

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.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Lembar Kerja Siswa

a. Pengertian Bahan Ajar LKS

Secara umum, LKS merupakan perangkat pembelajaran sebagai pelengkap/ sarana pendukung pelaksanaan Rencana Pembelajaran (RP). Lembar Kerja Siswa berupa lembaran kertas yang berupa informasi ataupun soal-soal. LKS sangat baik digunakan untuk menggalakkan keterlibatan siswa dalam belajar, baik digunakan dalam strategi *heuristik* maupun dalam strategi *ekspositorik*.¹

Pada umumnya, LKS berisi petunjuk praktikum, percobaan yang bisa dilakukan di rumah, materi untuk diskusi, Teka Teki Silang, tugas portofolio, dan soal-soal latihan, maupun segala bentuk petunjuk yang mampu mengajak siswa beraktivitas dalam proses pembelajaran.

Hal ini berarti melalui LKS siswa dapat melakukan aktivitas sekaligus memperoleh semacam ringkasan dari materi yang menjadi dasar aktivitas tersebut.

b. Fungsi LKS

Durri Andriani dalam Andi Prastowo mengungkapkan bahwa LKS mempunyai empat fungsi, yaitu sebagai berikut:

¹ Aan Hasanah, *Pengembangan Profesi Guru*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2012), hlm.167.

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

- a. LKS sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran pendidik namun lebih mengaktifkan siswa.
- b. LKS sebagai bahan ajar yang mempermudah siswa untuk memahami materi yang diberikan.
- c. LKS sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih.
- d. LKS memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada siswa.²

c. Cara Penyusunan LKS yang Baik

1) Syarat-syarat Didaktik

Mengikuti asas-asas belajar-mengajar yang efektif, yaitu :

- a) Memperhatikan adanya perbedaan individual.
- b) Tekanan pada *proses* untuk *menemukan* konsep-konsep.
- c) Memiliki variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan siswa.
- d) Dapat mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, moral, dan estetika pada diri siswa.
- e) Pengalaman belajarnya ditentukan oleh tujuan pengembangan pribadi siswa dan bukan ditentukan oleh materi bahan pelajaran.

2) Syarat-syarat Konstruksi

Syarat-syarat yang berkenaan dengan penggunaan bahasa, susunan kalimat, kosa-kata, tingkat kesukaran, dan kejelasan yang pada

² Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (Jakarta: Kencana, 2014), hlm.270.

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.

hakikat-nya haruslah tepat guna dalam arti dapat dimengerti oleh pengguna yaitu siswa.

- a) Menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan siswa.
- b) Menggunakan struktur kalimat yang jelas.
- c) Memiliki tata urutan pelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.
- d) Hindarkan pertanyaan yang terlalu terbuka.
- e) Tidak mengacu pada buku sumber yang di luar kemampuan keterbacaan siswa.
- f) Menyediakan ruangan yang cukup untuk menuliskan jawaban/menggambar pada LKS.
- g) Menggunakan kalimat yang sederhana dan pendek.
- h) Menggunakan lebih banyak ilustrasi daripada kata-kata.
- i) Dapat digunakan untuk semua siswa, baik yang lamban maupun yang cepat.
- j) Memiliki tujuan belajar yang jelas serta bermanfaat sebagai sumber motivasi.
- k) Mempunyai identitas untuk memudahkan administrasinya.

3) Syarat-syarat Teknis

Tulisan

- a) Menggunakan huruf cetak dan tidak menggunakan huruf Latin atau Romawi.

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) Gunakan huruf tebal yg agak besar utk topik, tdk huruf biasa dengan garis bawah.
- c) Gunakan tidak lebih dari 10 kata dalam satu baris.
- d) Gunakan bingkai untuk membedakan kalimat perintah dengan jawaban siswa.
- e) Usahakan perbandingan besarnya huruf dengan besarnya gambar serasi.

2. Pembelajaran Kontekstual

a. Pengertian Konstekstual

Pembelajaran kontekstual merupakan suatu proses pendidikan yang holistic dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengkaitkan materi tersebut terhadap konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, soaial, dan cultural) sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan/konteks ke permasalahan/konteks lainnya.

Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.



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.

Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa.³

Pembelajaran kontekstual bukan merupakan suatu konsep baru. Penerapan pembelajaran di kelas-kelas Amerika, pertama-tama diusulkan oleh John Dewey pada tahun 1916. Dewey mengusulkan suatu kurikulum dan metodologi pengajaran yang dikaitkan dengan minat dan pengalaman siswa.

Pengajaran kontekstual adalah pengajaran yang memungkinkan siswa-siswa TK sampai SMU untuk menguatkan, memperluas dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan akademik mereka dalam berbagai macam tatanan sekolah dan luar sekolah agar dapat memecahkan masalah-masalah yang disimulasikan.⁴

Materi pelajaran akan tambah berarti jika siswa mempelajari materi pelajaran yang disajikan melalui konteks kehidupan mereka, dan menemukan arti di dalam proses pembelajarannya, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Siswa akan bekerja keras untuk mencapai tujuan pembelajaran, mereka akan menggunakan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya untuk membangun pengetahuan baru. Dan, selanjutnya siswa memanfaatkan kembali pemahaman pengetahuan dan kemampuannya itu dalam

³ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm.228.

⁴ Trianto, *Mendesain Pembelajaran Kontekstual di Kelas*, (Jakarta: Cerdas Pustaka, 2008), hlm.18.

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.

berbagainkonteks kehidupan baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah untuk menyelesaikan masalah dunia nyata yang kompleks.

Jadi, dari penjelasan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan pembelajaran kontekstual akan menciptakan ruang kelas yang didalamnya siswa akan menjadi peserta aktif bukan hanya pengamat pasif, dan bertanggung jawab terhadap belajarnya. Dan, penerapan pembelajaran kontekstual ini akan membantu guru untuk menghubungkan antara materi yang dipelajari dengan konteks dalam kehidupan sehari-hari yang telah, akan, bahkan sering siswa-siswa temui.

b. Komponen Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual memiliki tujuh komponen, yaitu:

a. Konstruktivisme

Belajar berdasarkan konstruktivisme adalah “mengkonstruksi” pengetahuan. Pengetahuan dibangun melalui proses asimilasi dan akomodasi maupun dialektika berfikir *thesa-antithesa-sinthesa*. Proses konstruksi pengetahuan melibatkan pengembangan logika deduktif-induktif-hipotesis-verifikasi. Belajar dalam konteks konstruktivisme berangkat dari kenyataan bahwa pengetahuan itu terstruktur.

b. Inkuiri

Belajar penemuan menunjuk pada proses dan hasil belajar. Belajar penemuan melibatkan peserta didik dalam keseluruhan proses

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.

metode keilmuan sebagai langkah-langkah sistematis menemukan pengetahuan baru atau memverifikasi pengetahuan lama. Prosedur inkuiri terdiri dari tahapan yaitu melontarkan permasalahan, mengumpulkan data, dan verifikasi, mengumpulkan data dan eksperimentasi, merumuskan penjelasan dan menganalisis proses inkuiri.

c. Bertanya

Bertanya sangat penting untuk melakukan elaborasi yaitu proses penambahan rincian, sehingga informasi baru akan menjadi lebih bermakna. Melalui berbagai pertanyaan peserta didik dapat melakukan *probing*, sehingga informasi yang diperolehnya lebih mendalam. Bertanya adalah fondasi dari interaksi belajar mengajar.

d. Masyarakat Belajar

Pada praktiknya, masyarakat belajar terwujud dalam pembentukan kelompok kecil, pembentukan kelompok besar, mendatangkan ahli kelas, bekerja sama dengan kelompok parallel, bekerja kelompok dengan kelas di atasnya, bekerja sama dengan masyarakat.

e. Pemodelan

Pemodelan memusatkan pada arti penting pengetahuan procedural. Melalui pemodelan peserta didik dapat meniru terhadap hal yang dimodelkan. Model bisa berupa cara menoperasikan sesuatu, contoh karya tulis, melafalkan bahasa, dan sebagainya.

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.

f. Refleksi

Refleksi adalah bagian penting dalam pembelajaran kontekstual. Refleksi merupakan upaya untuk melihat kembali, mengklarifikasikan kembali dan mengevaluasi hal-hal yang dipelajari.

g. Penilaian Sebenarnya

Penilaian autentik adalah upaya pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran perkembangan belajar peserta didik. Data dikumpulkan dari kegiatan nyata yang dikerjakan peserta didik pada saat melakukan pembelajaran.⁵

c. Karakteristik Pembelajaran Konstekstual

Karakteristik yang terdapat dalam pembelajaran CTL, adalah sebagai berikut:

- a. Kerja sama
- b. Saling menunjang
- c. Menyenangkan, tidak membosankan
- d. Belajar dengan bergairah
- e. Pembelajaran terintegrasi
- f. Menggunakan berbagai sumber
- g. Siswa aktif
- h. *Sharing* dengan teman
- i. siswa kritis dan guru kreatif

⁵ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), hlm.85.

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

- j. dinding dan lorong-lorong penuh dengan hasil kerja siswa, peta-peta, gambar-gambar, artikel, humor, dan lain-lain
- k. laporan kepada orang tua bukan hanya rapor, tetapi hasil karya siswa, laporan hasil praktikum, karangan siswa, dan lain-lain.

Dalam konteks tersebut, program yang dirancang benar-benar rencana pribadi tentang apa yang dikerjakannya bersama siswa. Secara umum tidak ada perbedaan mendasar antara format program pembelajaran konvensional dengan program pembelajaran kontekstual. Program pembelajaran konvensional lebih menekankan pada deskripsi tujuan yang akan dicapai, sedangkan program untuk pembelajaran kontekstual lebih menekankan pada skenario pembelajarannya.⁶

3. Kemampuan Berfikir Kreatif

a. Konsep Kemampuan Berfikir

Kemampuan berfikir merupakan kegiatan penalaran yang reflektif, kritis dan kreatif, yang berorientasi pada suatu proses intelektual yang melibatkan pembentukan konsep, aplikasi, analisis, menilai informasi yang terkumpul atau dihasilkan melalui pengamatan, pengamalan, refleksi, pentaakulan, atau komunikasi – sebagai landasan kepada satu keyakinan dan tindakan.

Menurut beberapa pakar dalam bidang psikologi menyatakan bahwa pengertian kemampuan berfikir, sebagai berikut:

⁶ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm.230.

Hak Cipta Dilindungi 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.

- 1) Menurut Beyer (1984), berpikir adalah upaya manusia untuk membentuk konsep, memberi sebab atau membuat penentuan.
- 2) Menurut Fraenkel (1980), berpikir merupakan pembentukan pengalaman dan penyusunan keterangan dalam bentuk tertentu.
- 3) Sementara Meyer (1987) mendefinisikan kemampuan berpikir sebagai upaya yang dilakukan oleh seseorang untuk membuat generalisasi, mengandaikan dan mengendalikan kemungkinan-kemungkinan yang berbagai, dan juga menanggukkan keputusan.⁷

b. Indikator Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif memiliki ciri-ciri keaslian, kelancaran, fleksibel, serta penguraian. Adapun indicator kemampuan berpikir kreatif siswa adalah:⁸

- 1) Indikator keaslian yaitu: (a) memberikan gagasan yang baru dalam menyelesaikan masalah atau jawaban yang lain dari yang sudah biasa dalam menjawab suatu pertanyaan; (b) membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
- 2) Indikator kelancaran yaitu: (a) mencetuskan banyak gagasan; (b) memberikan banyak jawaban dalam menjawab suatu pertanyaan; (c) memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal; (d) bekerja lebih cepat dan melakukan lebih banyak daripada anak-anak lain.

⁷ Iskandar, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta Selatan: Referensi, 2012), hlm. 86.

⁸ Utami Munandar, *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm 108.

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.

- 3) Indikator fleksibel: (a) menghasilkan gagasan penyelesaian masalah atau jawaban suatu pertanyaan secara bervariasi; (b) dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda; (c) menyajikan suatu konsep dengan cara yang berbeda-beda.
- 4) Indikator penguraian yaitu: (a) mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain; (b) menambahkan atau memperinci suatu gagasan sehingga meningkatkan kualitas gagasan tersebut.

c. Komponen Berpikir Kreatif

Kemampuan berfikir secara kreatif dilakukan dengan menggunakan pemikiran dalam mendapat ide-ide yang baru, kemungkinan yang baru, ciptaan yang baru berdasarkan kepada keaslian dalam penghasilannya.⁹ Berpikir kreatif dapat dilihat dari dua komponen penting, yaitu:

- 1) Suatu kelompok kemampuan yang digunakan untuk memproses atau melahirkan informasi dan kepercayaan.
- 2) Suatu kebiasaan, yang terbentuk berlandaskan komitmen intelektual, dalam menggunakan kemampuan tersebut untuk menjadi landasan kepada perilaku manusia.¹⁰

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah:

⁹ Iskandar. *Op.cit*, hlm.88.

¹⁰ *Ibid*, hlm.89.

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.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tati Tati, Zulkardi dan Yusuf Hartono dalam jurnalnya dengan judul *Pengembangan Perangkat pembelajaran Berbasis Kontekstual Pokok Bahasan Turunan di Madrasah Aliyah Negeri 3 Palembang*. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa: (1) perangkat pembelajaran (berupa LKS) yang dikembangkan dalam penelitian ini dikategorikan valid dan praktis; (2) dari hasil analisis data tes hasil belajar pokok bahasan turunan dengan menggunakan pendekatan kontekstual diketahui bahwa nilai rata-rata siswa telah mencapai 81,11 dengan kata lain sudah melampaui nilai KKM yaitu 66,16.¹¹

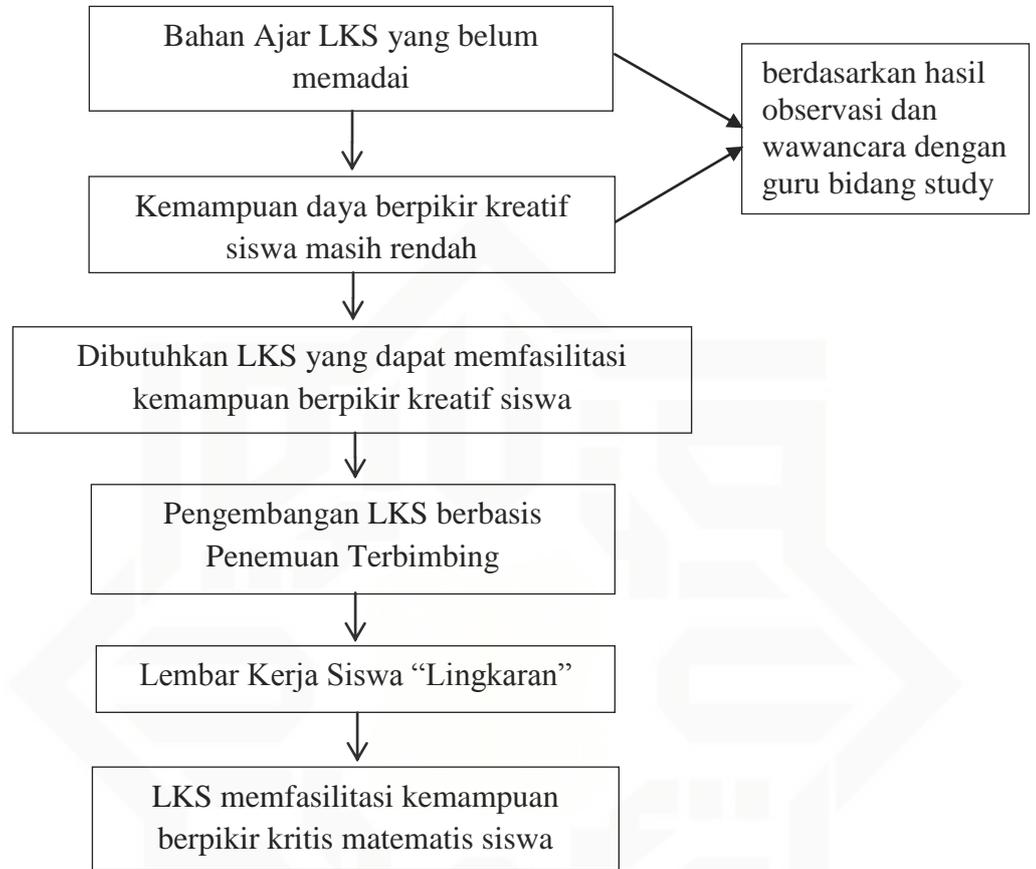
C. Kerangka Berfikir

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bahan ajar berupa LKS berbasis kontekstual yang didalamnya akan memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif siswa. Dimana dengan menggunakan LKS berbasis kontekstual ini membantu siswa agar lebih aktif dan dapat berpikir kreatif. Kerangka berfikir penelitian pengembangan ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

¹¹ Tati dkk. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Kontekstual Pokok Bahasan Turunan, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 3 No.2, 2009.

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.



GAMBAR II.1 KERANGKA BERPIKIR

L. Produk yang Dihasilkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah suatu lembar kerja siswa berbasis kontekstual untuk memfasilitasi kemampuan berfikir kreatif matematika siswa SMP IT Az-Zuhra Pekanbaru.