyajikan bahan ajar yang memudahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan;
- 2) Menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan;
- 3) Melatih kemandirian belajar peserta didik; dan
- 4) Memudahkan pendidik dalam memberikan tugas kepada peserta didik.⁴

³*Ibid*, hlm.205-206

⁴*Ibid*, hlm.206

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.

Adapun manfaat penggunaan LKS dalam proses pembelajaran adalah mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, membantu siswa dalam mengembangkan konsep, sebagai pedoman guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, membantu siswa untuk memperoleh catatan tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan belajar, serta membantu siswa untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis.

c. Kelebihan dan Kekurangan LKS

Ada beberapa kelebihan yang didapatkan apabila menggunakan LKS dalam proses pembelajaran. Menurut Pandoyo, kelebihan dari penggunaan LKS adalah:⁵

- 1) Meningkatkan aktivitas belajar
- 2) Mendorong siswa mampu belajar sendiri
- 3) Membimbing siswa secara baik ke arah pengembangan konsep

Selain memiliki kelebihan, tentunya LKS juga memiliki kekurangan. Adapun kekurangan LKS antara lain:

- 1) Bagi siswa yang malas akan terasa membosankan
- 2) Bagi siswa yang malas akan mencontoh jawaban temannya
- 3) Bagi siswa yang memiliki kemampuan yang rendah akan mengalami kesulitan dan tertinggal dari temannya.

⁵Abdul Majid, *Op.Cit*, hlm.375

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.

Untuk meminimalisir kekurangan LKS tersebut, sebaiknya guru membimbing dan memberikan perhatian lebih kepada siswa yang malas dan siswa yang memiliki kemampuan yang rendah agar siswa tidak merasa bosan serta tidak tertinggal dari temannya.

d. Langkah-langkah Membuat LKS

LKS yang inovatif dan kreatif akan menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. LKS dikembangkan dengan model *Discovery Learning* dan mengacu pada langkah-langkah pembuatan LKS oleh Andi Prastowo, yaitu:⁶

- 1) Melakukan analisis kurikulum. Pada langkah ini dimaksudkan untuk menentukan materi-materi mana yang memerlukan bahan ajar LKS. Langkah ini dilakukan dengan cara melihat materi pokok, pengalaman belajar, serta materi yang diajarkan.
- 2) Menyusun peta kebutuhan LKS. Pada langkah ini diperlukan untuk mengetahui jumlah LKS yang harus ditulis serta melihat urutan LKS nya.
- 3) Menentukan judul LKS. Pada langkah ini judul LKS ditentukan atas dasar kompetensi-kompetensi dasar, materi-materi pokok, atau pengalaman belajar yang terdapat dalam kurikulum.
- 4) Penulisan LKS. Untuk menulis LKS, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:
 - a) Merumuskan kompetensi dasar

⁶Andi Prastowo, *Op.Cit*, hlm.211

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) Menentukan alat penilaian
- c) Menyusun materi
- d) Memperhatikan struktur LKS

e. Kriteria Kualitas Lembar Kerja Siswa

Menurut Darmodjo dan Kaligis dalam Eureka Pendidikan, keberadaan LKS memberi pengaruh yang cukup besar dalam proses belajar mengajar sehingga penyusunan LKS harus memenuhi berbagai persyaratan yaitu syarat didaktik, syarat konstruksi, dan syarat teknik.⁷

1) Syarat didaktik

Syarat didaktik merupakan syarat yang berhubungan dengan asas-asas pembelajaran efektif, yaitu:

- a) Memperhatikan adanya perbedaan individu sehingga dapat digunakan oleh seluruh siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda.
- b) Menekankan pada proses untuk menemukan konsep-konsep sehingga berfungsi sebagai petunjuk bagi siswa untuk mencari informasi bukan alat pemberitahu informasi.
- c) Memiliki variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan siswa sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menulis, bereksperimen, praktikum, dan lain sebagainya.

⁷ Fikrotur rofiah. Lembar Kegiatan Siswa (LKS), diakses pada tanggal 2 Februari 2017 pada pukul 10.40 WIB dari situs eurekapedidikan.com/2015/01/lembar-kegiatan-siswa-lks.html

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.

- d) Mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, moral dan estetika pada diri anak, sehingga tidak hanya ditunjukkan untuk mengenal fakta-fakta dan konsep-konsep akademis maupun juga kemampuan sosial dan psikologis.
- e) Menentukan pengalaman belajar dengan tujuan pengembangan pribadi siswa bukan pada materi.

2) Syarat konstruksi

Syarat konstruksi adalah syarat-syarat yang berkenaan dengan penggunaan bahasa, susunan kalimat, kosakata, tingkat kesukaran, dan kejelasan dalam LKS. Adapun syarat-syarat konstruksi tersebut adalah:

- a) Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan siswa.
- b) Menggunakan struktur kalimat yang jelas.
- c) Memiliki tata urutan pelajaran sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
- d) Menghindari pertanyaan yang terlalu terbuka.
- e) Tidak mengacu pada buku sumber di luar kemampuan siswa.
- f) Menyediakan ruang yang cukup untuk memberi keluasaan pada siswa untuk menulis maupun menggambarkan hal-hal yang siswa ingin sampaikan.
- g) Menggunakan kalimat yang sederhana dan pendek.
- h) Menggunakan lebih banyak ilustrasi dari pada kata-kata.

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.

- i) Memiliki tujuan belajar yang jelas serta bermanfaat.
 - j) Memiliki identitas untuk memudahkan administrasi.
- 3) Syarat teknik
- Syarat teknis merupakan syarat yang berkaitan dengan penyajian LKS, yaitu berupa tulisan, gambar dan penampilan.
- a) Tulisan dalam LKS diharapkan memperhatikan hal-hal berikut:
 - (1) Menggunakan huruf cetak dan tidak menggunakan huruf latin atau romawi.
 - (2) Menggunakan huruf tebal yang agak besar untuk topik.
 - (3) Menggunakan maksimal 10 kata dalam satu baris.
 - (4) Menggunakan bingkai untuk membedakan kalimat perintah dengan jawaban siswa.
 - (5) Mengusahakan keserasian dalam perbandingan besarnya huruf dengan gambar.
 - b) Gambar yang baik untuk LKS adalah gambar yang dapat menyampaikan pesan atau isi dari gambar tersebut secara efektif kepada pengguna LKS.
 - c) Aspek penampilan sangat penting dalam LKS. Siswa pada awalnya akan tertarik pada penampilan bukan pada isinya. Oleh karena itu, LKS harus dibuat menarik agar siswa termotivasi untuk menggunakan LKS.

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.

2. *Discovery Learning*

a. Pengertian *Discovery Learning*

Menurut arti kata, *Discovery* adalah penemuan/pendapatan, sementara *Learning* adalah belajar.⁸ *Discovery Learning* adalah “belajar/pembelajaran yang dilakukan dengan cara penemuan”. Menurut Budiningsih yang dikutip oleh Agus N. Cahyo, metode *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. Berdasarkan pengertian di atas, kita ketahui *Discovery Learning* adalah pembelajaran yang diharapkan siswa dapat menemukan pemahamannya sendiri terhadap pelajaran yang dipelajarinya.

Discovery Learning merupakan proses mental dimana siswa mampu mengasimilasi suatu konsep atau prinsip. Proses mental yang dimaksud antara lain: mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya.⁹ Berdasarkan pengertian tersebut dapat kita ketahui bahwa *Discovery Learning* adalah metode pembelajaran yang mengharapakan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan memahaminya dengan cara menemukan sendiri.

⁸ John M. Echols, dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: PT Gramedia. 2005), hlm.185

⁹ Agus N. Cahyo, *Op.Cit* hlm.101

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. Langkah-Langkah Pelaksanaan *Discovery Learning*

Dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning*, Ada 5 tahap yang harus ditempuh:

- 1) Perumusan masalah untuk dipecahkan peserta didik
- 2) Penetapan jawaban sementara/pengajuan hipotesis
- 3) Peserta didik mencari informasi, data, fakta yang diperlukan untuk menjawab/memecahkan masalah dan menguji hipotesis
- 4) Menarik kesimpulan dari jawaban/generalisasi
- 5) Aplikasi kesimpulan/generalisasi dalam situasi baru.¹⁰

Sedangkan Mulyartiningsih dalam bukunya mengatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran *Discovery Learning* terbagi atas lima, diantaranya adalah:

- 1) Menjelaskan tujuan pembelajaran.
- 2) Membagi petunjuk praktikum atau eksperimen
- 3) Melakukan eksperimen dibawah pengawasan guru
- 4) Guru menunjukkan gejala yang diamati
- 5) Peserta didik menyimpulkan hasil eksperimen.¹¹

Selain itu, menurut Syah yang dikutip oleh Agus N Cahyo mengatakan bahwa tahapan atau prosedur model *Discovery Learning* ialah sebagai berikut:¹²

- 1) Pemberian rangsangan (*Stimulation*)
- 2) Pernyataan atau identifikasi masalah (*Problem Statement*)
- 3) Pengumpulan data (*Data Collection*)
- 4) Pengolahan data (*Data Processing*)
- 5) Pembuktin (*Verification*)

¹⁰ Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran* (Jakarta: PT Asdi Mahasatya. 2004), hlm.39-40

¹¹ E. Mulyartiningsih, *Metodologi Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Jogjakarta: Alfabeta. 2012) hlm. 236

¹² Agus N Cahyo, *Op.Cit*, hlm.249

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.

6) Menarik kesimpulan (*Generalization*)

Dalam melaksanakan langkah-langkah tersebut guru tidak hanya menyerahkan sepenuhnya proses dan hasil penemuan kepada siswa. Peranan guru hanyalah sebagai fasilitator dan pembimbing atau pemimpin pengajaran yang demokratis, sehingga diharapkan siswa lebih banyak melakukan kegiatan sendiri atau dalam bentuk kelompok memecahkan masalah atas bimbingan guru.

c. Keuntungan dan Kelebihan *Discovery Learning*

Penerapan metode *Discovery Learning* dalam pembelajaran memiliki kelebihan-kelebihan sesuai dengan tujuannya. Jika prosesnya berjalan baik maka kelebihan tersebut akan sangat terasa manfaatnya terutama oleh siswa.

Dalam artikel *The Act Of Discovery*, Bruner menyebutkan ada beberapa keuntungan jika suatu bahan dari suatu pelajaran disampaikan dengan menerapkan model-model yang berorientasi pada *Discovery Learning*, yaitu:¹³

- 1) Adanya suatu kenaikan dalam potensi intelektual
- 2) Ganjaran intrinsik lebih ditekankan dari pada ekstrinsik
- 3) Murid yang mempelajari bagaimana menemukan berarti murid itu menguasai metode *Discovery Learning*
- 4) Murid lebih senang mengingat-mengingat materi.

¹³Agus N. Cahyo, *Op.Cit*, hlm.116-117

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.

Ali Hamzah dan Muhlisrarini dalam bukunya yang berjudul *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika* mengatakan bahwa kelebihan dari model *Discovery Learning* adalah:

- 1) Membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaannya dan penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa.
- 2) Pengetahuan diperoleh dari strategi ini sifatnya sangat pribadi dan mungkin merupakan pengetahuan yang sangat kukuh.
- 3) Strategi penemuan membangkitkan gairah belajar siswa.
- 4) Memberi kesempatan pada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya.
- 5) Siswa dapat mengarahkan sendiri cara belajarnya sehingga lebih merasa terlibat dan bermotivasi untuk belajar.
- 6) Membantu memperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepercayaan pada diri sendiri.
- 7) Berpusat pada siswa.
- 8) Membantu perkembangan siswa menuju *skeptisisme* yang sehat untuk menemukan kebenaran akhir yang mutlak.¹⁴

Dengan adanya keuntungan dan kelebihan seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis berharap proses pengajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* akan lebih mudah terlaksana dan dapat menambah keberanian serta rasa percaya diri yang dimiliki oleh siswa sehingga mampu membangkitkan gairah belajarnya. Dapat juga diketahui bahwa *Discovery Learning* dapat mengoptimalkan keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif siswa. Model pembelajaran *Discovery Learning* juga dapat membantu siswa untuk memahami dan mengingat konsep dalam jangka waktu panjang.

¹⁴Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Rajawali Pers), hlm.249

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.

d. Kelemahan *Discovery Learning*

Adanya kelebihan yang dimiliki oleh suatu model atau pendekatan pembelajaran berarti juga ada kelemahan atau kekurangannya. Ausubel menyatakan bahwa setelah umur 11 atau 12 tahun, siswa memang memiliki cukup informasi untuk mampu memahami banyak konsep-konsep baru yang sangat jelas jika diperjelas kepada mereka. Pada usia ini, bila seorang siswa diminta menemukan suatu konsep memang bisa dilakukan namun butuh banyak waktu belajar. Sehingga akibatnya banyak waktu yang terbuang hanya untuk menguasai dan menemukan satu materi pelajaran saja.¹⁵

Selain membutuhkan waktu lama, terdapat juga beberapa kelemahan lain, adapun kelemahan dari model *Discovery* adalah:¹⁶

- 1) Siswa yang lamban mungkin bingung dalam usahanya mengembangkan pikirannya jika berhadapan dengan hal-hal abstrak
- 2) Kurang berhasil untuk mengajar kelas besar
- 3) Mungkin mengecewakan guru atau siswa yang terbiasa dengan perencanaan dan pengajaran secara tradisional
- 4) Dipandang terlalu mementingkan memperoleh pengertian dan kurang memperhatikan diperoleh sikap dan keterampilan

¹⁵Agus N. Cahyo, *Op.Cit*, hlm.118

¹⁶*Ibid*, hlm.250

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.

- 5) Dalam beberapa ilmu, fasilitas yang dibutuhkan untuk mencoba ide-ide mungkin tidak ada.

Untuk meminimalisir kelemahan yang ada, peneliti akan memberi pengarahannya yang lebih untuk siswa yang kesusahan memahami tentang materi pelajaran yang dipelajari untuk memancing kreativitas siswa dalam menemukan dan mengemukakan pendapatnya.

3. Berpikir Kreatif Matematis

a. Pengertian Berpikir Kreatif

Setiap orang tentu dapat berpikir, namun berpikir itu tidak dapat diamati secara langsung, salah satunya yaitu berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menganalisa suatu hal berdasarkan data atau informasi sehingga menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah. Seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif maka ia akan lebih banyak dapat menyelesaikan suatu masalah.

Menurut Amabile yang dikutip oleh Ridwan Abdullah Sani, pemikiran kreatif merupakan kunci dari kreativitas terutama terkait dengan:

- 1) Pemikiran yang berbeda dengan orang lain dan mencoba mengajukan solusi yang berbeda dari biasanya
- 2) Kombinasi pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya
- 3) Pantang menyerah dalam menghadapi permasalahan yang sulit
- 4) Kemampuan untuk mencari pandangan baru setelah meninggalkan upaya solusi untuk sementara.¹⁷

¹⁷ Ridwan Abdullah Sani, *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*, (Jakarta: Bumi Aksara. 2014), hlm.14

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.

Selain itu, pendapat Stenberg yang dikutip oleh Ridwan Abdullah Sani mengemukakan bahwa berpikir sintetik (kreatif), yaitu kemampuan mengembangkan ide yang tidak biasa, berkualitas, dan sesuai tugas.¹⁸

Dari beberapa uraian tersebut dapat dipahami bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah cara berpikir yang dipenuhi dengan idea atau gagasan dalam mengembangkan daya imajinasi untuk membuat hubungan yang baru dan hubungan yang lebih berguna dari informasi yang sebelumnya sudah diketahui. Jadi, berpikir kreatif tidak selalu menghasilkan sesuatu yang benar-benar baru, melainkan bisa menghubungkan hal-hal yang sudah kita ketahui menjadi pengertian yang lebih sempurna. Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, dan menyukai kegemaran dan aktivitas yang kreatif.¹⁹

b. Karakteristik Berpikir Kreatif

Siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif pasti memiliki karakteristik. Menurut Sund yang dikutip oleh Yatim Riyanto menyatakan bahwa individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan, dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Hasrat keingintahuan yang cukup besar
- 2) Bersikap terbuka terhadap pengalaman baru
- 3) Panjang/banyak akal
- 4) Keingintahuan untuk menemukan dan meneliti
- 5) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan

¹⁸ *Ibid*, hlm.15

¹⁹ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta. 2012), hlm.35

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.

- 6) Memiliki dedikasi bergairah secara aktif dalam melaksanakan tugas
- 7) Berfikir fleksibel
- 8) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak
- 9) Kemampuan untuk membuat analisis dan sintesis
- 10) Memiliki semangat bertanya serta meneliti
- 11) Memiliki daya abstraksi yang cukup baik
- 12) Memiliki latarbelakang membaca yang cukup luas.²⁰

Senada dengan pendapat Sund, Menurut Guilford dan Torrance yang dikutip oleh Noraini Idris individu yang kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:²¹

1) Kelancaran (*Fluency*)

Proses menghasilkan idea yang banyak pada satu-satu masa yang singkat. Idea tidak semestinya terlalu berbeda. Seseorang yang memiliki kelancaran yang tinggi akan menghasilkan banyak idea untuk menyelesaikan satu masalah.

2) Kemudahlenturan atau keluwesan (*Flexibility*)

Proses menghasilkan idea-idea dengan berbagai kategori dan berlainan satu sama lain. Seseorang yang mempunyai fleksibiliti yang tinggi akan dapat menghasilkan idea-idea.

3) Penguraian atau keterincian (*Elaboration*)

Proses menambahkan idea kepada satu idea yang lain atau proses melihat sesuatu secara terperinci. Seseorang yang mempunyai ciri penguraian yang tinggi akan dapat memikirkan segala perkara yang perlu dipikirkan tentang sesuatu itu.

²⁰Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana. 2012), hlm. 226

²¹Noraini Idris, *Op.Cit*, hlm.139-140

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.

4) Keaslian (*Originality*)

Proses menghasilkan idea-idea yang baru dan asli. Seseorang yang mempunyai keaslian yang tinggi berupaya untuk memikirkan idea-idea yang tidak pernah dipikirkan oleh orang lain.

Agar lebih jelasnya, ciri-ciri dari berpikir kreatif serta pemberian skor akan disajikan dalam bentuk **Tabel II.1** untuk indikator berpikir kreatif dan **Tabel II.2** untuk pemberian skor berikut:

TABEL II.1
INDIKATOR KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA²²

Indikator berpikir kreatif	Perilaku Siswa
Kelancaran	<ol style="list-style-type: none"> a. Mencetuskan banyak gagasan/jawaban yang relevan b. Menghasilkan motivasi belajar Arus pemikiran lancar
Kelenturan/keluwes	<ol style="list-style-type: none"> a. Menghasilkan gagasan-gagasan yang seragam b. Mampu mengubah cara atau pendekatan c. Arah pemikiran yang berbeda
Penguraian/keterincian	<ol style="list-style-type: none"> a. Mengembangkan, menambah, memperkaya suatu gagasan b. Memperinci detail-detail c. Memperluas suatu gagasan
Keaslian	<ol style="list-style-type: none"> a. Memberikan jawaban yang tidak lazim b. Memberikan jawaban yang lain daripada yang lain c. Memberikan jawaban yang jarang diberikan kebanyakan orang

²²Somakim, Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa Melalui Pendekatan Konstruktivisme di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Banyuasin III, dalam *Jurnal Pendidikan Matematika Vol.7 No.2*, situs <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jpm/article/viewFile/992/364>, (Palembang: UNSRI. 2013), hlm. 4

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi 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.

TABEL II.2
PEMBERIAN SKOR KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA²³

No	Kemampuan Kreatif yang Dinilai	Kemampuan Berpikir Kreatif	Skor
1	Kemampuan Kelancaran (<i>Fluency</i>)	Tidak menjawab soal sama sekali atau menjawab soal namun memberikan ide-ide yang tidak relevan terhadap pemecahan masalah	0
		Menjawab soal namun memberikan ide-ide yang tidak relevan terhadap pemecahan masalah yang diharapkan namun hasil benar	1
		Menjawab soal dan memberikan ide-ide yang relevan terhadap pemecahan masalah yang diharapkan namun hasil salah	2
		Menyelesaikan soal dan memberikan sedikit ide-ide yang relevan dengan pemecahan masalah dan hasil benar	3
		Memberikan banyak ide-ide yang relevan dengan pemecahan masalah matematis dan hasil benar	4
2	Kemampuan Keluwesan (<i>Flexibility</i>)	Tidak menjawab soal atau menjawab soal namun memberikan jawaban yang tidak beragam dan hasilnya salah	0
		Memberikan jawaban yang tidak beragam tetapi hasilnya benar	1
		Memberikan jawaban yang beragam namun hasilnya salah	2
		Memberikan jawaban yang beragam tetapi hasilnya ada yang salah dan ada yang benar	3
		Memberikan jawaban yang beragam dan semua hasilnya benar	4
3	Kemampuan Keterincian (<i>Elaboration</i>)	Tidak menjawab soal atau menjawab soal namun memberikan jawaban yang tidak terperinci dan salah	0
		Memberikan jawaban yang tidak terinci tetapi hasilnya benar	1
		Memberikan jawaban yang terperinci tetapi hasilnya salah	2
		Memberikan jawaban yang terinci dan hasilnya hampir benar	3
		Memberikan jawaban yang terinci dan hasilnya benar	4
4	Kemampuan Keaslian (<i>Originality</i>)	Tidak menjawab soal atau memberikan jawaban salah	0
		Memberikan jawaban benar dengan caranya sendiri, tidak terarah dan hasil benar	1
		Memberikan jawaban dengan caranya sendiri, proses perhitungan terarah dan tidak selesai namun hasil benar	2
		Memberikan jawaban dengan caranya sendiri, proses perhitungan terarah dan selesai namun hasil salah	3
		Memberikan jawaban dengan caranya sendiri, proses perhitungan terarah dan selesai namun hasil benar	4

²³ Liza Sulyani, Pengaruh Penggunaan *Mind Maps* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa SMP Dwi Sejahtera Pekanbaru, *Expository* UIN Suska Riau, Skripsi tidak diterbitkan, (Pekanbaru: UIN SUSKA, 2014), hlm.28

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.

4. LKS Berbasis *Discovery Learning*

Ada beberapa tahapan atau prosedur yang akan dilakukan untuk mengaplikasikan model *Discovery Learning* ke dalam LKS yang akan peneliti kembangkan, yaitu:

a. Pemberian rangsangan (*Stimulation*)

Pada tahap ini, siswa dihadapkan pada suatu masalah. Kemudian, dilanjutkan untuk tidak diberi generalisasi agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan siswa pada kondisi yang mendorong eksplorasi.

b. Pernyataan atau identifikasi masalah (*Problem Statement*)

Pada tahap ini, siswa diberi kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin agenda-agenda masalah yang relevan dengan bahan pelajaran. Kemudian, salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk pernyataan (*Statement*) atau hipotesis sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang diajukan.

c. Pengumpulan data (*Data Collection*)

Pada tahap ini, siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan (*Collection*) berbagai informasi yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis.

d. Pengolahan data (*Data Processing*)

Pada tahap ini, semua informasi hasil bacaan, wawancara, observasi, dan sebagainya diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi,

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.

bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu agar terbentuk konsep atau generalisasi.

e. Pembuktian (*Verification*)

Pada tahap ini, siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan sebelumnya dengan temuan alternatif kemudian dihubungkan dengan hasil pengolahan data. Tahap ini bertujuan agar proses belajar berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari.

f. Menarik Kesimpulan (*Generalization*)

Pada tahap ini, generalisasi atau penarikan kesimpulan dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan pembuktian.

Dengan memperhatikan dan mengikuti langkah-langkah yang telah dijelaskan tersebut, diharapkan LKS yang akan dikembangkan dapat mendorong siswa mengemukakan ide dan pendapatnya serta siswa dapat berfikir kreatif dalam memecahkan masalah yang diberikan sehingga kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan menggunakan LKS berbasis *Discovery Learning* ini dapat berkembang secara optimal.

5. Hubungan LKS Berbasis *Discovery Learning* dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa

LKS merupakan bagian yang penting sebagai media penunjang dalam pembelajaran terutama untuk mata pelajaran matematika. Dengan LKS

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.

siswa dapat lebih giat berlatih ketika belajar dengan guru maupun tanpa guru. Penggunaan LKS akan semakin maksimal apabila disertai dengan metode ataupun pendekatan sebagai penguat tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan model *Discovery Learning*, dengan metode ini pembelajaran di LKS akan terasa lebih bermakna dan pemahaman terhadap konsep lebih terasa berguna karena siswa diharapkan untuk menemukan konsep pembelajaran itu sendiri. LKS dan model ini saling keterkaitan, LKS mempermudah terlaksananya metode *Discovery Learning* dengan sistematis di dalam kelas dan metode *Discovery Learning* membantu mempermudah siswa dalam memahami konsep yang tersaji karena siswa menemukan sendiri konsep tersebut didalam LKS. Oleh karena itu, penggabungan antara LKS dan model *Discovery Learning* akan menunjang tercapainya keberhasilan siswa dalam belajar.

Salah satu keberhasilan siswa dalam belajar yaitu meningkatnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. LKS berbasis *Discovery Learning* ini akan mampu memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, karena pada hakikatnya pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada.²⁴

²⁴ Yatim riyanto, *Op.Cit*, hlm.232

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. Penelitian Relevan

Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rapina yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Bantuan Alat Peraga terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Pekanbaru”.

Adapun yang membedakan penelitian yang dilakukan oleh Rapina dengan penelitian ini adalah jenis penelitian yang dilakukan. Rapina melakukan penelitian eksperimen sedangkan penelitian ini melakukan penelitian pengembangan, menggunakan produk yaitu LKS dan tanpa bantuan alat peraga.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Doni Sri Ramadanti yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Matematika Berbasis *Discovery Learning* pada Materi Teorema Pythagoras Kelas VII MTsN Lubuk Buaya Padang”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKS berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan dikategorikan valid dengan hasil validasi secara keseluruhan oleh validator adalah 4,00 dan dikategorikan praktis dengan rata-rata hasil praktikalitas LKS oleh guru 85% sedangkan siswa 90,25%.²⁵

Kemudian, perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Doni Sri Ramadanti dengan penelitian ini adalah pada materi pembelajarannya, Doni

²⁵ Doni Sri Ramadanti, Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis *Discovery Learning* pada Materi Teorema *Pythagoras* Kelas VII MTsN Lubuk Buaya Padang, dalam *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.4 No.2, situs <http://ejournal-s.1.stkip-pgrisumar.ac.id/index.php/matematika/article/view/2064>, (Sumatera Barat: STKIP PGRI Sumbar. 2014), hlm.5

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.

melakukan penelitian pada materi teorema pythagoras sedangkan penelitian ini melakukan penelitian pada materi segitiga dan untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Haina Mandiri dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Kreatif-Produktif untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 14 Pekanbaru”. Penelitian yang dilakukan oleh Haina Mandiri ini dilakukan pada tahun pelajaran 2015/2016 di SMP Negeri 14 Pekanbaru.²⁶ Hasil pengembangan Lembar Kerja Siswa matematika berbasis Kreatif-Produktif untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif siswa memenuhi kriteria sangat valid dengan persentase 86,19%, memenuhi kriteria sangat praktis dengan persentase 94,31%, dan hasil kemampuan berpikir kreatif siswa setelah menggunakan LKS matematika berbasis Kreatif-Produktif adalah tinggi dengan persentase 80,30%.²⁷

Sedangkan, perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Haina Mandiri dengan penelitian ini adalah model pembelajaran yang gunakan. Haina Mandiri menggunakan model pembelajaran Kreatif-Produktif sedangkan penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Kerangka Berpikir

Dalam kegiatan pembelajaran dikelas seorang guru membutuhkan perangkat pembelajaran yang dapat membantunya dalam menyampaikan

²⁶ Haina Mandiri, Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Kreatif-Produktif untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 14 Pekanbaru, *Expository* UIN Suska Riau, Skripsi tidak diterbitkan, (Pekanbaru: UIN SUSKA. 2016), hlm.32

²⁷ *Ibid*, hlm.98

materi. Dalam hal ini bahan ajar sangat diperlukan oleh siswa. Bahan ajar yang ada pada saat ini kebanyakan hanya menyampaikan materi dengan penjelasan dan rumus-rumus matematika saja.

Kurangnya keterlibatan siswa dalam menemukan rumus tersebut menyebabkan kemalasan bagi siswa karena hanya akan membuat siswa menghafal rumus-rumus yang sudah ada tersebut. Selalu diarahkannya siswa menjawab soal sesuai dengan contoh soal yang telah diberikan juga menyebabkan kurangnya kreativitas anak dalam proses belajar mengajar.

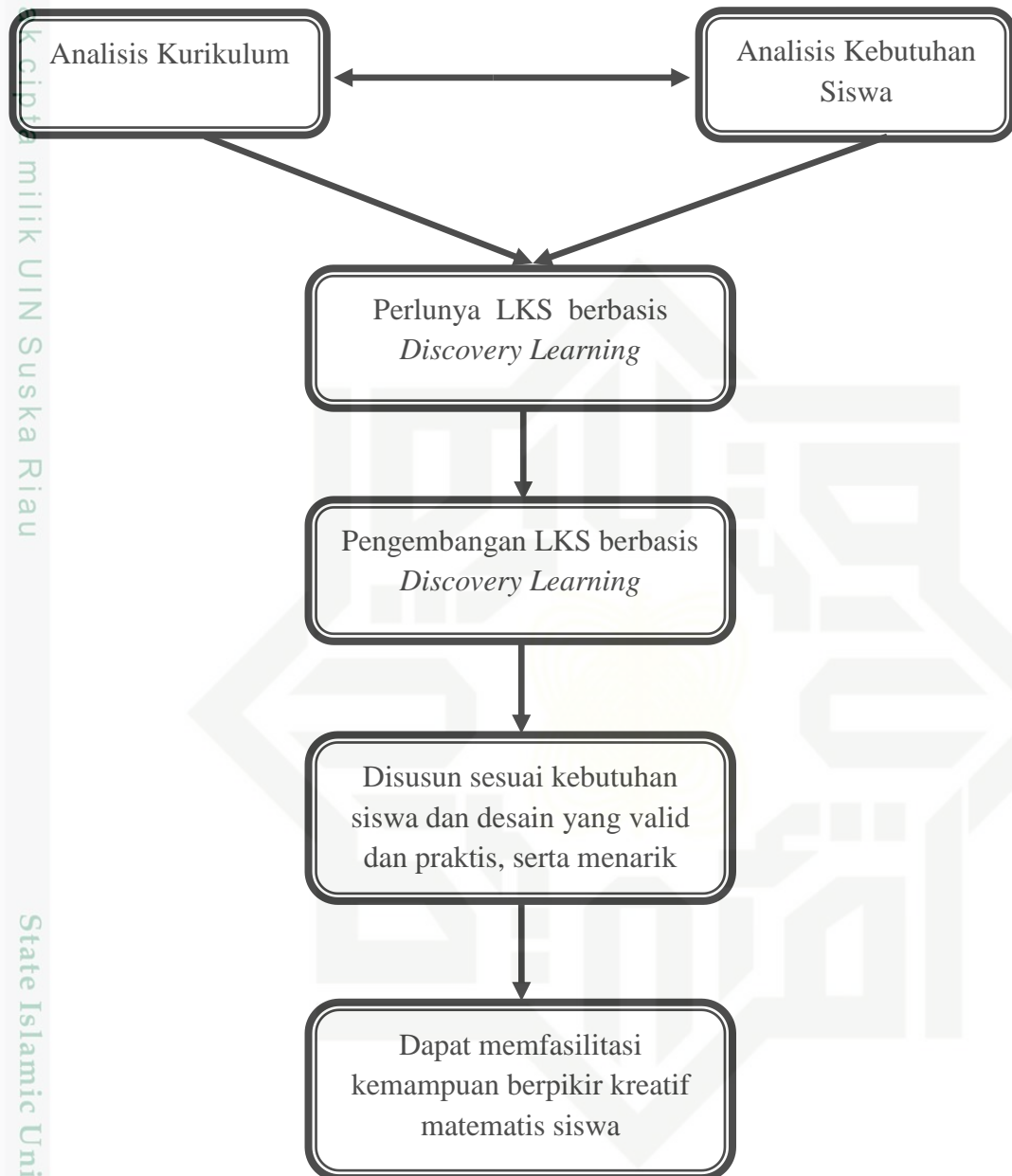
Berdasarkan hal tersebut, sangat diperlukan adanya bahan ajar matematika menggunakan model atau pendekatan pembelajaran yang di desain menarik sehingga memudahkan dan menarik minat siswa dalam belajar. Setelah dikembangkannya bahan ajar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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.



Gambar II.1 Kerangka Berpikir

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.