

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. LANDASAN TEORI

1. Hakikat Belajar Matematika

a. Pengertian Belajar

Dalam pendidikan yang terjadi di sekolah, kegiatan belajar adalah faktor penting. Ini berarti bahwa belajar salah satu hal yang penting dalam pendidikan. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan dilihat dari segi hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik itu sendiri. Sadar ataupun tidak sadarnya belajar sudah terjadi dalam kegiatan keseharian manusia dan itu sudah terjadi sejak lahir. Belajar adalah salah satu proses perubahan tingkah laku, pengetahuan ataupun memperoleh pengalaman-pengalaman dari lingkungan yang dapat dikembangkan oleh pribadi masing-masing. Seperti yang dikemukakan oleh Daryanto dalam Setiawan (2017: 1) “bahwa belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dalam lingkungannya”.

Sejalan dengan hal tersebut Hamalik dalam Husamah Dkk (2016 : 4) “belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strenghtening of behavior trought experiencing*)”. Pandangan yang sama juga disampaikan Hilgard dalam Rahmayanti (2016: 212) “belajar adalah suatu proses dimana suatu prilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap sesuatu situasi”. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah salah satu yang terjadi dalam kehidupan

setiap manusia dengan proses perubahan-perubahan tingkah laku, pengetahuan, keterampilan, sikap, kebiasaan, dan kecakapan terhadap respon yang terjadi berdasarkan dengan pengalaman.

b. Belajar Matematika

Matematika merupakan salah satu pembelajaran yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari serta mempunyai peran dalam perkembangan teknologi. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Ibrahim dan Suparmi dalam Mardana dkk (2018) bahwa “matematika sebagai ilmu universal mendasari pada perkembangan teknologi modern, mempunyai peranan penting dalam disiplin dan memajukan daya pikir manusia”. Sejalan dengan pendapat As’ari dkk (2017: 7) bahwa “matematika merupakan ilmu universal yang berguna bagi kehidupan manusia dan juga mendasari perkembangan teknologi modern, serta mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia”.

Berdasarkan dengan hal tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar matematika merupakan perubahan yang ada dalam diri peserta didik berdasarkan dengan apa yang diamatinya, sehingga peserta didik tersebut dapat bersaing dalam bidang ilmu pendidikan yang dapat memajukan suatu bangsa. Sehingga, seorang guru memberikan pembelajaran matematika dengan sebaik-baiknya agar tercapainya peserta didik yang kreatif, inovatif dan berdaya saing dalam bidang ilmu matematika.

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Dalam melaksanakan proses belajar hendaknya digunakan model pembelajaran yang inovatif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itu

seorang guru hendaknya menerapkan model pembelajaran agar tercapainya suatu pembelajaran yang inovatif dan terstruktur. Kegiatan belajar dalam dunia pendidikan dibutuhkan model pembelajaran yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan dari materi pembelajaran yang diberikan. Perlu diketahui bahwa model pembelajaran juga merupakan suatu strategi pembelajaran. Adapun menurut Sofan Amri dalam Nurdyansyah dan Fahyuni (2016: 19) bahwa:

“Strategi pembelajaran adalah seperangkat kebijaksanaan yang terpilih, yang telah dikaitkan dengan faktor yang menentukan warna atau strategi tersebut, yaitu: a) pemilihan materi pelajaran (guru dan peserta didik); b) penyaji materi pelajaran (perorangan atau kelompok); c) cara menyajikan materi pelajaran induktif atau deduktif, analitis, atau sintesis”.

Maka, dalam hal ini model pembelajaran merupakan suatu pola yang direncanakan sebelumnya yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Trianto dalam Afandi (2013: 15) bahwa “model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial”. Untuk, itu perlu adanya penerapan model pembelajaran dalam suatu kegiatan belajar di dalam kelas.

b. Model Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning*

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran yang membantu peserta didik untuk memecahkan suatu masalah kontekstual yang diberikan serta berkaitan dalam kehidupan sehari-hari. Seperti halnya di kemukakan oleh Arends dalam Hariadi (2018: 14) bahwa “Model PBL merupakan model pengajaran berdasarkan masalah yang mendeskripsikan pandangan tentang pendidikan di mana sekolah dipandang sebagai cermin masyarakat dan kelas menjadi laboratorium untuk penyelidikan masalah kehidupan sehari-hari”. Karena, model pembelajaran *problem based learning* juga salah satu

pembelajaran berdasarkan dengan masalah sebagai langkah awal yang dilakukan dalam mendapatkan pengetahuan baru. Sejalan dengan Zulharman dalam Budi (2020: 126) bahwa:

“Problem based learning adalah proses pembelajaran yang titik awal pembelajaran berdasarkan masalah dalam kehidupan nyata dan lalu dari masalah ini siswa dirangsang untuk mempelajari masalah ini berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka punyai sebelumnya (*prior knowledge*) sehingga dari *prior knowledge* ini akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman baru.”.

Untuk itu dalam proses pembelajaran hendaknya guru memberikan rangsangan bagi peserta didik yang berkaitan dengan masalah nyata atau berkaitan dengan kehidupan sehari-harinya, sehingga peserta didik dapat membentuk pengetahuannya sendiri. pembelajaran berbasis masalah merupakan kegiatan yang dilakukan dengan cara berkelompok. Seperti halnya yang dikemukakan dalam As’ari (2017: 23) bahwa “ pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang menantang peserta didik untuk “belajar bagaimana belajar”, bekerja secara berkelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata.

Berdasarkan dengan pendapat beberapa ahli diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan memberikan masalah kontekstual bagi peserta didik, sehingga dengan masalah nyata yang diberikan pada peserta didik dapat membentuk pengetahuannya.

c. Karakteristik *Problem Based Learning*

Dalam Maryati (2018: 66) terdapat beberapa karakteristik dari PBL yang menunjukkan adanya perbedaan dengan strategi pembelajaran yang lain, yaitu:

- 1) Belajar dimulai dengan satu masalah,
- 2) Memastikan bahwa masalah tersebut berhubungan dengan dunia nyata siswa,

- 3) Mengorganisasikan pelajaran seputar masalah, bukan seputar disiplin ilmu,
- 4) Memberikan tanggung jawab yang besar kepada siswa dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri,
- 5) Menggunakan kelompok kecil, (6) menuntut siswa untuk mendemonstrasi-kan yang telah mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja.

d. Langkah-Langkah *Problem Based Learning*

Adapun yang menjadi langkah-langkah dalam model pembelajaran berbasis *problem based learning* dalam Yoki dkk (2018: 33), yaitu:

TABEL 1

**LANGKAH-LANGKAH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM
BASED LEARNING***

Langkah kerja	Aktivitas Guru	Aktivitas Peserta Didik
Orientasi peserta didik pada masalah	Guru menyampaikan masalah yang akan dipecahkan secara kelompok. Masalah yang diangkat hendaknya kontekstual. Masalah bisa ditemukan sendiri oleh peserta didik melalui bahan bacaan atau lembar kegiatan	Kelompok mengamati dan memahami masalah yang disampaikan guru atau yang diperoleh dari bahan bacaan yang disarankan.
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Guru memastikan setiap anggota memahami tugas masing-masing.	Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	Guru memantau keterlibatan peserta didik dalam pengumpulan data/bahan selama proses penyelidikan	Peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan diskusi kelompok
Mengembangkan dan menyajikan	Guru memantau diskusi dan	Kelompok melakukan diskusi untuk

hasil karya	membimbing pembuatan laporan sehingga karya setiap kelompok siap untuk dipresentasikan	menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya.
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membimbing presentasi dan mendorong kelompok memberikan penghargaan serta masukan kepada kelompok lain. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi	Setiap kelompok melakukan presentasi, kelompok yang lain memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain

e. Kelebihan Dan Kekurangan *Problem Based Learning*

Semua model pembelajaran yang diterapkan memiliki keunggulan dan kelemahan termasuk model pembelajaran *problem based learning*. Dalam Shoimin (2014:132) mencantumkan beberapa keunggulan model pembelajaran *problem based learning*, antara lain:

- 1) Peserta didik didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata.
- 2) Peserta didik memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar.
- 3) Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh peserta didik. Hal ini mengurangi beban peserta didik dengan menghafal atau menyimpan informasi.
- 4) Terjadi aktifitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok.
- 5) Peserta didik terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara dan observasi.
- 6) Peserta didik memiliki kemampuan menialai hasil belajarnya sendiri.
- 7) Peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.
- 8) Kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok.

Disamping keunggulan terdapat juga kelemahan model pembelajaran *problem based learning*, antara lain :

- 1) *Problem based learning* tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi.
- 2) *Problem based learning* lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
- 3) Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Sehingga, dengan demikian pada kelebihan dan kekurangan pada *problem based learning* peserta didik dapat membentuk sendiri pengetahuannya berdasarkan pembelajaran yang diajarkan dengan menyajikan suatu masalah secara berkelompok. Namun, *problem based learning* tidak dapat digunakan disetiap materi yang diajarkan.

3. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan ajar

Dalam merancang suatu pembelajaran untuk lebih kreatif dan terarah dibutuhkan bahan ajar yang inovatif dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran yang mencakup berupa materi-materi pembelajaran. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Widodo dan Jasmadi dalam Kusuman Dkk (2016: 29) “bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitas”. Sejalan dengan Wasino dalam Ilmiawan dan Arif (2018: 102) mengatakan bahwa “bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistemis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar”.

Berdasarkan dengan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar adalah panduan yang digunakan oleh seorang guru yang disusun secara sistematis

yang berisi materi, metode, dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Sejalan dengan Hamdani dalam Rahmawati (2020: 507) mengemukakan bahwa “bahan ajar adalah segala bentuk bahan atau materi yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar”. Untuk itu sebelum melaksanakan pembelajaran guru telah menyediakan bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Fungsi Bahan Ajar

Adapun yang menjadi fungsi dari bahan ajar menurut strategi pembelajaran dalam Agustina (2018: 19) mengatakan bahwa:

- 1) Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran klasikal, antara lain: Sebagai satu-satunya sumber informasi dan pengawas, sebagai pengendali proses pembelajaran dan sebagai bahan pendukung proses pembelajaran yang diselenggarakan;
- 2) Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran individual, antara lain: Sebagai media utama dalam proses pembelajaran, sebagai penunjang media pembelajaran individual lainnya serta sebagai alat untuk menyusun dan mengawasi proses peserta didik dalam memperoleh informasi;
- 3) Fungsi bahan ajar dalam pembelajaran kelompok, yaitu sebagai bahan yang terintegrasi dengan proses belajar kelompok, dengan cara memberikan informasi tentang informasi tentang peran orang-orang yang terlibat dalam belajar kelompok, latar belakang materi, serta petunjuk tentang proses pembelajaran kelompoknya sendiri.

c. Bentuk-bentuk Bahan Ajar

Berdasarkan bentuknya bahan ajar dibedakan menjadi empat jenis menurut Agustina (2018: 21), yaitu sebagai berikut.

- 1) Bahan ajar cetak,
Yaitu bahan yang disiapkan dalam kertas (printed), misalnya handout, buku teks, modul, lembar kerja peserta didik, brosur, leaflet, foto, dan model atau market.
- 2) Bahan ajar dengar (audio)
Yaitu bahan ajar dengan sistem yang menggunakan sinyal radio, misalnya kaset, radio, piring hitam atau compact disk audio.

- 3) Bahan ajar pandang (audiovisual)
Yaitu bahan ajar dengan sistem sinyal audio yang dikombinasikan dengan gambar bergerak, misalnya video compact disk dan film.
- 4) Bahan ajar interaktif,
- 5) Yaitu bahan ajar yang dikombinasikan dari dua atau lebih media (audio, teks, gambar, animasi, dan video) contohnya compact disk interactive.

d. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD merupakan salah satu bentuk dari bahan ajar yaitu bahan ajar cetak. LKPD dapat digunakan sebagai ringkasan-ringkasan berupa latihan ataupun tugas-tugas yang memandu peserta didik dalam mencapai tujuan suatu pembelajaran. Sejalan yang dikemukakan oleh Trianto dalam Novelia dkk (2017 :22) bahwa “LKPD adalah panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan kegiatan peyelidikan atau pemecahan masalah”.

e. Fungsi LKPD

Menurut Soetopo dalam Diani (2019: 9) bahwa fungsi “LKPD yaitu sebagai panduan bagi peserta didik untuk melakukan rangkaian kegiatan dalam proses belajar mengajar. LKPD diharapkan dapat menciptakan suasana belajar aktif. Suasana tersebut adalah suasana yang membuat peserta didik dapat melakukan pengalaman, interaksi, komunikasi, dan refleksi”.

f. Manfaat dan Tujuan LKPD

Tujuan penyusunan LKPD menurut Andi Prastowo dalam Pawestri dan Zulfiati (2020: 904-905) antara lain sebagai berikut:

- 1) Menyajikan bahan ajar yang memudahkan siswa untuk memahami materi yang diberika
- 2) Menyajikan tugas-tugas guna penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan
- 3) Melatih kemandirian belajar
- 4) Memudahkan pendidik dalam memberikan tugas

Menurut Sukamto dalam Pawestri dan Zulfiati (2020: 905) bahwa LKPD memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengalaman konkrit pada peserta didik,
- 2) Membantu dalam variasi belajar di kelas,
- 3) Membangkitkan minat peserta didik,
- 4) Meningkatkan potensi belajar mengajar,
- 5) Memanfaatkan waktu secara efektif. Peran LKPD dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting karena bantuan LKPD, peserta didik menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan dari LKPD yaitu untuk mempermudah peserta didik dalam memahami, melatih peserta didik dengan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan berdasarkan materi yang diajarkan, sedangkan manfaat dari LKPD adalah dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran dan juga mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.

g. Langkah-langkah penyusunan LKPD

Menurut Prastowo dalam Rahmawati (2020: 507) bahwa “peserta didik perlu adanya motivasi belajar dan mendalami materi melalui bahan ajar yang disajikan seperti LKPD oleh karena itu dalam pengembangan LKPD bagi peserta didik. Langkah- Langkah yang perlu dilakukan dalam penyusunan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) adalah menganalisis kurikulum, menyusun peta kebutuhan LKPD, menentukan judul LKPD yang seperti merumuskan kompetensi dasar (KD), menentukan alat penilaian, menyusun materi, menyusun struktur LKPD”.

Menurut Andi Prastowo dalam Pawestri dan Zulfiati (2020: 906) langkah-langkah membuat LKPD antara lain :

- 1) Melakukan analisis kurikulum

- 2) Menyusun peta kebutuhan LKPD
- 3) Menentukan judul LKPD4. Penulisan LKPD

Sebuah LKPD harus disusun harus memenuhi unsur-unsur penyusunan LKPD. Menurut Andi Prastowo Pawestri dan Zulfiati (2020: 905) LKPD setidaknya memuat delapan unsur, yaitu, judul, kompetensi dasar, waktu penyelesaian, peralatan dan bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, informasi singkat, langkah kerja, tugas yang harus dilakukan, dan laporan yang harus dikerjakan.

h. Syarat-syarat LKPD

Penyusunan LKPD yang baik terdapat syarat-syarat yang harus terpenuhi agar LKPD layak dikatakan baik. Menurut Roehati dan Padmaningrum dalam Pawestri dan Zulfiati (2020: 905-906) syarat LKPD antara lain:

- 1) Syarat didaktik mengatur tentang penggunaan LKPD yang bersifat universal dapat digunakan dengan baik untuk siswa yang lamban atau pandai. LKPD lebih menekankan pada proses untuk menemukan konsep, dan yang terpenting dalam LKPD ada variasi stimulus melalui berbagai media dan kegiatan peserta didik. LKPD lebih mengutamakan pada pengembangan kemampuan, komunikasi sosial, emosional, moral, dan estetika.
- 2) Syarat kontruksi berhubungan dengan penguasaan bahasa, susunan kalimat, kosa kata, tingkat kesukaran, dan kejelasandalam LKPD.
- 3) Syarat teknis menekankan pada tulisan, gambar, penampilan dalam LKPD.

Sejalan dengan pendapat diatas, bahwa syarat-syarat penyusunan LKPD terdiri dari 3 syarat utama yaitu :

- 1) Syarat didaktik, syarat yang berkaitan dengan penggunaan secara universal dan mengutamakan penemuan konsep.
- 2) Syarat kontruksi, syarat yang berhubungan dengan tata aturan penulisan dalam bahasa Indonesia seperti susunan kalimat, kosakata, dan sebagainya.
- 3) Syarat teknis, syarat yang berhubungan dengan tampilah LKPD dan daya kreativitas, seperti penempatan gambar, pemilihan jenis huruf, dan sebagainya

4. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

Seperti yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah bahwa materi dalam penelitian ini adalah sistem persamaan dua variabel (SPLDV). Berikut bagian-bagian dalam sistem persamaan linear dua variabel.

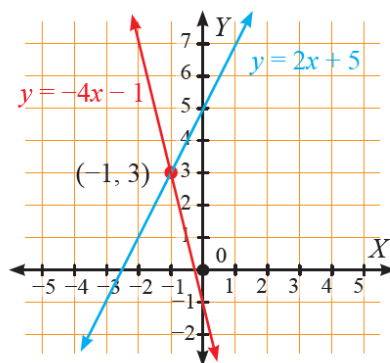
a. Konsep Persamaan Linear Dua Variabel

Konsep persamaan linear dua variabel yang terdiri dari variabel x dan y dan memiliki konstanta yaitu c serta a dan b adalah koefisien dari variabel x dan y dan dapat membuat suatu permasalahan ke dalam model matematika persamaan linear dua variabel.

$$ax + by = c$$

b. Menyelesaikan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dengan Menggambar Garafik

Dalam menyelesaikan sistem persamaan linear dua variabel dengan menggambar garfik adalah terhadap titik potong yang terdapat pada grafik pada kedua persamaan..



Gambar 1. Grafik Persamaan

c. Menyelesaikan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dengan Substitusi

Untuk menyelesaikan dengan substitusi dengan mensubstitusikan salah satu nilai ke dalam nilai lainnya. Misalnya mensubstitusikan nilai x ke dalam bentuk persamaan y .

$$2x + y = 3$$

$$x - 3y = 5$$

Maka, ubah persamaan $2x + y = 3$ menjadi $y = 3 - 2x$ maka akan disubstitusikan ke $x - 3y = 5$

d. Menyelesaikan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dengan Eliminasi

Untuk menyelesaikan dengan eliminasi dengan mengeliminasi salah satu nilai variabel x dan y kemudian melakukan substitusi terhadap persamaan yang di dapatkan dengan cara eliminasi.

e. Menyelesaikan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dengan Eliminasi dan Substitusi

Untuk menyelesaikan dengan cara eliminasi dan substitusi. Tahap pertama yang perlu dilakukan adalah dengan cara eliminasi setelah memperoleh nilai dari tahap eliminasi, maka tahap kedua adalah dengan cara substitusi.

5. Penelitian yang Relevan

a. Dalam Insani dkk (2015) menyimpulkan bahwa”

“pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbasis *Problem Based Learning*, yaitu:

“Perangkat pembelajaran matematika berbasis *Problem based Learning* pokok bahasan SPLDV di kelas VIII SMP yang meliputi Rencana

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), dan Tes Hasil Belajar (THB) secara berturut-turut memiliki koefisien validitas 0,92; 0,94 dan 0,94. Tingkat pencapaian aktivitas guru pada pertemuan pertama 87,9% dan pada pertemuan kedua 90,9%. Peserta didik yang memberi respon positif terhadap perangkat pembelajaran mencapai 80,8%. Serta rata-rata ketuntasan hasil belajar 100% peserta didik yang mengikuti pembelajaran mampu mencapai tingkat penguasaan materi minimal skor 60. Maka perangkat pembelajaran telah memenuhi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan”.

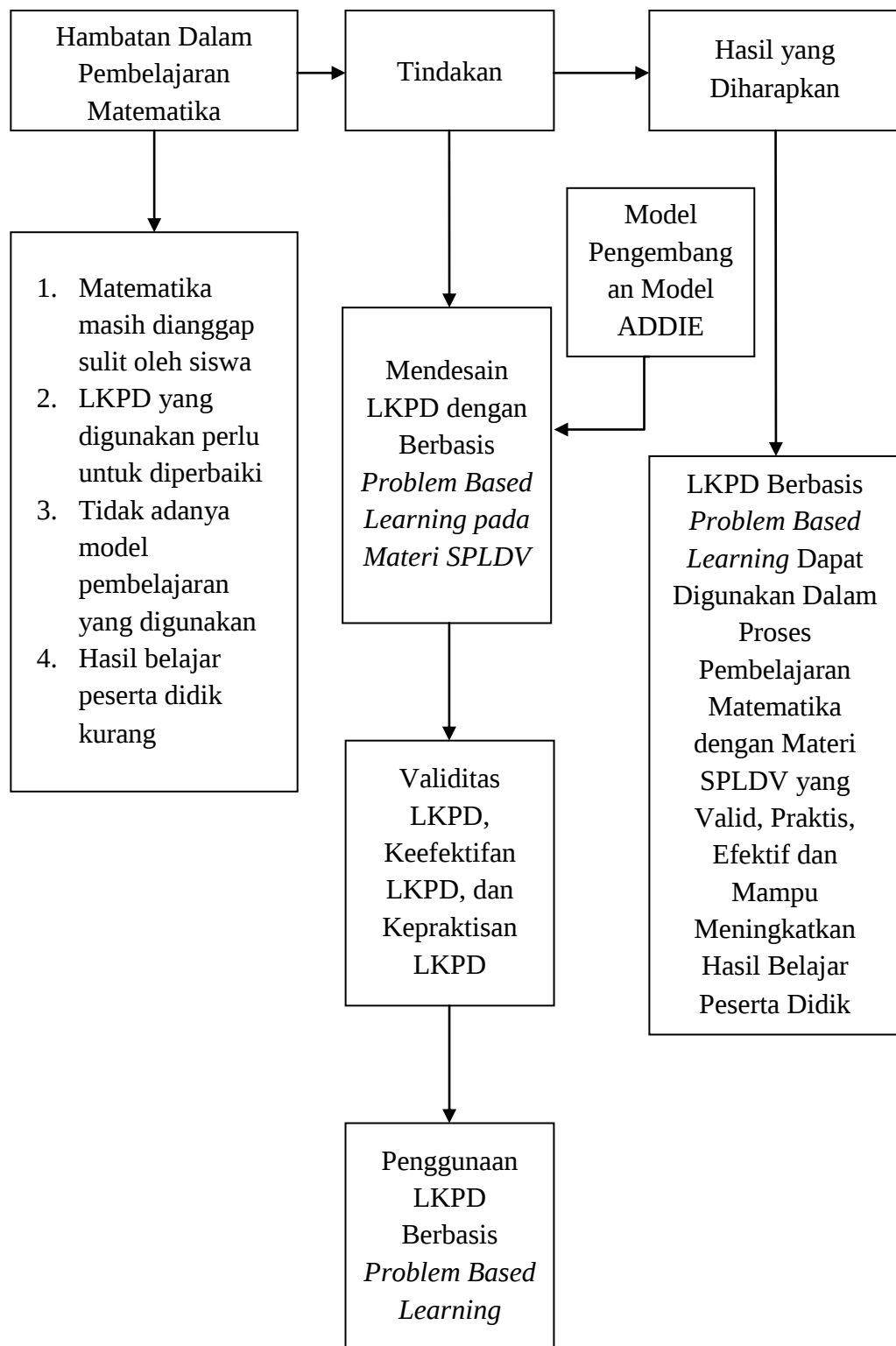
- b.** Dalam Zulfah dkk (2018) menyimpulkan bahwa: “Untuk dapat mengasah kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik, guru membutuhkan perangkat pembelajaran yang dapat membantu memfasilitasi peserta didik untuk menumbuh dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematisnya. Melalui LKPD yang dilandaskan atau didasarkan atas salah satu strategi atau pendekatan yang telah terbukti untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yaitu Problem Based Learning, maka diharapkan dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan pemecahan masalahnya. Selain itu, peserta didik juga membutuhkan LKPD yang dapat membangkitkan semangatnya untuk belajar dalam hal ini dilihat dari segi bentuk dan isi dari LKPD berbasis PBL. Beberapa peserta didik juga menyatakan bahwa melalui penyajian permasalahan yang berhubungan dengan dunia nyata dapat membuat mereka antusias dalam belajar, karena pelajaran tidak hanya terpaku untuk menghafal rumus. Dibutuhkan LKPD berbasis PBL yang dapat mengakomodir karakteristik peserta didik seperti

kecenderungan untuk belajar dengan cara tutor teman sebaya. Selain itu, berdasarkan analisis kurikulum juga diperoleh materi (SK, KD) yang sesuai dengan LKPD berbasis PBL, yaitu materi SPLDV dan teorema Pythagoras pada semester 1 kelas VIII SMP, selain itu dilakukan perubahan urutan pada materi SPLDV”.

- c. Dalam Lainata dkk (2020: 98) menyimpulkan bahwa: “Penelitian pengembangan yang dilaksanakan di SMP Katolik Santa Rosa De Lima Tondano dengan subyek penelitian adalah peserta didik kelas VIII tahun pelajaran 2019/2020 telah menghasilkan perangkat pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Setelah diujicobakan dan telah melalui proses validasi isi. Perangkat yang dikembangkan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik, Evaluasi Hasil Belajar dengan model PBL pada materi SPLDV. Perangkat pembelajaran yang divalidasi menghasilkan perangkat dengan kriteria valid. Dari segi kepraktisan maka perangkat pembelajaran berada pada kategori sangat praktis sesuai dengan tanggapan atau respon peserta didik. Perangkat pembelajaran efektif ditinjau dari TKG yang berada pada kategori sangat baik dan persentase ketuntasan klasikal berada pada klasifikasi sangat baik.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan dengan permasalahan yang telah dipaparkan di atas dalam proses pembelajaran matematika. Adapun yang menjadi landasan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan LKPD berbasis inkuiri dengan model penelitian ADDIE yaitu: *anlisis-design-development-implementation-evaluation*. Peneliti memaparkan alur dari kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Berpikir