

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai dalam masyarakat dan kebudayaan. Karena inilah pendidikan sering dinyatakan telah ada sepanjang peradaban umat manusia. Terdapat dua unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu metode mengajar dan media pembelajaran, kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai.

Salah satu permasalahan yang dihadapi pendidikan kita adalah rendahnya kualitas hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Rendahnya kualitas hasil belajar ditandai oleh pencapaian prestasi belajar yang belum memenuhi standar kompetensi seperti tuntutan kurikulum. Kurikulum adalah rancangan pendidikan yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan potensi dirinya dalam suatu suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan kemampuan dirinya untuk memiliki kualitas yang diinginkan masyarakat dan bangsanya (Kemendiknas:2012)

Kemampuan guru dalam merancang ataupun menyusun bahan ajar menjadi hal yang sangat berperan dalam menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah bahan ajar dengan adanya bahan ajar, guru akan lebih runtut dalam mengajarkan materi kepada siswa dan tercapai semua kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya.

Menurut Lestari, 2013 bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisi materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pengertian ini menggambarkan bahwa suatu bahan ajar hendaknya dirancang dan ditulis secara sistematis karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran.

Menurut peraturan pemerintah No. 19 tahun 2005 terdapat sejumlah alasan, mengapa guru harus mengembangkan bahan ajar, antara lain ketersediaan bahan sesuai tuntutan kurikulum, karakteristik sasaran, dan terutama pemecahan masalah belajar. Walaupun bahan yang sesuai dengan kurikulum cukup melimpah, bukan berarti tidak perlu dikembangkan. Bagi siswa, seringkali bahan ajar yang terlalu banyak membuat siswa bingung, untuk itu guru perlu membuat bahan ajar untuk dijadikan pedoman bagi siswa (Depdiknas, 2008:8 dalam Nuraini dkk).

Hasil pengamatan terhadap para guru yang telah mengajar, kelemahan utama kompetensi terletak pada penguasaan bahan ajar. Penguasaan bahan ajar tidak lebih dari apa yang tertulis dalam buku teks, sehingga kesalahan-kesalahan yang terjadi tidak dikenali dan diajarkan begitu saja kepada siswa. Kelemahan kompetensi ini diduga, (1) guru tidak gemar membaca dan tidak lagi belajar, (2) guru tidak memiliki buku-buku yang dapat digunakan untuk memperkaya pengetahuan mereka, (3) tidak ada tantangan dan hadiah yang mampu memotivasi guru untuk belajar hingga menjadi profesional.

Salah satu bahan ajar yang sering digunakan oleh guru adalah Lembar Kerja Siswa (LKS). LKS merupakan suatu pedoman dimana siswa dapat belajar membangun pengetahuannya. LKS juga selama ini dimiliki oleh siswa secara mandiri, sehingga siswa bisa belajar mandiri di rumah. LKS banyak dimiliki oleh siswa, karena selain ringan dibawa, LKS juga mudah diperoleh.

Prastowo dalam Sari (2014; 2) mengungkapkan bahwa banyak guru yang masih menggunakan bahan ajar konvensional tanpa menyiapkan dan menyusun sendiri. Penggunaan LKS yang ditetapkan oleh sekolah yang selama ini hanya berisi teori singkat dan latihan sehingga tidak bisa membangun pengetahuan siswa. Dimana LKS tersebut tidak kontekstual, tidak menarik, monoton dan tidak sesuai kebutuhan siswa. Siswa hanya akan menjadi penerima materi tanpa bisa membangunnya dengan pengetahuannya sendiri. Hal ini membuat proses belajar menjadi tidak bermakna, karena siswa tidak dapat menuangkan ide-idenya untuk membangun pengetahuannya. Siswa juga menjadi tidak terlibat aktif dalam proses belajar karena materi sudah tersedia dibuku. Hal tersebut tentu akan memengaruhi prestasi siswa.

Diperlukan bahan ajar yang tepat untuk membantu siswa memahami materi yang akan dipelajari. Teori belajar Bruner, dikatakan bahwa pengetahuan yang diperoleh sendiri melalui penemuan dapat tersimpan dalam memori jangka panjang sehingga ilmu yang diperoleh dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama.

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba mengembangkan LKS berbasis *discovery learning*. Menurut Agus N Cahyo (2013:100) *Discovery Learning* adalah belajar penemuan, metode yang menekankan pada konstruktivisme. *Discovery Learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui dapat ditemukan sendiri tidak melalui pemberitahuan.

Belajar penemuan menuntut siswa untuk kreatif mungkin menemukan sendiri sesuatu yang harus dipelajari. Pengembangan bahan ajar yang tepat dapat melatih kreativitas siswa. Kreativitas siswa perlu dilatih agar proses belajar menjadi bermakna dan berarti. Karena dengan begitu siswa dapat mengembangkan ide-idenya dan tidak terpaku pada rumus tertentu.

Kreativitas siswa merupakan proses kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (*fleksibilitas*) dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Pengertian tersebut lebih menekankan aspek proses perubahan (inovasi dan variasi).

Kreativitas siswa perlu dikembangkan agar pola pikir pendidikan yang selama ini menganggap guru selalu benar dapat dihilangkan. Siswa yang selama ini selalu mengikuti apa yang dikatakan guru tanpa berpikir terlebih dahulu juga perlu diubah. Pendidikan akan selalu berkembang, jika pengetahuan yang didapat siswa selalu monoton dan menghalangi ide kreatif siswa yang diluar kebiasaan, maka pendidikan tidak sedang berkembang, dan bahkan akan semakin tertinggal.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan LKS dengan metode *Discovery Learning* yang akan membantu siswa membangun pengetahuannya. LKS ini juga akan membantu siswa lebih mudah memahami materi. Sehingga peneliti mencoba untuk

mengkaji “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Matematika Berbasis *Discovery Learning* untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah antara lain :

1. LKS yang digunakan di sekolah belum mampu mendorong tumbuhnya sikap kreatif dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.
2. Terdapat beberapa materi yang cukup sulit untuk dipahami siswa, diperlukan bahan ajar yang tepat untuk membantu siswa dalam memahami materi.
3. LKS yang digunakan sangat umum, tidak ada proses pemecahan masalah dan tidak dikembangkan oleh guru.

C. Pembatasan Masalah

Batasan Masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini menggunakan LKS berbasis *Discovery Learning* hanya dilakukan pada siswa kelas VIII semester Genap tahun ajaran 2016/2017 di SMP Muhammadiyah 13 Surabaya.
2. Materi yang diajarkan tentang Bangun Ruang Sisi Datar (kubus dan balok).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) matematika materi kubus dan balok kelas VIII berbasis *Discovery Learning* dalam menumbuhkan kreativitas siswa yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif?
2. Bagaimana respon siswa terhadap Lembar Kerja Siswa (LKS) matematika materi bangun ruang sisi datar (kubus dan balok) kelas VIII berbasis *Discovery Learning* dalam menumbuhkan kreatifitas siswa?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Mendeskripsikan pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) matematika materi kubus dan balok kelas VIII berbasis *Discovery Learning* dalam menumbuhkan kreatifitas siswa yang memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.
2. Mendeskripsikan respon siswa terhadap Lembar Kerja Siswa (LKS) matematika materi bangun ruang sisi datar (Kubus dan Balok) kelas VIII berbasis *Discovery Learning* dalam menumbuhkan kreatifitas siswa.

F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Anggapan dasar peneliti adalah terciptanya Lembar Kerja Siswa (LKS) matematika kelas VIII berbasis *Discovery Learning* dalam menumbuhkan kreatifitas siswa di SMP Muhammadiyah 13 Surabaya yang layak (valid, praktis, dan efektif) sehingga dapat digunakan oleh siswa. Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) matematika kelas VIII berbasis *Discovery Learning* dalam menumbuhkan kreatifitas siswa di SMP Muhammadiyah 13 Surabaya didasarkan pada analisis kebutuhan siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 13 Surabaya, sehingga produk pengembangan hanya digunakan pada siswa dari sekolah yang dianalisis.

G. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penulisan ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan atau wawasan tentang pengembangan bahan ajar (LKS) yang bermanfaat dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan aktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai dasar untuk pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Matematika yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan mengenai cara mengembangkan Lembar Kerja Siswa (LKS) matematika dengan metode Pembelajaran *Discovery Learning* dalam menumbuhkan kreativitas siswa.

