

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah salah satu media pembelajaran yang berbentuk kumpulan materi singkat dan tugas atau Latihan soal yang terpusat pada satu mata pelajaran yang di dalamnya dilengkapi dengan prosedur dan cara dalam pengerjaan soal sehingga memudahkan siswa dalam menjawab persoalan-persoalan yang disajikan di dalam LKS.¹² Menurut Trianto LKS merupakan panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah.¹³ LKS adalah suatu bahan ajar cetak yang terdiri dari lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang mesti dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu kepada kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik.¹⁴

Dapat disimpulkan bahwa LKS merupakan bahan ajar cetak yang berisi materi singkat dan tugas-tugas atau latihan soal yang dilengkapi dengan petunjuk pengerjaannya untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan dan pengetahuan tentang suatu mata pelajaran.

¹² Nana, (2020), *Pengembangan Bahan Ajar*, Jawa Tengah: Lakeisha, hal 32.

¹³ Khairunnisa, dkk, 2016, *Pengembangan LKS Berbasis Problem Based Learning Bermuatan sikap Spiritual Pada Materi Pengukuran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa, hal 285.

¹⁴ Andi Prastowo, (2011), *Paduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, Yogyakarta: Diva Press, hal 204.

LKS merupakan suatu pedoman yang telah disusun dan didesain sedemikian rupa sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperluas pemahaman materi yang menjadi tujuan pembelajaran, pedoman tersebut diantaranya berisi kegiatan-kegiatan yang terarah dan aktif. Ada 5 macam bentuk LKS yang biasa digunakan oleh siswa, diantaranya¹⁵ :

- a. LKS yang membantu siswa menemukan suatu konsep. LKS ini mencakup tindakan melakukan, mengamati, dan menganalisis.
- b. LKS yang membantu siswa menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan.
- c. LKS yang berfungsi sebagai penuntun belajar. LKS ini terdiri dari isian atau pertanyaan yang jawabannya ada di dalam buku.
- d. LKS yang berfungsi sebagai penguatan. LKS ini diberikan kepada siswa setelah selesai mempelajari topik tertentu. Materi pembelajaran di dalam LKS ini mendorong siswa untuk lebih memahami dan menerapkan apa yang diajarkan di dalam buku pelajaran.
- e. LKS yang berfungsi sebagai petunjuk praktikum.

Untuk memberi penguatan terhadap hasil belajar siswa dapat disertakan mengerjakan lembar kerja siswa. Jenis pekerjaan dalam lembar kerja siswa dapat berupa pengerjaan soal-soal atau pertanyaan Latihan, perintah untuk mengumpulkan data, membuat sesuatu, dan

¹⁵ Andi Prastowo, 2020, *Pengembangan Bahan Ajar*, Yogyakarta : Pedagogia, hal 102.

semacamnya yang bertujuan mendorong kreativitas dan pengembangan imajinasi siswa.¹⁶

Tujuan pembuatan lembar kerja siswa adalah untuk membuat peserta didik siap untuk belajar sebelum kegiatan dimulai, membantu peserta didik memperoleh hasil belajar dengan menemukan atau membuktikan ide-ide yang mereka pelajari, mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri, dan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang konsep-konsep yang telah mereka pelajari dengan cara yang dapat diterapkan dalam dunia nyata.¹⁷

Pedoman berikut dapat dijadikan sebagai panduan dalam menyusun lembar kerja siswa, diantaranya¹⁸

1. Sesuai dengan materi pembelajaran yang dipelajari.
2. Perintah mengerjakannya disusun dengan menggunakan Bahasa yang jelas dan mudah dipahami.
3. Isi perintah bersifat mendorong siswa untuk meningkatkan kemampuan dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.
4. Berhubungan dengan sumber belajar yang ada di sekitarnya.
5. Menekankan pada pengembangan kemampuan yang berkaitan dengan keterampilan proses.

Langkah-langkah membuat LKS dapat dilakukan sebagai berikut¹⁹ :

¹⁶ Sumiati dan Asra, (2019), *Metode Pembelajaran*, Bandung : CV Wacana Prima, hal 171.

¹⁷ Ibid, hal 172.

¹⁸ Ibid.,

¹⁹ Andi Prastowo, Op.cit.

- a. Melakukan analisis kurikulum. Langkah ini ditujukan untuk menentukan materi-materi mana yang memerlukan bahan ajar LKS.
- b. Membuat peta kebutuhan LKS. Peta kebutuhan LKS ini sangat penting untuk mengetahui berapa banyak LKS yang harus ditulis. Kemudian juga bisa melihat sekuensi atau urutan LKS-nya.
- c. Menentukan judul-judul LKS. Perlu diingat bahwa judul bahan ajar ini berdasarkan kompetensi-kompetensi dasar, materi-materi pokok atau pengalaman belajar yang terdapat dalam kurikulum.
- d. Penulisan LKS. Tahap ini dapat diselesaikan dengan melakukan hal-hal sebagai berikut : 1) merumuskan kompetensi dasar, 2) menetapkan alat penilaian, 3) melakukan evaluasi terhadap proses kerja dan hasil kerja peserta didik, 4) menyusun materi, 5) memerhatikan struktur LKS.

2. Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah merupakan jenis pembelajaran di mana fokusnya adalah kepada proses penyelesaian masalah secara ilmiah. Permasalahan tersebut dapat diperoleh dari buku teks atau sumber-sumber lain seperti dari peristiwa yang terjadi dilingkungan sekitar, dari peristiwa yang terjadi di masyarakat.²⁰ *Problem Based Learning* adalah

²⁰ Wahyudi Nur Nastion, (2017), *Strategi Pembelajaran*, Medan: Perdana Publishing, hal 98.

suatu model pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah.²¹ Selain itu juga, pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) adalah suatu metode pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi peserta didik yang menuntut aktivitasnya dalam menyelesaikan masalah secara ilmiah serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari pelajaran.²²

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang berpusat pada latihan pemecahan masalah untuk peserta didik. Sehingga, guru dituntut untuk bisa menciptakan suasana yang mendukung siswa untuk bisa memunculkan ide/gagasan dalam pemecahan masalah.

Ada tiga karakteristik penting PBM. Pertama, merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran, artinya dalam pelaksanaannya, peserta didik atau siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data, serta mengambil kesimpulan daripada hanya sekadar mendengarkan, mencatat, dan menghafal materi pembelajaran. Kedua, kegiatan pembelajaran difokuskan untuk menyelesaikan masalah. Masalah harus ada dalam implementasi PBM, karena proses pembelajaran tidak mungkin terjadi jika tidak ada masalah. Ketiga, pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berfikir secara ilmiah. Berfikir dengan menggunakan metode ilmiah adalah proses berfikir deduktif dan induktif.

²¹ Nurina Happy & Djamilah Bondan, (2014), *Keefektifan PBL Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematis, Serta Self-Esteem Siswa SMP*, Jurnal Riset Pendidikan Matematika Vol. 1 No. 1, hal 50.

²² Untari Nilawati, (2020), *Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Pembelajaran Matematika SMP*, Indramayu : Penerbit Adab, hal 11.

Proses berfikir ini dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu dan didasarkan pada data dan fakta yang jelas.²³

Peserta didik adalah pusat pembelajaran dalam pembelajaran berbasis masalah, sementara guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran berbasis masalah yang mendorong siswa untuk aktif memecahkan masalah dan memperluas pengetahuannya secara berpasangan maupun berkelompok. Peranan guru dalam pembelajaran berbasis masalah ialah menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog. Lebih penting lagi adalah guru melakukan *scaffolding*, yaitu proses ketika guru membantu peserta didik untuk menuntaskan suatu masalah melampaui tingkat pengetahuannya saat itu.²⁴

Tujuan dari pelaksanaan PBM adalah mengembangkan keterampilan berfikir dan memecahkan masalah dan intelektual peserta didik. Selain itu, pembelajaran autentik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami kehidupan sosial secara nyata melalui berbagai permasalahan autentik. Tujuan pembelajaran yang lain dari PBM adalah memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk mengalami pembelajaran orang dewasa yang akan mereka perlukan pada konteks kehidupan nyata diluar kelas.²⁵

²³ Wina Sanajaya, (2013), *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana, hal 214.

²⁴ Muhammad Fathurrohman, (2015), *Model-Model Pembelajaran Inovatif: Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, hal 115.

²⁵ Mukhammad Bakhrudin, dkk, (2021), *Strategi Belajar Mengajar : Konsep Dasar dan Implementasinya*, Bojonegoro : CV Agrapana Media, hal 136.

Berikut ciri utama pembelajaran berbasis masalah, diantaranya:²⁶

- a. Belajar dimulai dengan memberikan peserta didik suatu masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata.
- b. Pelajaran harus difokuskan pada masalah dan bukan pada disiplin ilmu.
- c. Memberikan peserta didik tanggung jawab yang besar dalam merencanakan dan menerapkan proses belajar mereka sendiri dalam kerangka berpikir ilmiah.
- d. Menuntut peserta didik untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk suatu produk atau kinerja.

Menurut Arends langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah dalam pelaksanaannya diantaranya²⁷:

Tabel 2. 1 Sintaks Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah

Tahap	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
1. Kegiatan Awal		
a. Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih	Siswa menyimak dengan baik
b. Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut	Siswa membuat definisi dan mengorganisasi tugas belajar

²⁶ Ali Mudlofir dan Evi, (2017), *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*, Depok : Rajawali Pers, hal 73.

²⁷ Ibid, hal 75.

2. Kegiatan Inti		
b. Membimbing penyelidikan individu atau kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan data yang relevan, melakukan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan memecahkan masalah	Siswa mengumpulkan data atau informasi sesuai dengan pembahasan materi dan melakukan eksperimen
c. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video dan model, juga membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya	Siswa merencanakan karya baik berupa laporan maupun hasil rekaman dan mempresentasikan produk yang ditemukan baik secara individual maupun kelompok
3. Kegiatan Penutup		
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan, selanjutnya guru melakukan evaluasi	Siswa melakukan refleksi terhadap penyelidikan.

Dalam pembelajaran berbasis masalah, guru harus dapat memastikan bahwa setiap aktivitas pembelajaran dapat berjalan dengan baik sehingga permasalahan dapat diselesaikan oleh siswa dengan melakukan tahapan yang benar. Oleh karena itu, dalam merancang PBM guru harus memperhatikan hal-hal berikut²⁸ :

1. Menentukan tujuan dan capaian pembelajaran. Selain untuk mengembangkan keterampilan berfikir dan meneliti, memahami peran orang dewasa dalam menghadapi kehidupan sehari-hari dan mengembangkan autonomi pembelajar. Guru juga harus menentukan tujuan dan capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh pembelajar. Hal ini harus ditentukan dan disampaikan di awal agar diketahui oleh

²⁸ Muhammad Bakhrudin, dkk, (2021), *Strategi Belajar Mengajar : Konsep Dasar dan Implementasinya*, Bojonegoro : CV Agrapana Media, hal 138.

pembelajar sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Menentukan situasi permasalahan yang tepat. Permasalahan yang diberikan autentik, terkait dengan masalah yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari, bermaksan sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan bermanfaat. Guru dapat memberikan beragam situasi permasalahan yang sesuai dengan kehidupan nyata dan yang dapat diselesaikan dari berbagai kajian ilmu yang berbeda.
3. Mengorganisasikan sumber-sumber belajar dan merencanakan media pembelajaran. Siswa akan membutuhkan berbagai macam sumber dan media pembelajaran guna menemukan solusi permasalahan sehingga guru bertanggung jawab untuk menyediakan akses dan mempersiapkan kebutuhan yang diperlukan dalam kegiatan PBM. Pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan, yaitu²⁹ :

1. Kelebihan

- a. Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran.
- b. Menantang siswa, serta memberi kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
- c. Membantu siswa menggunakan pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata..

²⁹ Wina Sanjaya, (2010), op.cit., hal 87.

- d. Siswa dapat mengembangkan pengetahuan baru dan bertanggung jawab pada pembelajaran yang mereka lakukan.
- e. Melalui pemecahan masalah, dapat memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berfikir dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa, bukan sekedar belajar dari buku dan guru.
- f. Siswa percaya bahwa pemecahan masalah lebih menyenangkan.
- g. Meningkatkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis.
- h. Meningkatkan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan yang dimiliki ke dalam dunia nyata.
- i. Meningkatkan minat siswa untuk terus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal harus berakhir.

2. Kelemahan

- a. Apabila siswa tidak memiliki minat maka mereka akan enggan untuk mencoba
- b. Membutuhkan cukup waktu dan persiapan. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha dan memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang akan mereka pelajari

3. Kemampuan Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah adalah suatu proses atau upaya seseorang untuk merespon atau mengatasi halangan atau kendala Ketika suatu jawaban

atau metode untuk menjawab belum jelas.³⁰ Pemecahan masalah merupakan suatu kegiatan manusia yang menggabungkan konsep-konsep dan aturan-aturan yang telah diperoleh sebelumnya, dan tidak sebagai suatu keterampilan generik.³¹ Pengertian ini bermakna bahwa seseorang dianggap memiliki kerampilan baru ketika mereka mampu menyelesaikan suatu masalah. Pemecahan masalah merupakan usaha nyata dalam rangka mencari jalan keluar atau ide berkenaan dengan tujuan yang ingin dicapai.³²

Dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah merupakan suatu proses untuk mencari atau membangun solusi untuk menyelesaikan suatu masalah. Karena tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam pemecahan masalah berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, pemecahan masalah menjadi kegiatan yang sangat penting dalam pembelajaran matematika.

Dalam pemecahan masalah perlu keterampilan-keterampilan yang harus dimiliki, yaitu sebagai berikut³³.

1. Keterampilan empiris (perhitungan, pengukuran).
2. Keterampilan aplikatif untuk menghadapi situasi yang umum (sering terjadi).

³⁰ Tatag Yuli Eko Siswoyo, (2018), *Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, hal 44.

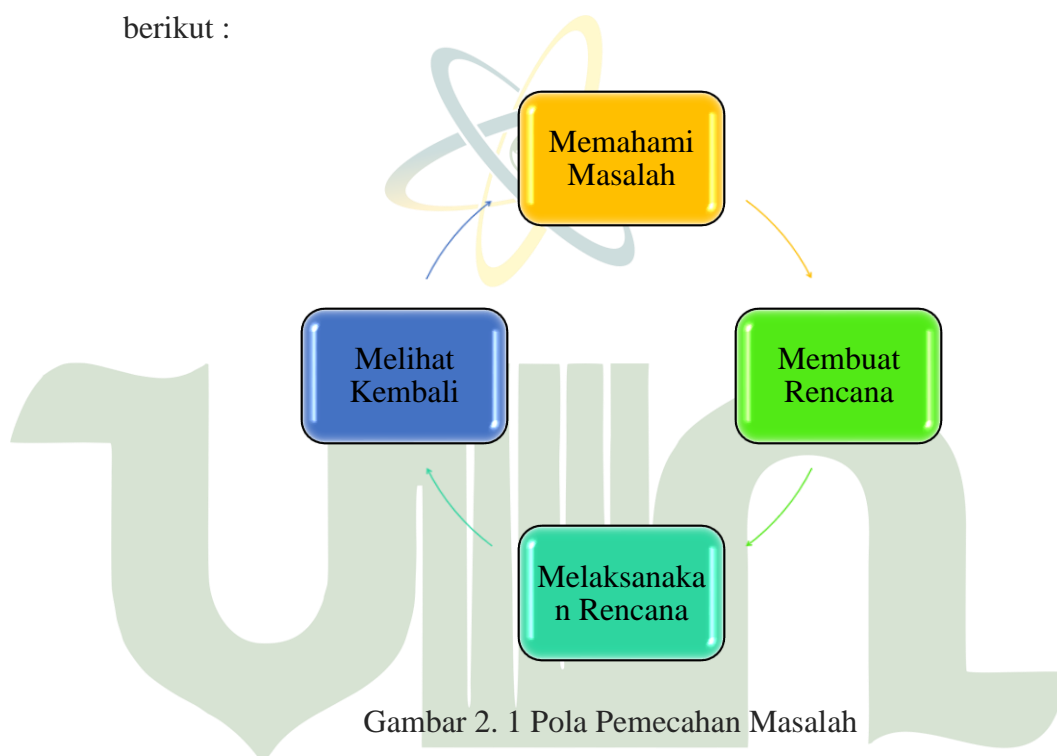
³¹ Henra dan Siti, (2019), *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah untu Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Komunikasi Matematis Siswa*, Genta Mulia : ISSN : 2301-6671, hal 180.

³² Goenawan Reobyanto dan Sri Harmini, (2017), *Pemecahan Masalah Matematika*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya, hal 28.

³³ Tatag Yuli Eko Siswoyo, *Op. Cit*, hal 45.

3. Keterampilan berfikir untuk bekerja pada suatu situasi yang tidak biasa (*unfamilliar*).

Poyla secara sederhana mengelompokkan langkah pemecahan masalah menjadi empat langkah, yaitu memahami masalah, membuat rencana pemecahan, melaksanakan rencana, dan melihat kembali³⁴. Dalam siklus pola pemecahan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Pola Pemecahan Masalah

Selain itu, ada 7 langkah pemecahan masalah dalam pembelajaran berbasis masalah, antara lain³⁵

- 1) Mengidentifikasi masalah dan klarifikasi kata-kata sulit yang ada di dalam skenario.
- 2) Menentukan masalah.

³⁴ Ahmad Suriansyah, dkk. (2014), *Strategi Pembelajaran*, Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, hal 174

³⁵ Jamil Suprihatiningrum, (2013), *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*, Yogyakarta : Ar-Ruzz Media, hal 226.

- 3) *Brainstorming*, yaitu anggota kelompok mendiskusikan dan menjelaskan masalah tersebut berdasarkan pengetahuan yang mereka miliki.
- 4) Menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 5) Memilih solusi yang paling tepat sebagai penyelesaian masalah.
- 6) Belajar mandiri. Peserta didik belajar mandiri untuk mencari informasi yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran.
- 7) Setiap anggota kelompok membahas hasil belajar mereka sendiri dan saling berdiskusi. Membangun bentuk kesepakatan sebagai dasar penyelesaian masalah, dan mengevaluasi solusi yang telah disepakati bersama.

Pemecahan masalah dipandang sebagai suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi yang baru. Pemecahan masalah tidak sekedar sebagai bentuk kemampuan menerapkan aturan-aturan yang telah dikuasai melalui kegiatan-kegiatan belajar terdahulu, melainkan merupakan proses untuk mendapatkan aturan pada tingkat yang lebih tinggi. Kemampuan pemecahan masalah sangat penting bagi peserta didik dan masa depannya. Kemampuan pemecahan masalah dapat dibentuk melalui pelajaran dan disiplin ilmu yang diajarkan.

Dalam penyelesaian masalah, penilaian yang dilakukan tidak hanya berorientasi pada hasil. Melainkan penilaian dilihat dari proses yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan masalah tersebut dan produk yang

dihasilkan siswa. Ada 3 hal yang perlu diperhatikan dari penilaian soal pemecahan masalah, yaitu³⁶ :

a) *Fluency*

Fluency terkait dengan berapa banyak solusi yang dapat dihasilkan oleh siswa. Satu poin diberikan kepada setiap respon yang benar baik kepada satu siswa maupun kelompok, sehingga nilai yang diperoleh siswa adalah total dari seluruh solusi yang diberikan siswa.

b) *Flexibility*

Flexibility terkait dengan beberapa banyak ide-ide matematis berbeda yang ditemukan oleh siswa. Solusi yang benar yang dihasilkan siswa terbagi dalam beberapa kategori. Banyaknya kategori yang muncul disebut respon positif.

c) *Originality*

Originality terkait dengan derajat keoriginalitas atau keaslian ide siswa. Tingkat keorisinilan tinggi terjadi Ketika ide-ide unik dibuat oleh siswa atau kelompok. Guru harus memberikan skor yang tinggi untuk kemampuan berpikir matematis tingkat tinggi.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anisah Fitri tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Pendekatan *Problem Base Learning* (PBL) Pada Materi Himpunan Untuk

³⁶ Nyamik dan rosita, (2017) *Assesment Pembelajaran Matematika*, Malang : Yayasan Edelweis, hal 28

Siswa MTs di Indragiri Hilir”. Penelitian tersebut menghasilkan bahan ajar berupa LKS berbasis pendekatan *Problem Based Learning*, telah memenuhi kriteria valid dengan persentase keidealan 78,33%. Kriteria praktis dengan persentase keidealan 91% pada kelompok kecil dan persentase keidealan 88,79% pada kelompok besar. Dan kriteria efektif dengan nilai $t_{tabel} = 2000$ dengan $dk = 56$ dan taraf signifikan 5% atau 0,05.

2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dina Ayu Saputri tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Matematika Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) Pada Materi Segiempat Semester 2 Kelas VII SMPN 2 Kedungwaru Tulungagung”. Penelitian tersebut menghasilkan LKS berbasis masalah telah memenuhi kriteria valid dengan hasil rata-rata 75,58%. Telah memenuhi kriteria praktis dengan nilai rata-rata sebesar 85,48%. Dan memenuhi kriteria efektif dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,175 > 2,021$.
3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurzazili, Ade Irma, dan Depriwana Rahmi tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa di SMA Negeri 10 Pekanbaru”. Penelitian ini menghasilkan LKS berbasis PBL telah memenuhi kriteria valid dengan rata-rata persentase keidealan 80%. Memenuhi kriteria praktis dengan persentase keidealan 93,3% pada uji coba kelompok kecil, dan persentase keidealan 90,5% pada uji coba kelompok besar. Memenuhi kriteria efektif dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel} =$

2,43 > 1,99.

4. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rina Risanti, Yudi Darma dan Hartono tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis *Problem Based Learning* Berorientasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis”. Penelitian ini menghasilkan LKS berbasis PBL telah memenuhi kriteria valid dengan nilai rata-rata sebesar 82,74%. Memenuhi kriteria praktis dengan rata-rata sebesar 84,23%. Memenuhi kriteria efektif dengan nilai rata-rata keefektifan sebesar 71,43%.
5. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lahirna Dwi Agitsna, Reny Wahyuni, dan Drajat Friansah tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Bangun Ruang Sisi datar”. Penelitian ini menghasilkan LKS berbasis PBL telah memenuhi kriteria valid dengan skor rata-rata 3,08. Dan memenuhi kriteria praktis dengan skor rata-rata 3,40.
6. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sri Yulia, Buyung, dan Relawati tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Bilangan di Kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi”. Penelitian ini menghasilkan LKS berbasis PBL telah memenuhi kriteria valid dengan total rata 4,83 atau persentase sebesar 97%. Memenuhi kriteria praktis dengan persentase 91% pada uji coba perorangan, persentase 93% pada uji coba kelompok kecil, dan persentase 92% pada uji coba lapangan.

C. Kerangka Konseptual

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam pembelajaran di sekolah. Dengan adanya pembelajaran matematika, peserta didik dapat menggunakan dan menerapkan prinsip-prinsip matematika yang dipelajarinya untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu tujuan dari pembelajaran matematika ialah memecahkan masalah. Jika seorang peserta didik dapat memahami masalah, membuat rencana penyelesaian masalah, melakukan penyelesaian masalah, dan menguraikan solusi yang dihasilkan, maka peserta didik dinilai telah mampu memecahkan masalah.

Dalam pembelajaran matematika yang menjadi salah satu kunci agar peserta didik berhasil dalam matematika adalah sering berlatih mengerjakan soal-soal matematika. Permasalahan yang sering sekali terjadi ketika peserta didik diberikan permasalahan matematika, peserta didik tidak mampu menjawab permasalahan tersebut. Peserta didik tidak mampu mengerjakan soal karena tidak mengerti apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari soal tersebut. Akibatnya rendahnya hasil belajar siswa karena kurangnya kemampuan pemecahan masalah siswa menjadi salah satu masalah dalam pembelajaran matematika.

Sesuai dengan tuntutan pada Kurikulum 2013 yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, maka dapat diwujudkan dengan menerapkan inovasi strategi pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang tepat yang berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah peserta

didik ialah strategi pembelajaran berbasis masalah. Melalui strategi pembelajaran berbasis masalah, peserta didik dapat menemukan konsep pengetahuan matematisnya dengan menemukan langkah-langkah yang tepat untuk menyelesaikan suatu masalah matematika secara mandiri. Selain itu juga, guru lebih memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik. Guru sebagai fasilitator, dituntut untuk memberikan fasilitas untuk mendukung peserta didik, salah satunya adalah mengembangkan perangkat pembelajaran matematika. Guru sebagai pendidik hendaknya mampu melengkapi perangkat pembelajaran agar proses pembelajaran dikelas dapat terlaksana dengan baik.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas, solusi yang dapat digunakan adalah dengan mengembangkan lembar kerja siswa berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.