

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memberi kita informasi tentang lingkungan sekitar dan menciptakan sudut pandang dalam diri kita untuk memeriksa kehidupan. Pendidikan berkualitas menjadi perhatian utama karena menentukan kualitas sumber daya manusia (Pratiwi & Jailani, 2018). Dalam pendidikan, peserta didik diasah melalui soal-soal agar peserta didik menerima perubahan diberbagai kemampuan yang dimilikinya. Sehingga, pendidikan membawa fungsi utama pada perencanaan kualitas sumber daya manusia, dengan tujuan bahwa pendidikan dilakukan dengan bersungguh-sungguh supaya memperoleh dampak yang tinggi.

Menurut (Nurrizbaeni dkk., 2019) matematika sangat penting pada pendidikan masyarakat terutama sebagai objek langsung maupun objek tak langsung. Matematika mempunyai peran utama pada pergerakan dan kenaikan ilmu pengetahuan dan teknologi serta meningkatnya sumber daya manusia dari segi kualitas. Kegunaan belajar matematika menurut teori Weitheimer (Afgani, 2019) bahwa belajar adalah berbagai solusi untuk suatu masalah dapat mengarah pada pembelajaran. Ilmu dan keterampilan yang dipunyai peserta didik sehubungan sesuai kesulitan yang mereka coba selesaikan menentukan bagaimana masalah tersebut dipecahkan. Untuk meningkatkan pemahaman matematika, peserta didik difasilitasi dalam mempelajari matematika dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah matematika.

Pemecahan masalah merupakan hipotesis yang arahnya bertujuan secara langsung memperoleh solusi atau jalan keluar bagi suatu masalah yang lebih rinci. Pemecahan masalah matematika berfokus pada menganalisis sejauh mana kegiatan pemecahan masalah memainkan peran penting dalam pemahaman peserta didik dan penggunaan pengetahuan matematika. Segini mungkin peserta didik diarahkan pada persoalan-

persoalan kehidupan nyata yang sangat rumit, disarankan agar peserta didik memiliki kemampuan dan keterampilan pemecahan masalah agar dapat mengelola permasalahan sejak saat ini (Hekimoglu & Sloan, 2015). Melalui pemecahan masalah, peserta didik memperoleh wawasan dan mengetahui manfaat dari pembelajaran matematika. Dengan demikian kemampuan pemecahan masalah membutuhkan suatu keahlian dan kemampuan spesial yang dipunyai oleh setiap peserta didik, peserta didik mempunyai beberapa perbedaan dalam menangani suatu permasalahan yang tertuju dalam upaya yang diharapkan siswa dalam mengetahui jawabann atas masalah yang ada. Hal ini berarti bahwa pemecahan masalah matematika itu sendiri dipandang sebagai inti dari matematika karena berkonsentrasi padanya akan menyebabkan siswa menemukan ide sehingga mereka dapat mengeksekusi ide tersebut.

Kenyataan yang terjadi, berdasarkan hasil analisis (Nasution & Yerizon, 2019) informasi yang diperoleh peserta didik selama pembelajaran kegiatan merasa malu atau tidak ingin bertanya apakah mereka melakukannya kurang memahami materi yang diberikan, peserta didik malas mengerjakan latihannya dan hanya akan mengerjakan latihan jika guru memberikan tugas untuk dikumpulkan, sehingga guru mendominasi proses pembelajaran di kelas. Penyebab utamanya adalah peserta didik masih kesulitan untuk memecahkan permasalahan pada soal-soal matematika. Hal ini berdasar kepada penelitian terdahulu dari beberapa peneliti. Menurut penelitian (Jatmiko, 2019) memecahkan soal pemecahan masalah merupakan penyebab kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam pemecahan masalah matematika. Berdasarkan hasil temuan (Teli Latifah, 2021) ditemukan bahwa masih banyak peserta didik yang berpikir bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, salah satunya adalah materi statistika. Sedangkan hasil peneliti (Yuda, 2016) ditemukan peserta didik sangat jarang disajikan soal berbentuk masalah, sehingga kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kurang terlatih dan perlu ditingkatkan lagi.

Studi pustaka dilakukan peneliti agar dapat memahami hambatan yang dialami pada peserta didik ketika pembelajaran materi statistika, mengidentifikasi KI dan KD yang selanjutnya merumuskan Indikator Pencapaian Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran. Dalam jurnal (Maryati & Priatna, 2018) terdapat cara memecahkan masalah statistika yang tidak lengkap oleh peserta didik. Karena, kurangnya keterampilan dalam mengaplikasikan ide statistik oleh siswa secara lisan, tertulis, tabel, grafik, maupun diagram. Hasil survey yang dikumpulkan peneliti ternyata ditemukan banyak siswa yang kesulitan terhadap konsep statistika, mereka kesulitan pada saat menunjukkan rata-rata dan median, terkadang juga kesalahan makna akan modus. Demikian pula, tantangan siswa saat mengelola soal berbentuk cerita, serta kurangnya ketelitian saat menghitung, mengingat perhitungan statistika menggunakan data yang banyak diperlukan (Umami Rosyidah, 2021). Kenyataannya statistika merupakan salah satu materi yang cukup menantang bagi siswa. Berdasarkan uraian di atas mengenai pentingnya kemampuan pemecahan masalah matematis, peneliti melakukan studi pendahuluan pada siswa kelas VIII A untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematis yang dimiliki siswa. Indikator kemampuan pemecahan masalah matematis, diantaranya: (a) Memahami masalah, (b) Merencanakan pemecahannya, (c) Menyelesaikan masalah sesuai rencana, (d) Memeriksa kembali prosedur dan hasil penyelesaian.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMP IT Ar-Rifqi Bandung yang didapatkan peneliti, bahwa pemecahan masalah matematis siswa perlu ditingkatkan kembali. Pada hasil wawancara dengan Bapak Saeroji, S.T sebagai guru matematika kelas VIII A SMP IT Ar-Rifqi Bandung diperoleh informasi bahwa saat dilaksanakan pembelajaran jarak jauh terjadi penurunan pada kemampuan matematis siswa, salah satunya kemampuan pemecahan masalah matematis. Hal tersebut diperkuat dengan hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di kelas VIII A dengan hasil sebagai berikut:

1. Rata-rata 3 bilangan adalah 12 lebihnya dibandingkan dengan bilangan terkecil dan 10 kurangnya dibandingkan bilangan terbesar. Jika mediannya 16, maka jangkauannya adalah ...

Berikut merupakan salah satu jawaban siswa pada nomor satu, dapat dilihat pada gambar 1.1.

Jawab.

misalkan 3 bilangan :  $a, b, c$   
 Median :  $16$   
 maka  $a, 16, c$   
 ditanya jangkauannya ?  
 $\boxed{a-c}$

Mencari nilai  $a$  :  $a + 16 + c = 12 + a$   
 $3$   
 $3(a + 16 + c) = 12 + a$   
 $3a + 48 + 3c = 12 + a$   
 $2a + 3c = 12 - 48$   
 $2a + 3c = -36$   
 $2a = -36 - 3c$   
 $a = \frac{-36 - 3c}{2}$

nilai  $c$  :

$a = \frac{-36 - 3c}{2}$   
 $2a + 31 = -3c$   
 $-2a + 31 = c$   
 $3$

$a - c = \left( \frac{-36 - 3c}{2} \right) - \left( \frac{-2a + 31}{3} \right)$

Gambar 1.1 Jawaban Siswa 1

Pada soal nomor satu, indikator kemampuan pemecahan masalahnya pada soal nomor satu yaitu tahap merancang pemecahan dianalisis berbarengan dengan tahap menyelesaikan masalah sesuai rancangannya. Siswa terlihat mencatat semua data yang diketahui dalam soal seperti nilai median yang berada di tengah, akan tetapi siswa belum memahami maksud soal tersebut. Seperti siswa yakin membagi nilai rata-rata terhadap nilai lebih pada bandingan, seharusnya siswa menganalisis 3 bilangan dengan memisalkan  $a, b, c$  jika mediannya 16 maka  $a, 16, c$  lalu membagi nilai rata-

rata. Pada soal siswa diminta untuk mencari nilai jangkauannya yaitu selisih nilai terbesar dan terkecil atau  $c - a$  setelah mencari nilai dari  $a$  dan  $c$ . Terlihat ketika siswa masih kurang bisa memahami dalam menemukan hasil dari nilai  $a$  akan tetapi siswa masih belum paham pada beberapa tahapan ketika merencanakan pemecahan masalah yang akan dianalisis. Sementara itu, setelah siswa mendapatkan nilai  $a$  selanjutnya disubstitusikan nilainya untuk mencari nilai  $c$ , pada tahap ini siswa diminta untuk dapat menyelesaikan sebuah permasalahan sesuai rencana terdapat pada soal tersebut. Akan tetapi, siswa masih belum paham bagaimana menyimpulkannya terhadap penyelesaian akhir pada masalah tersebut. Oleh karena itu, menurut analisis peneliti berpendapat siswa masih belum mampu memahami maksud soal nomor satu dengan baik dan juga belum tepat dalam merencanakan pemecahan yang dianalisis bersamaan dengan tahap menyelesaikannya.

- Di suatu kelas terdiri dari siswa yang dibagi menjadi 3 kelompok untuk memberi sumbangan kepada korban bencana alam. Kelompok I, II dan III berturut-turut terdiri dari 10, 12 dan 18 siswa. Jika rata-rata sumbangan kelompok I adalah Rp.10.000,-, rata-rata sumbangan kelompok II Rp.11.000,- dan rata-rata sumbangan seluruh kelompok adalah Rp.9.400,- maka rata-rata sumbangan kelompok III adalah?

Berikut merupakan salah satu jawaban siswa pada nomor satu, dapat dilihat pada gambar 1.2 .

Handwritten student solution for a math problem involving averages of three groups. The student lists the number of students in each group and their respective average contributions, then uses the formula for the mean of a combined group to solve for the unknown average of the third group.

diketahui:

Kelompok I : 12	Rata-rata I : Rp 10.000
Kelompok II : 14	II : Rp 11.000
Kelompok III : 20	III : ?

rata-rata Keseluruhan Rp 9.400

Mean :  $\frac{\text{jumlah data}}{\text{banyak data}}$

$$9400 = \frac{10 \cdot 000 + 11 \cdot 000 + x}{3}$$

$$9400(3) = 10 \cdot 000 + 11 \cdot 000 + x$$

$$28 \cdot 200 = 21 \cdot 000 + x$$

$$28 \cdot 200 - 21 \cdot 000 = x$$

$$7200 = x$$

**Gambar 1.2** Jawaban Siswa 2

Pada nomor soal dua, indikator pemecahan masalahnya yaitu tahap merancang pemecahan masalah kemudian analisisnya berbarengan dengan tahap menyelesaikan masalah sesuai rancangannya. Siswa diminta menemukan nilai mean atau rata-ratanya pada pemberian siswa kelompok 3 dengan menggunakan rumus mean pemberian kepada seluruh siswa tersebut. tetapi, siswa masih kurang tepat dalam mengaplikasikan rumus jawaban karena siswa menduga bahwa rata-rata semua sumbangan didapat dengan mencari rata-rata jumlah sumbangan dari kelompok 1, kelompok 2 dan kelompok 3 yang terbagi dengan jumlah kelompok, yaitu 3. Sementara itu, *mean* sumbangan semua kelompok didapat dengan menjumlahkan semua sumbangan yang dikasih kepada masing-masing siswa sejak dari siswa di kelompok 1, kelompok 2, sampai siswa pada kelompok 3 selanjutnya dibagi oleh semua jumlah siswa pada kelas itu yang dioperasikan dengan menjumlahkan jumlah siswa pada masing-masing kelompok. Terlihat jawaban siswa masih belum dapat menyelesaikan masalah sesuai rencana mencari mean sumbangan siswa di kelompok 3 menggubakan rumus mean keseluruhan.

Berhubungan ketika tahap mengevaluasi lagi teknik dan konsekuensi dari jawaban, kedua pertanyaan tak mempertimbangkan lagi penyelesaian ketika sudah dikembangkan dan tak seluruhnya pertanyaan ditulis kesimpulannya. Kedua subjek cenderung tak mencatat lagi keputusan akhir dari jawaban yang telah diselesaikan tetapi bisa menjelaskan keputusan akhir dari jawaban. Menurut gambaran itu, maka bisa diduga bahwa pada pertanyaan nomor 1 dan 2, hanya dapat melewati pada fase awal yakni fase mengerti sebuah permasalahan.

Hasil wawancara dengan Bapak Saeroji, S.T guru matematika kelas VIII A di SMP IT Ar-Rifqi Bandung beliau menyatakan selama proses pembelajaran jarak jauh minat belajar siswa menurun terutama ketika siswa mengerjakan soal yang berkaitan dengan pemecahan masalah siswa masih belum mampu memahami soal, untuk merancang pemecahan serta menyelesaikan permasalahan. Beliau juga mengungkapkan bahwa faktor



penyebab dari menurunnya minat belajar siswa yaitu tidak kondusifnya saat proses pembelajaran siswa merasa kesulitan saat pembelajaran matematika terlihat dari tugas-tugas yang dikerjakannya, hanya beberapa siswa saja yang mengumpulkan. Solusi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah salah satunya dengan mengembangkan pembelajaran yang sangat luwes atau fleksibel (Juan, 2013). Salah satu penerapan yang sangat luwes atas fleksibel yaitu adanya pengembangan terhadap sumber belajar atau bahan ajar. Lembar Kerja Peserta Didik merupakan pedoman yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran dibuat untuk membantu peserta didik menghubungkan masalah dengan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari (Riyati & Suparman, 2019).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan alat yang dekat dengan kegiatan siswa, dekat artinya salah satu hal yang menunjang keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi belajar yang diharapkan adalah penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) (Nasrullah dkk, 2021). LKPD merupakan salah satu alat ajar yang sering digunakan guru untuk mengkomunikasikan apa yang telah dipelajarinya. LKPD yang sering digunakan berisi rumus-rumus beserta contoh soal dan pembahasan menjadikan LKPD sebagai bahan ajar yang baik digunakan. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dapat dimanfaatkan agar menambah interaksi siswa terhadap latihan pembelajaran dan menuntun siswa supaya mengerti ide (Hamdani, 2017). Sedangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menurut (Surachman, 1998) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah halaman halaman yang memiliki arah agar memudahkan menuntun siswa ketika proses pembelajaran secara terarah (guided discovery activities). Menurut Zuhdan Kun Prasetyo dalam (Overholser, 2013) pembelajaran dengan pendekatan penemuan terbimbing adalah pembelajaran penemuan yang diarahkan oleh guru. Sehingga siswa dapat bekerja lebih giat dalam upaya untuk mencapai tujuan yang ditetapkan oleh guru mereka. Instruksi guru hanyalah arahan mengenai metode kerja yang diperlukan semua bukan arahan yang harus diikuti.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Guided Discovery Learning* adalah halaman yang memiliki arah agar mempermudah ketika menuntun siswa dalam aktivitas pembelajaran secara terarah. Fase-fase menggunakan model pembelajaran *Guided Discovery Learning* berdasarkan Ahmadi dan Prasetyo pada (Ilahi, 2012) yaitu: (1) Simulasi; (2) Merumuskan Hipotesis; (3) Mengumpulkan Data; (4) Mengolah Data; (5) Verifikasi; (6) Menyimpulkan. Dalam jurnal (Marian & Suparman, 2019) dari hasil wawancara dengan guru, LKPD yang digunakan tidak memuat semua indikator kompetensi yang digunakan di sekolah dan tidak disajikan secara terstruktur sehingga tidak dapat membimbing siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan LKPD berbasis *Guide Discovery Learning* terstruktur, dan indikator yang digunakan sesuai dengan kurikulum di sekolah. Diharapkan LKPD berbasis *Guide Discovery Learning* dapat memupuk peserta didik agar sangat siap ketika belajar dan juga dapat menambh penalaran matematis peserta didik dan memudahkan guru ketika memberikan tugas dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, pada penelitian yang dilakukan oleh (Faradila, 2021) pengembangan LKS berbasis *Guide Discovery Learning* pada Materi Statitika. Penelitian yang dilakukan (Reni Septiana, 2020) pengembangan LKPD dengan pendekatan *Guide Discovery Learning* dalam Kemampuan Pecahkan Masalah Polya di SMP Negeri 11 Bandar Lampung pada materi SPLDV. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Ernayanti, 2018) Pengembangan LKS Berbasis Metode Penemuan Terbimbing pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMP Negeri Takalar.

Namun, dalam penelitian sebelumnya belum ada penelitian yang menerapkan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Guide Discovery Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi Statistika SMP. Maka dari itu, dalam penelitian ini peneliti tertarik memilih judul **“PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA**



## **PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS *GUIDE DISCOVERY LEARNING* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PADA MATERI STATISTIKA SMP”**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Guide Discovery Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada materi Statistika SMP ?
2. Bagaimana validitas dari pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Guide Discovery Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada materi Statistika SMP ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Guide Discovery Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada materi Statistika SMP ?
4. Bagaimana keefektifan dari pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Guide Discovery Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada materi Statistika SMP ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Guide Discovery Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil dari pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Guide Discovery Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada materi Statistika SMP.

2. Untuk mengetahui validitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Guide Discovery Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada materi Statistika SMP.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Guide Discovery Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada materi Statistika SMP.
4. Untuk mengetahui keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Guide Discovery Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada materi Statistika SMP.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat pada penelitian ini terbagi kepada dua hal yaitu Manfaat Teoritis dan Manfaat Praktis, berikut pemaparannya.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Peneliti berharap dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan keilmuan dan dapat meningkatkan kemampuan spasial matematika peserta didik menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Guide Discovery Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada materi Statistika SMP.

##### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini, antara lain:

###### **a. Bagi Peserta didik**

Melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Guide Discovery Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk belajar matematika, membuat peserta didik menjadi lebih aktif menemukan dan menyelidiki konsep maupun prinsip secara mandiri.

###### **b. Bagi Guru**

Dapat membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan efisien, karena Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Guide Discovery Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dibuat sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam mencari sebuah konsep atau teori, pemahaman, dan memecahkan masalah dengan guru pemberi sarana dan pembimbing.

c. Bagi Peneliti

Peneliti memiliki harapan agar penelitian ini menambah wawasan dan seperti sarana untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah dengan mengembangkan, mempelajarinya serta diterapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Guide Discovery Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah ketertarikan peserta didik terhadap matematika.

**E. Kerangka Berpikir**


Dalam proses pembelajaran tentunya membutuhkan bahan ajar salah satunya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk memberikan materi pembelajaran supaya lebih mudah difahami oleh peserta didik dalam mempelajari materi. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Guide Discovery Learning* dapat digunakan sebagai salah satu media untuk meningkatkan kemampuan pemahaman pemecahan masalah matematis siswa terhadap pelajaran matematika pada materi Statistika.

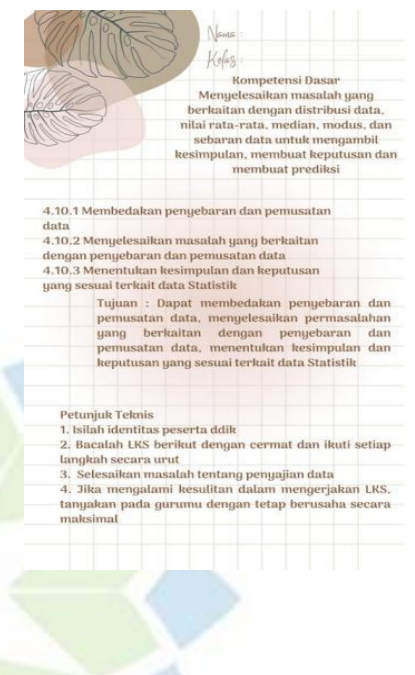

Dalam membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Guide Discovery Learning* pada materi Statistika, dapat dilakukan dengan cara melakukan analisis kebutuhan. Setelah itu, membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Guide Discovery Learning Learning* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah yang menarik dengan bantuan aplikasi *Canva* dengan tujuan agar peserta didik tertarik untuk mempelajari materi tersebut. Tahap mengembangkan media pembelajaran seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan 3D yaitu *Define*, (pendefinisian), *Design* (perancangan), dan *Develop* (pengembangan), modifikasi model 4D dari (Trianto, 2019:189).

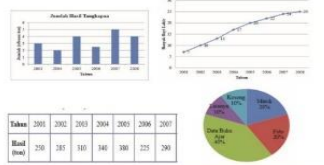


Setelah peneliti selesai mendesain Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Guide Discovery Learning*, peneliti meminta penilaian kevalidan produk ajar serta meminta saran dan masukan dari para ahli produk tersebut. Setelah itu, dilakukan uji coba bahan ajar untuk menentukan keefektifan produk. Uji coba produk dilakukan dengan cara memberikan soal-soal berdasarkan pada indikator Kemampuan Pemecahan Masalah siswa.

Dalam pembuatan Bahan Ajar, terlebih dahulu dibuat jalan cerita atau *storyboard* yang merupakan gambaran awal dari materi yang akan digunakan. *Storyboard* dijadikan outline dari sebuah proyek, kelebihan menggunakan *storyboard* yaitu pengguna dapat menentukan perubahan dalam alur cerita sesuai yang diinginkan untuk mengetahui respon atau ketertarikan yang lebih mendalam yang tertera pada Tabel 1.1.

**Tabel 1.1** Story Board

Lembar Halaman	Keterangan	Tampilan Visualisasi
Tampilan depan media	Cover	

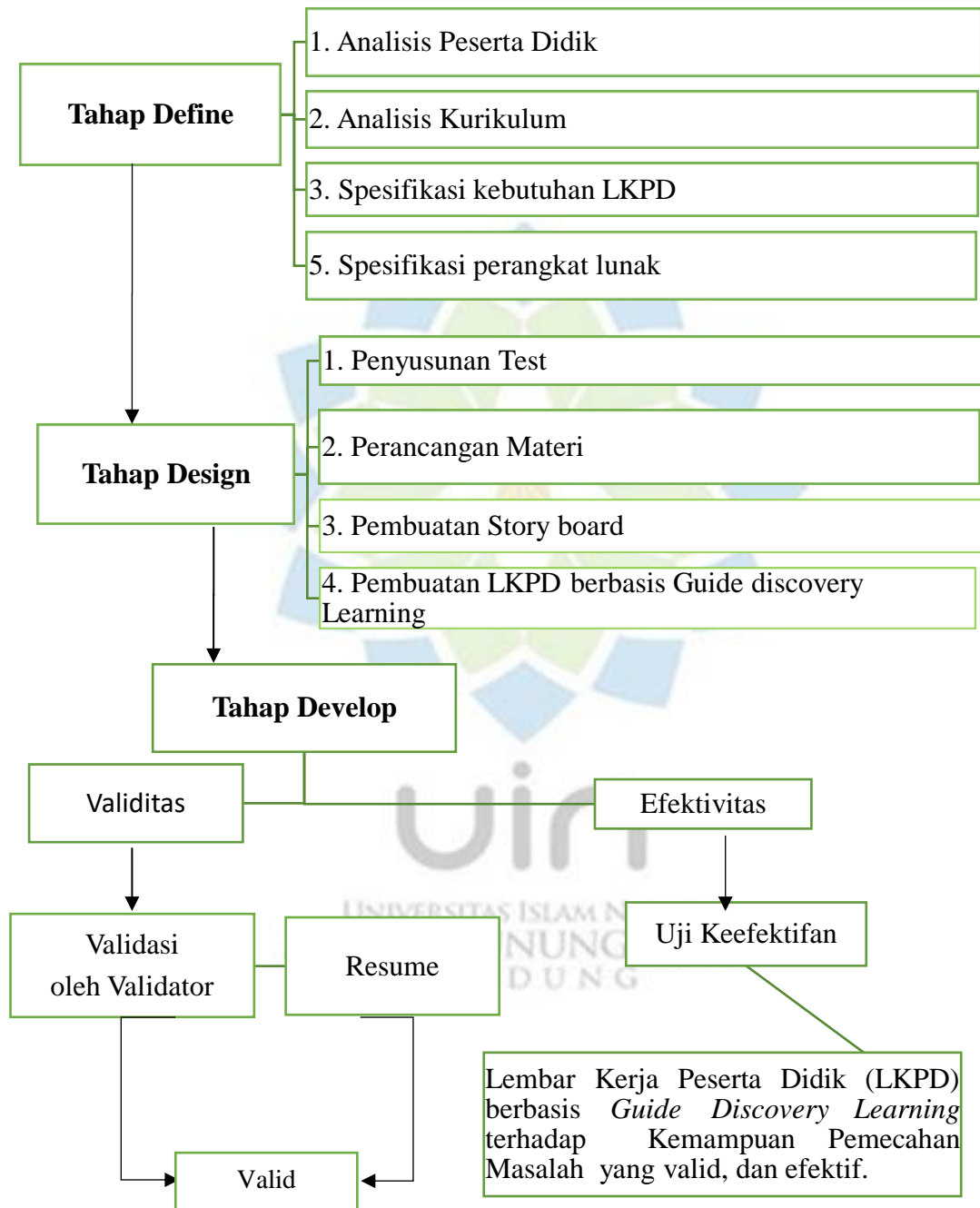
Lembar Halaman	Keterangan	Tampilan Visualisasi
Tampilan pertama media	Berisi mengenai identitas peserta didik, KD, indikator, tujuan pembelajaran, Petunjuk teknis.	
Tampilan kedua media	Ringkasan materi penyajian data dan pemusatan data.	

Lembar Halaman	Keterangan	Tampilan Visualisasi
Tampilan ketiga media	Disajikan soal yang berhubungan dengan penyajian data, langkah penyelesaian soal dan kesimpulan dari hasil yang diperoleh	 <p>Carilah informasi mengenai bentuk-bentuk penyajian data, bagaimana menyajikan data ke dalam bentuk penyajian data dari buku-buku lain atau internet. Kumpulkan tulisan informasi yang kalian peroleh di bawah ini!</p>  <p>Berdasarkan diagram batang di atas, informasi apa yang kalian peroleh? Tuliskan sebanyak-banyaknya!</p>  <p>Berdasarkan diagram garis di atas, informasi apa yang kalian peroleh? Tuliskan sebanyak-banyaknya!</p>

kerangka pemikiran merupakan sekma yang dirangkai untuk menentukan arah dari penelitian supaya sesuai dengan pokok permasalahan. Sehingga, kerangka pemikiran dapat digambarkan dalam sebuah bagan supaya arah penelitian memiliki gambaran nyata pada saat dalam melakukan penelitian.



Adapun skema tersebut terdapat pada gambar 1.3



**Gambar 1.3** Kerangka Berfikir

## F. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh :

1. Penelitian Faradila Nur Sabrina dan Rustanto Rahardi (Sabrina & Rahardi, 2021) dengan judul penelitiannya yaitu Pengembangan LKS Berbasis *Guide Discovery Learning* pada Materi Statistika Kelas VIII SMP. Hasil penelitian ini adalah LKS berbasis pendekatan *Guide Discovery Learning* pada materi statistika dinyatakan valid berdasarkan uji validasi oleh validator 93,75%. Setelah melaksanakan validasi, LKS diujicobakan kepada peserta didik dikelas dan disimpulkan dengan kriteria praktis sesuai dengan analisis angket respon peserta didik yaitu 82,19% dan angket respon guru yaitu 93,31%. LKS juga dikatakan efektif sesuai analisis hasil tes formatif subjek penelitian, terdapat 80% peserta didik memperoleh nilai melebihi KKM.
2. Penelitian Reni Septiana (Septiana, 2018) dengan judul penelitiannya yaitu Pengembangan LKPD dengan Pendekatan *Guide Discovery* dalam Kemampuan Memecahkan Masalah Berdasarkan *Polya* di SMP Negeri 11 Bandar Lampung. Hasil penelitian ini LKPD diaplikasikan sesuai model temuan terbimbing dengan kriteria efektif pada kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Pernyataan tersebut dapat ditelaah dari kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang memakai LKPD dengan menerapkan *Guide Discovery* lebih meningkat daripada kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang tidak memakai LKPD dengan menerapkan model *Guide Discovery*.
3. Penelitian Ernayanti (Sekaran et al., 2018) dengan judul penelitiannya yaitu Pengembangan LKPD Berbasis Metode Penemuan Terbimbing pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMP Negeri Takalar. Hasil penelitian ini adalah LKPD Matematika berbasis Metode Penemuan Terbimbing pada materi lingkaran kelas VIII SMP Negeri Takalar dengan kriteria sangat valid sebesar 4,46 karena: (a) aspek dari materi LKPD telah memenuhi

kurikulum 2006 (KTSP) dengan merangkai indikator-indikator dan kegiatan belajar mengikuti SK, KD dan fase-fase penemuan terbimbing, (b) aspek konstruksi telah sesuai dengan prinsip dan fase-fase penemuan terbimbing dengan mengaplikasikan konsep konstruksi dalam geometri, (c) aspek bahasa telah sesuai ketentuan bahasa matematika yang mudah dimengerti peserta didik dan susunan kalimat yang mengikuti EYD. LKPD Matematika berbasis Metode Penemuan Terbimbing pada materi lingkaran VIII SMP Negeri Takalar dengan kriteria sangat efektif sebesar 4,15 karena: (a) kegiatan belajar mengajar aktif dengan skor rata-rata aktivitas peserta didik dan aktivitas guru sebesar 3,85, (b) respon peserta didik mengenai pembelajaran dengan kriteria efektif dengan rata-rata respon sebesar 4,06, (c) hasil belajar peserta didik kelas VIII B SMP Negeri Takalar dengan kriteria efektif sebesar 4,44 dan selesai proses pembelajaran adalah 92% peserta didik dikatakan tuntas secara mandiri dan ketuntasan klasikalnya memenuhi KKM yaitu 75.

4. Dalam penelitian (Susanti et al., 2017) dengan judul penelitiannya yaitu Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Materi Statistika Berbasis Penemuan Terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Materi Statistika. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, RPP dan LKPD berbasis penemuan terbimbing untuk kelas XI IPA SMA mendapat kriteria valid dengan nilai rata-rata pada validasi Prototype 1 RPP 3,40 dan LKPD 3,25 dengan kriteria sangat valid, praktis sesuai dengan angket respon peserta didik sebesar 86,15% dan angket respon guru sebesar 82,5% serta nilai rata-rata observasi sebesar 81,13%, selanjutnya dikatakan efektif karena nilai persentase ketuntasan 78,13%. RPP dan LKPD berbasis penemuan terbimbing dapat menjadi sumber pokok pembelajaran dan bukan hanya di sekolah uji coba, akantetapi bisa dipakai juga pada sekolah lain.
5. Penelitian (Minarni et al., 2020) dengan judul penelitiannya yaitu Perangkat Pembelajaran berbasis Discovery Learning berbantuan Microsoft Excel untuk meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Statistika dan

*Soft Skills* Siswa SMP. Sesuai pemaparan di atas, kesimpulannya yaitu: (1) Sesuai dari hasil analisa data maka dapat dinyatakan bahwa perangkat pembelajaran berbasis discovery learning terintegrasi Microsoft Excel mendapat kriteria valid, praktis, dan efektif untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah statistik dan *soft skills* siswa SMP dalam proses pembelajaran; (2) Kemampuan pemecahan masalah matematis meningkat nilai rata-rata indeks gain dengan kriteria sedang, demikian juga *soft skills*; (3) Perangkat pembelajaran berbasis discovery learning terintegrasi Microsoft Excel telah siap untuk diterbitkan (disseminate) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah statistik dan *soft skills* siswa SMP; (4) Terdapat beberapa kecil peserta didik yang mendapat kesusahan pada setiap komponen kemampuan pemecahan masalah statistik, akan tetapi semua diantara mereka telah memiliki kemampuan pemecahan masalah secara signifikan meningkat; dan (5) Komponen *soft skills* yang harus terus memperoleh perhatian lebih yaitu komponen membina interaksi sesama dan keterampilan mengungkapkan pendapatnya.

Dari kelima penelitian terdahulu yang relevan itu memiliki sebagian perbedaan di penelitian yang dilaksanakan yakni penelitian ini mengembangkan LKPD *Guide Discovery Learning*, lokasi penelitian di SMP IT Ar-Rifqi Bandung, materi yang digunakan peneliti adalah statistika.