

## PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATERI Matriks UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XI SMA/MA

Lialy Sarti<sup>#1</sup>, Yerizon<sup>\*2</sup>

*Mathematics Department, State University Of Padang*

<sup>#1</sup>*Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika FMIPA UNP*

<sup>\*2</sup>*Dosen Jurusan Matematika FMIPA UNP*

<sup>#1</sup>*lialysarti1710@gmail.com*

**Abstract** – The purpose of this research is to develop student worksheets on the matrix that is valid and practical using the discovery learning model. This is because the student worksheets used in the learning process are still not able to facilitate students to be actively involved in discovering a concept or principle to construct their knowledge. The type of this research is Research and Development (R&D). This research used the Plomp model which consists of three phases, namely preliminary research, development or prototyping phase, and assessment phase. The research data were collected by using a questionnaire, interview, and observation. The data from the questionnaire were analyzed by using descriptive techniques, while the data from observations and interviews were analyzed by using descriptive statistics. The results of this research are (1) the student worksheets developed has a very valid category with a validity value of 82.78%, (2) the student worksheets can be used easily by students in the learning process with a practicality value of 88.47% with very practical category. Based on the research results, it can be concluded that the developed student worksheets can be applied in mathematics learning in schools.

**Keywords** – Student Worksheet, Discovery Learning, Matrix, Plomp

### PENDAHULUAN

Era globalisasi yang ditandai dengan perkembangan IPTEK ini, memberikan tantangan baru bagi pembelajaran abad-21. Abad-21 menuntut manusia untuk mempunyai terobosan pemikiran sehingga mampu bersaing dalam menciptakan hasil karya. Salah satu perubahan yang terjadi pada abad-21 adalah pekerjaan. Dengan begitu, pendidikan berperan penting untuk membekali peserta didik agar siap menghadapi tantangan tersebut di era yang kompetitif ini.

Pendidikan merupakan upaya dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Sejalan dengan itu, pembelajaran abad-21 menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan berpikir secara kritis dan sistemik terutama dalam menyelesaikan permasalahan, memiliki kreativitas dan inovasi, mampu berkomunikasi, serta mampu bekerja sama. Untuk memenuhi tuntutan tersebut, peserta didik dapat dibekali dengan pembelajaran matematika. Matematika adalah ilmu yang menjadi dasar bagi pengembangan disiplin ilmu. Semua bidang ilmu memerlukan keterampilan matematika untuk

meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan sistematis.

Pembelajaran pada kurikulum 2013 berprinsip bahwa peserta didik lebih ditekankan untuk mencari tahu sendiri daripada diberi tahu. Guru dituntut untuk kreatif dalam merencanakan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Namun, tidak hanya guru yang dituntut untuk kreatif, melainkan bahan ajar juga harus dikembangkan secara kreatif.

Bahan ajar digunakan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Bahkan, dalam proses pembelajaran mestinya digunakan bahan ajar yang dapat menuntun peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Berdasarkan hasil observasi, terlihat bahwa dalam proses pembelajaran digunakan bahan ajar berupa buku teks dan LKPD yang dikembangkan orang lain atau penerbit. Akan tetapi, buku teks belum tersedia untuk dipegang perorangan peserta didik. Hanya sebagian peserta didik yang memiliki buku teks. Oleh karena itu, guru dan peserta didik sering menggunakan bahan ajar berupa LKPD yang bukan dirancang oleh guru sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dijadikan

sebagai penunjang dalam proses pembelajaran masih belum beragam.

Sesuai hasil wawancara dengan guru matematika, diperoleh kesimpulan bahwa dalam merencanakan pembelajaran, guru masih jarang mengembangkan bahan ajar sendiri. Bahkan, guru juga merasa kesulitan dalam mengembangkan bahan ajar. Hal ini disebabkan karena guru tidak memiliki waktu yang cukup untuk mengembangkan bahan ajar serta guru memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan IT.

Guru juga mengatakan bahwa guru pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Akan tetapi, guru lebih sering menerapkan pembelajaran konvensional atau menggunakan metode ceramah. Pada proses pembelajaran, materi diberikan secara langsung atau dijelaskan dengan rinci oleh guru. Proses pembelajaran belum melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses penemuan konsep atau prinsip yang dipelajari. Peserta didik hanya terpaksa terhadap apa yang diberikan atau dijelaskan oleh guru. Hal ini mengakibatkan peserta didik cenderung pasif saat mengikuti pembelajaran.

Hasil wawancara dengan peserta didik juga menunjukkan bahwa peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi pada bahan ajar tersebut. Peserta didik mengatakan bahwa materi yang disajikan pada buku teks sulit dipahami. Peserta didik juga mengatakan bahwa materi pada LKPD disajikan secara praktis dan ringkas atau dalam kata lain tidak menyajikan cara memperoleh rumus yang dipelajari sehingga sulit dipahami.

Hasil analisis terhadap LKPD menunjukkan bahwa dengan menggunakan LKPD, peserta didik terbantu dalam menyelesaikan soal atau masalah matematika. LKPD tersebut terdiri atas uraian materi, contoh soal dan penyelesaian, dan soal latihan. Namun, LKPD cenderung menyajikan konsep atau prinsip tanpa adanya langkah-langkah yang membimbing atau mendorong peserta didik dalam proses penemuan konsep atau prinsip tersebut secara bermakna. Selain itu, LKPD juga masih sedikit menyajikan masalah kontekstual, baik dari segi contoh soal maupun latihan. Peserta didik hanya dituntut untuk mengerjakan latihan atau soal-soal pada LKPD. Tentunya kenyataan ini berbanding terbalik dengan prinsip LKPD yaitu sebagai bahan ajar yang berisi petunjuk-petunjuk untuk menemukan suatu konsep atau prinsip (Hendri dan Kenedi, 2018: 13).

Sesuai dengan uraian di atas, maka diperoleh kesimpulan bahwa masalah yang dihadapi adalah bahan ajar yang masih sulit dipahami oleh peserta didik, peserta didik belum dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran yang menemukan sendiri konsep atau prinsip yang dipelajari, LKPD yang digunakan masih kurang mampu memfasilitasi peserta didik dalam proses penemuan suatu konsep atau prinsip guna mengkonstruksi pengetahuannya tentang matriks. Hal ini mengakibatkan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi matriks.

Guru juga mengatakan bahwa pemahaman siswa terhadap materi matriks khususnya perkalian dua matriks dan invers matriks masih kurang. Selain itu, peserta didik juga sering kurang teliti saat melakukan operasi pada matriks sehingga sering keliru. Hal inilah yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik masih rendah. Ini dapat dilihat dari nilai Penilaian Harian (PH) peserta didik yang masih belum tuntas atau belum memenuhi Ketuntasan Belajar Minimum (KBM).

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan solusi atau upaya yang dapat menyelesaikan masalah tersebut, dimana salah satunya adalah pengembangan bahan ajar. Salah satu bahan ajar yang digunakan dalam kurikulum 2013 guna membuat peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran adalah LKPD. Kemudian, salah satu model yang dipandang dapat memfasilitasi peserta didik untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya dalam proses penemuan konsep atau prinsip adalah model *discovery learning*.

Pada pembelajaran *discovery learning*, peserta didik dituntut untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran atau dalam menemukan sendiri konsep atau prinsip. Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menyatakan bahwa untuk memperkuat pendekatan saintifik, diperlukan penerapan model pembelajaran yang dimana salah satunya adalah model *discovery learning*. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa *discovery learning* memiliki hubungan yang relevan dengan pendekatan saintifik.

Berdasarkan uraian di atas, dilakukan pengembangan LKPD berbasis *discovery learning* pada materi matriks. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LKPD pada materi matriks yang valid dan praktis.

## METODE

Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan produk berupa LKPD berbasis *discovery learning*. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah materi matriks. Pada penelitian ini digunakan model pengembangan Plomp yang memiliki tiga fase yaitu *preliminary research, development or prototyping phase*, dan *assessment phase* (Plomp, 2013: 19). Namun, terdapat beberapa penyesuaian dimana uji coba produk hanya sampai uji praktikalitas pada evaluasi kelompok kecil. Hal ini disebabkan oleh pandemi *Covid-19* sehingga kondisi menjadi tidak kondusif untuk melakukan uji lapangan.

Pada *preliminary research* dilaksanakan beberapa kegiatan yang terdiri atas analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis konsep, dan analisis peserta didik. Hasil yang diperoleh pada fase ini dijadikan pedoman dalam pembuatan *prototype* LKPD pada fase *development or prototyping phase*. Hasil rancangan ini disebut *prototype 1*. Kemudian, dilakukan evaluasi formatif terhadap *prototype 1* tersebut.

*Prototype 1* dievaluasi sendiri. Instrumen yang digunakan pada evaluasi sendiri adalah lembar evaluasi sendiri. Setelah itu, *prototype 1* divalidasi oleh para ahli. Pada tinjauan para ahli digunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi. LKPD yang telah valid disebut *prototype 2*.

Selanjutnya, *prototype 2* diujicobakan kepada tiga orang peserta didik pada tahap evaluasi perorangan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kemungkinan kesalahan (*error*) pada LKPD yang telah dikembangkan. Pada tahap evaluasi perorangan digunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi dan pedoman wawancara. LKPD yang telah direvisi setelah dilakukan evaluasi perorangan disebut *prototype 3*.

*Prototype 3* diujicobakan kepada enam orang peserta didik untuk mengetahui praktikalitas LKPD pada tahap evaluasi kelompok kecil. Instrumen yang digunakan pada tahap evaluasi kelompok kecil adalah pedoman wawancara dan angket uji praktikalitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Preliminary Research

##### a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, maka diperoleh beberapa informasi mengenai masalah yang terjadi pada proses pembelajaran matematika yang berlangsung selama ini, baik masalah dalam kegiatan pembelajaran maupun masalah dalam bahan ajar. Informasi tersebut dikumpulkan dengan mewawancarai guru matematika dan peserta didik serta mengobservasi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan juga dapat dilihat bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru lebih sering menerapkan pembelajaran konvensional atau menggunakan metode ceramah. Guru juga mengatakan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi matriks masih di bawah KBM.

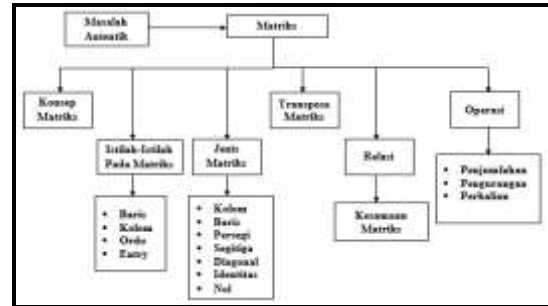
Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik juga diperoleh kesimpulan bahwa bahan ajar yang dimiliki oleh peserta didik tersebut masih sulit dipahami.

##### b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mempelajari cakupan materi, Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), dan tujuan pembelajaran mengenai matriks. Fokus pada analisis kurikulum ini adalah analisis KI dan KD. Setelah dilakukan analisis kurikulum, maka diperoleh hasil berupa cakupan materi, IPK yang dikembangkan, dan tujuan pembelajaran mengenai matriks.

##### c. Analisis Konsep

Berdasarkan analisis konsep yang dilakukan, diperoleh konsep-konsep atau materi-materi utama mengenai matriks yang akan dipelajari oleh peserta didik. Hasil akhir analisis konsep adalah peta konsep materi matriks.



Gambar 1. Peta Konsep Materi Matriks

#### d. Analisis Peserta Didik

Berdasarkan analisis peserta didik, diperoleh karakteristik peserta didik dan karakteristik LKPD yang diinginkan oleh peserta didik.

Sesuai hasil wawancara dan angket, diperoleh beberapa kesimpulan yaitu (1) peserta didik akan bertanya kepada guru atau teman jika tidak paham; (2) peserta didik suka belajar secara berkelompok dan merasa puas ketika mempresentasikan hasil diskusi yang diperoleh; (3) peserta didik memerlukan bahan ajar yang lengkap dan ada penjabaran untuk memperoleh rumus serta contoh soal yang banyak; (4) peserta didik menyukai LKPD dengan warna dan gambar yang bervariasi dan menarik, bahasanya mudah dipahami, dan tulisannya dapat dibaca dengan jelas; (5) peserta didik menyukai warna biru untuk menjadi warna dominan pada LKPD; dan (6) peserta didik menyukai tulisan Times New Roman dengan ukuran 12 serta ukuran kertas LKPD yang digunakan adalah A4.

Selain itu, karakteristik peserta didik dapat diamati berdasarkan lingkungan sekitar tempat tinggal mereka. Berdasarkan pengamatan terhadap lingkungan peserta didik, peserta didik tinggal di lingkungan pedesaan yang mayoritas mata pencaharian masyarakatnya adalah bertani atau berkebun. Oleh karena itu, kebiasaan atau kegemaran peserta didik masih belum terintegrasi budaya modern atau masih bersifat tradisional, seperti bermain bola/futsal, layangan, bulu tangkis di lapangan serta kegiatan remaja di masjid. Selain itu, dapat dilihat juga bahwa peserta didik yang tinggal di pedesaan mudah bersosialisasi dalam kehidupan sosial dan suka bekerja sama atau bergotong royong.

#### 2. Development or Prototyping Phase

LKPD berbasis *discovery learning* dirancang berdasarkan data yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya. Karakteristik dari LKPD *discovery learning* yang telah dirancang berupa halaman sampul atau *cover* dari LKPD, kata pengantar, daftar isi, halaman judul, petunjuk penggunaan, dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dan sesuai dengan langkah-langkah model *discovery learning*, serta soal latihan.

Hasil rancangan LKPD berbasis *discovery learning* disebut *prototype 1* dan kemudian *prototype 1* dievaluasi sendiri. Beberapa hal yang direvisi pada tahap evaluasi sendiri adalah ketepatan penggunaan tanda baca; ketepatan penggunaan kata, istilah, atau kalimat; kesalahan pengetikan; penempatan gambar; dan ketepatan

ukuran teks. Setelah itu, LKPD berbasis *discovery learning* yang sudah direvisi disiapkan untuk tahap tinjauan para ahli. Hasil validasi LKPD disajikan pada Tabel 2. berikut.

TABEL 1  
HASIL VALIDASI LKPD

Aspek	Rata - Rata Nilai Validitas (%)	Kategori
Penyajian	82	Sangat Valid
Kelayakan Isi	84,52	Sangat Valid
Kebahasaan	81,25	Sangat Valid
Kegrafikaan	83,3	Sangat Valid
Rata - Rata	82,78	Sangat Valid

Sesuai tabel di atas, diperoleh kesimpulan bahwa LKPD telah valid dengan rata-rata nilai validitas 82,78% dengan kategori sangat valid. LKPD yang telah valid dapat digunakan. *Prototype 1* yang telah valid selanjutnya diberi nama *prototype 2*.

Selanjutnya, *prototype 2* diujicobakan pada tahap evaluasi perorangan kepada tiga orang peserta didik. Evaluasi perorangan bertujuan untuk mengidentifikasi kesalahan produk berupa LKPD yang telah dikembangkan. Saat mengerjakan LKPD, peserta didik diamati dan kemudian diperoleh beberapa perbaikan yaitu memperbaiki pada petunjuk soal, perbaikan pada kalimat perintah, penambahan informasi atau petunjuk, dan kesalahan dalam pengetikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik setelah kegiatan evaluasi perorangan, diperoleh kesimpulan bahwa (1) petunjuk pada LKPD sudah lengkap dan jelas; (2) tulisan pada LKPD jelas dan dapat dibaca; (3) bahasa pada LKPD mudah dipahami karena bahasa singkat, padat, dan jelas; (4) peserta didik menyukai tampilan LKPD baik dari segi *cover* maupun isi LKPD; (5) LKPD dapat membantu peserta didik sehingga dapat memahami materi dengan mudah; (6) peserta didik dapat menggunakan LKPD sesuai dengan waktu yang diberikan; serta (7) dengan menggunakan LKPD, peserta menjadi tertarik untuk belajar karena LKPD menyajikan masalah yang dekat dengan kehidupan peserta didik dan mendorong peserta didik untuk menyelesaikan masalah tersebut sehingga menemukan sendiri konsep atau prinsip yang dipelajari.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara, diperoleh kesimpulan bahwa LKPD dapat digunakan, cukup mudah untuk dipahami, dan dikerjakan walaupun ada perbaikan. Perbaikan pada LKPD dilakukan sesuai dengan hasil pengamatan saat pelaksanaan evaluasi perorangan. Setelah LKPD direvisi berdasarkan evaluasi perorangan, maka hasil revisi tersebut dinamakan *prototype 3*.

*Prototype 3* kemudian diujicobakan kepada enam orang peserta didik pada evaluasi kelompok kecil.

Hasil angket uji praktikalitas disajikan pada tabel di bawah ini.

TABEL 2  
HASIL ANGKET UJI PRAKTIKALITAS

Aspek	Rata - Rata Nilai Praktikalitas (%)	Kategori
Kemudahan Penggunaan	87,5	Sangat Praktis
Efisiensi Waktu	91,67	Sangat Praktis
Daya Tarik	87,5	Sangat Praktis
Kemudahan Untuk Dipahami	85,42	Sangat Praktis
Manfaat LKPD	90,28	Sangat Praktis
Rata - Rata	88,47	Sangat Praktis

Sesuai tabel di atas, diperoleh kesimpulan bahwa rata-rata nilai praktikalitas LKPD yang diperoleh sebesar 88,47% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD dapat dengan mudah digunakan oleh peserta didik saat pembelajaran di sekolah.

Wawancara dengan peserta didik dilakukan setelah kelompok kecil. Kesimpulan yang diperoleh adalah peserta didik dapat dengan mudah menggunakan LKPD karena petunjuk-petunjuk yang diberikan sudah lengkap dan jelas. Peserta didik juga merasa terbantu dalam memahami materi pembelajaran karena materi yang disajikan dikaitkan dengan permasalahan yang dekat dengan kehidupan mereka. Selain itu, tulisan pada LKPD juga jelas dan dapat dibaca serta bahasanya juga mudah dipahami. Kemudian, dari segi tampilan LKPD, peserta didik menyukai tampilan baik halaman sampul maupun isi LKPD yang memiliki gambar dan warna yang bervariasi. Oleh karena itu, peserta didik juga senang dan antusias dalam belajar menggunakan LKPD. Dari segi waktu, peserta didik mengatakan bahwa alokasi waktu cukup efisien dalam mengerjakan LKPD dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

## B. Pembahasan

### 1. Validitas LKPD Berbasis *Discovery Learning*

LKPD divalidasi oleh para ahli berdasarkan aspek-aspek validitas. Setelah divalidasi oleh ketiga ahli tersebut, maka diperoleh LKPD berbasis *discovery learning* yang dihasilkan telah valid untuk semua aspek penilaian. Rata-rata nilai validitas LKPD berbasis *discovery learning* adalah 82,78% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis *discovery learning* telah valid dan layak digunakan untuk pembelajaran matematika berbasis *discovery learning* di sekolah.

Kegiatan-kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik pada LKPD sesuai dengan langkah-langkah model *discovery learning*. LKPD ini disajikan dalam beberapa aktivitas yang dikerjakan peserta didik secara

berkelompok. Dengan demikian, peserta didik dituntut agar dapat berkolaborasi serta aktif dalam kelompoknya.

LKPD menyajikan masalah kontekstual atau masalah kehidupan sehari-hari yang dapat menimbulkan kebingungan peserta didik sehingga merangsang keingintahuan peserta didik untuk menyelesaikan masalah tersebut. Setelah itu, peserta didik dituntut untuk menyelesaikan masalah tersebut agar peserta didik mampu menemukan konsep atau prinsip.

LKPD juga menyajikan materi secara sistematis. Materi pada LKPD mengacu pada kurikulum 2013. Isi LKPD disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Selain itu, bahasa pada LKPD menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana dan mudah dipahami serta sesuai dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI). LKPD juga disajikan dengan jenis tulisan dan ukuran tulisan yang jelas serta memudahkan peserta didik dalam membacanya. Desain tampilan LKPD baik cover maupun isi juga menarik dari segi tata letak, huruf, warna, dan gambar.

## 2. Praktikalitas LKPD Berbasis *Discovery Learning*

Praktikalitas LKPD merujuk pada kemudahan yang didapatkan ketika menggunakan LKPD tersebut. Untuk mengetahui praktikalitas LKPD telah dilakukan penyebaran angket uji praktikalitas kepada peserta didik. Berdasarkan hasil angket uji praktikalitas, diperoleh bahwa nilai praktikalitas LKPD untuk masing-masing aspek penilaian sudah memenuhi kategori praktis. Rata-rata nilai praktikalitas LKPD berbasis *discovery learning* adalah 88,47% dengan kategori sangat praktis.

Secara keseluruhan, pembelajaran pada setiap pertemuan dapat dilaksanakan dengan baik serta pelaksanaannya sesuai RPP yang telah dirancang walaupun masih ada arahan dari guru. Selain itu, alokasi waktu yang diberikan juga efisien untuk mengerjakan kegiatan-kegiatan pada LKPD. Peserta didik dapat memahami materi pada setiap pertemuan LKPD. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan pada LKPD dengan baik serta mengerjakan perintah pada LKPD dengan baik. Peserta didik juga tertarik dan bersemangat untuk belajar dengan menggunakan LKPD.

Berdasarkan hasil angket uji praktikalitas, diperoleh kesimpulan bahwa dari segi aspek kemudahan penggunaan, peserta didik memperoleh kemudahan dari LKPD berbasis *discovery learning*. Hal ini disebabkan karena petunjuk pada LKPD jelas dan mudah dipahami serta ukuran huruf jelas dan dapat dibaca. Kemudian, dari segi waktu, alokasi waktu yang disediakan cukup efisien. Dari segi daya tarik, kombinasi warna menarik dan penyajian LKPD membuat peserta didik menjadi bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan LKPD tersebut. Dari segi kemudahan untuk dipahami, bahasa, perintah, maupun pertanyaan pada LKPD jelas dan mudah dipahami. Selain itu, dari segi manfaat LKPD, peserta didik merasa terbantu dalam memahami materi pembelajaran dengan baik. Kegiatan pada LKPD juga dapat membiasakan peserta didik dalam

berpikir untuk menemukan konsep atau prinsip sehingga dapat mengkonstruksi pengetahuan peserta didik. Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa LKPD berbasis *discovery learning* memperoleh respon positif dari peserta didik.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yerizon, dkk tahun 2018 juga menyatakan bahwa LKPD berbasis *discovery learning* juga memperoleh respon positif dari peserta didik. Hasil penelitian Yerizon, dkk menunjukkan bahwa dengan menggunakan LKPD berbasis *discovery learning*, peserta menjadi terbantu dalam memahami konsep atau prinsip. Selain itu, LKPD juga membantu peserta didik untuk memecahkan masalah, bernalar, dan menarik kesimpulan.

Adapun penelitian yang mendukung lainnya adalah penelitian Ramlah Abdullah, dkk tahun 2017 yang juga memperoleh respon positif dari peserta didik. Peserta didik merasa senang dengan kegiatan-kegiatan yang disajikan pada LKPD berbasis *discovery learning*. Petunjuk atau arahan pada LKPD membuat peserta didik aktif dan saling berinteraksi sehingga terbantu dalam menyelesaikan masalah yang diberikan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. LKPD berbasis *discovery learning* yang valid dari segi aspek penyajian, kelayakan isi, kebahasaan, dan kegrafikaan. Artinya LKPD sudah layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah.
2. LKPD berbasis *discovery learning* yang praktis dari segi aspek kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, daya tarik, kemudahan untuk dipahami, dan manfaat LKPD. Artinya LKPD dapat dengan mudah digunakan oleh peserta didik.

## REFERENSI

- [1] Abdullah, R., Abbas, N., dan Machmud, T. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model *Discovery Learning* Berorientasi Pada Kurikulum 2013 Pada Materi Matriks di Kelas X SMA Negeri 1 Anggrek. *Jurnal Pascasarjana*, 2(1), 85-92.
- [2] Hendri, S. dan Kenedi, A.K. 2018. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 10-24.
- [3] Kemendikbud. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- [4] Plomp, Tjeerd dan Nieveen, Nienke. 2013. *Educational Design Research Part A: An Introduction*. Enschede: Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO).
- [5] Yerizon, Putra, A.A., dan Subhan, M. 2018. "Student Responses Toward Student Worksheets Based on Discovery Learning for Students with Intrapersonal and Interpersonal Intelligence". In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 335(1), p. 012113