

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal penting dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia baik dari segi spiritual, intelegensi, maupun *skill* untuk menunjang kehidupannya. Hal tersebut tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan dan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa terhadap Tuhan YME, berilmu, kreatif, sehat, kepribadian yang mantap dan mandiri, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standart Isi Satuan Pendidikan pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa salah satu di antara mata pelajaran pokok yang diajarkan kepada siswa adalah mata pelajaran matematika. Salah satu upaya nyata yang telah dilakukan pemerintah terlihat pada penyempurnaan kurikulum matematika. Ditetapkannya Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Nomor 6 tahun 2007 tentang Standar Nasional Pendidikan membawa implikasi terhadap sistem dan penyelenggaraan pendidikan termasuk pengembangan dan pelaksanaan kurikulum. Kebijakan pemerintah tersebut mengamanatkan kepada setiap satuan pendidikan dasar sampai menengah untuk mengembangkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Pentingnya pemahaman konsep matematika terlihat dalam tujuan kurikulum KTSP pembelajaran matematika menurut Depdiknas (2006) yaitu memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah. Sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika diatas maka setelah proses pembelajaran siswa diharapkan dapat memahami suatu konsep matematika sehingga dapat menggunakan kemampuan tersebut dalam menghadapi masalah-masalah matematika.

Menurut Kilpatrick, Swafford & Findell (2001:116), pemahaman konsep (*conceptual understanding*) adalah kemampuan dalam memahami konsep, operasi dan relasi dalam matematika. Melihat pentingnya pemahaman konsep, bertolak belakang dengan hasil kajian jurnal hasil pemahaman konsep di Indonesia masih rendah. Berdasarkan hasil penelitian Annajmi (2016) menyatakan bahwa:

Pemahaman konsep memiliki peran yang penting dalam pembelajaran matematika, sehingga pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan yang perlu diperhatikan. Namun kenyataan yang ditemukan, kemampuan pemahaman konsep yang dimiliki siswa saat ini masih belum menunjukkan adanya kemampuan pemahaman konsep yang baik. Rendahnya kemampuan pemahaman konsep siswa terhadap matematika terlihat dari cara siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan.

Selain itu berdasarkan hasil kemampuan matematika. Salah satunya adalah siswa internasional hasil survey TIMSS menunjukkan bahwa kemampuan siswa Indonesia dalam pembelajaran matematika masih sangat jauh dari rata-rata internasional. Hasil survei TIMSS tahun 2011 Indonesia berada pada peringkat ke-38 dari 45 negara dengan rata-rata 386. Hal ini jauh dibawah rata-rata internasional yaitu 500. Apabila

dirujuk pada standar internasional yang ditetapkan TIMSS untuk kategori mahir 625, tinggi 550, sedang 475, dan rendah 400. Berdasarkan hasil yang dicapai siswa Indonesia tersebut kategori rendah (400) masih belum tercapai, dan sangat jauh dari kategori mahir (625). Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut menunjukkan rendahnya hasil belajar matematika siswa SMP di Indonesia.

Menurut Annajmi (2016) bahwa rendahnya hasil belajar matematika siswa tersebut disebabkan oleh beberapa faktor. Salah satu penyebabnya berkaitan dengan rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematik siswa. Pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan yang menjadi dasar bagi siswa dalam mengerjakan matematika (*doing math*).

Menurut Duffin dan Simpson (dalam Kesumawati, 2008:230) siswa memiliki kemampuan pemahaman konsep apabila siswa mampu (1) Menjelaskan konsep atau mampu mengungkapkan kembali apa yang telah dikomunikasikan kepadanya, (2) Menggunakan konsep pada berbagai situasi yang berbeda, dan (3) Mengembangkan beberapa akibat dari adanya suatu konsep. Oleh karena itu dapat dikatakan seorang siswa memiliki pemahaman konsep yang baik apabila mampu menjelaskan kembali konsep yang telah dipelajari, memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep serta menggunakan konsep dalam pemecahan masalah.

Selain itu berdasarkan observasi wawancara pada tempat penelitian tanggal 21 Oktober 2017 kepada guru MTs Hasyim Asy'ari guru mengatakan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pokok tabung masih perlu ditingkatkan. Pada tanggal 21 November 2017 peneliti

melakukan tes tulis kepada siswa kelas VIII MTS Hasyim Asy'ari untuk mengetahui tingkat kemampuan matematika siswa pada materi tabung, berdasarkan indikator-indikator pemahaman konsep siswa belum bisa memahami konsep dengan maksimal.

Berikut mengenai penjelasan jawaban siswa pada kelas IX MTS Hasyim Asy'ari, yang merupakan tes soal kemampuan matematika.

Jawab

a)
$$\begin{array}{r} 60 \\ 65 \times \\ \hline 00 \\ 423 \\ \hline 4230 \text{ cm}^3 \end{array}$$

b) $L = p \times L$
 $= 65 \times 3 = 210$

c) $(14 + 14) \times 60 = 28$

$$\begin{array}{r} 28 \\ 60 \times \\ \hline 00 \\ 145 \\ \hline 1450 \text{ cm}^3 \end{array}$$

d) $L_s \times L_a$
 $= 60 \times 5$
 $= 300 \text{ cm}^2$

e) $\frac{22}{2} \times 60 \times 65$
 $= 65 \times 2 = 130 \text{ cm}^2$

f) $L_p = L_s + L_a$
 $= 65 + 5 + 5$
 $= 10 \times 65$
 $= 650 \text{ cm}^2$

Gambar 1.1 Jawaban siswa A pada Tes Kemampuan Matematika

Berdasarkan hasil jawaban siswa pada Gambar 1.1 terkait kemampuan matematika, dapat dijelaskan bahwa siswa kurang memahami soal tersebut. Artinya, siswa belum memahami unsur-unsur dalam tabung, belum memahami apa yang diketahui dalam soal, kurang memahami rumus-rumus sehingga tidak dapat menerapkan rumus dalam soal tersebut.

a) Diket $t = 65$
 $r = 30$
 ditanya L ?
 Jwb $= L = \frac{1}{2} r^2 t$
 $= \frac{1}{2} \times 30^2 \times 65$
 $= \frac{1}{2} \times 900 \times 65$
 $= 29250$

b) Diket $t = 65$
 $r = 30$
 Ditanya L ?
 Jwb $= L = \frac{1}{2} r^2 t$
 $= \frac{1}{2} \times 30^2 \times 65$
 $= \frac{1}{2} \times 900 \times 65$
 $= 29250$

c) Diket $t = 65$
 $r = 30$
 Ditanya L ?
 Jwb $= L = \frac{1}{2} r^2 t$
 $= \frac{1}{2} \times 30^2 \times 65$
 $= \frac{1}{2} \times 900 \times 65$
 $= 29250$

e) Diket $t = 65$
 $r = 30$
 Ditanya L ?
 Jwb $= L = \frac{1}{2} r^2 t$
 $= \frac{1}{2} \times 30^2 \times 65$
 $= \frac{1}{2} \times 900 \times 65$
 $= 29250$

d) Diket $t = 65$
 $r = 30$
 ?
 Jwb $L = \frac{1}{2} r^2 t$
 $= \frac{1}{2} \times 30^2 \times 65$
 $= \frac{1}{2} \times 900 \times 65$
 $= 29250$

f) Diket $t = 65$
 $r = 30$
 ?
 Jwb $L = \frac{1}{2} r^2 t$
 $= \frac{1}{2} \times 30^2 \times 65$
 $= \frac{1}{2} \times 900 \times 65$
 $= 29250$

Gambar 1.2 jawaban siswa B pada Tes Kemampuan Matematika

Hasil jawaban siswa B gambar 1.2 terkait kemampuan matematika, dapat dijelaskan bahwa siswa sudah memahami soal dengan menyebutkan apa yang diketahui dan apa yang di tanyakan. Tetapi, siswa masih kurang mampu dalam membedakan rumus yang sesuai dengan soal tersebut sehingga tidak dapat menerapkannya.

Adapun materi yang dijadikan dalam penelitian ini adalah materi Tabung. Tabung (Kemendikbud : 2015) adalah bangun sisi lengkung yang dibentuk oleh dua buah lingkaran identik yang sejajar dan sebuah persegi panjang yang mengelilingi kedua lingkaran tersebut. Alasan peneliti memilih tabung karena sesuai dengan hasil tes observasi awal yang mengatakan bahwa pemahaman konsep siswa kelas IX MTS Hasyim Asy'ari pada materi tabung masih rendah.

Menurut Rizqi (2017: 126) untuk memahami suatu konsep seorang siswa tidak akan lepas dari karakteristik gaya belajar VAK (Visual, Auditori, Kinestetik) mereka masing-masing artinya. Disinilah pendidik harus kreatif dalam memilih suatu pembelajaran agar semua siswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda tersebut merasa ikut dilibatkan dalam pembelajaran. Oleh karenanya diperlukan suatu pembelajaran yang dapat membantu siswa merasa lebih dekat

dengan matematika dimana setiap pembelajaran dapat mewakili gaya belajar siswa visual, auditory, dan kinestetik sehingga pada akhirnya diharapkan pembelajaran yang dilakukan dapat membuat siswa lebih paham.

Berdasarkan pendapat tersebut, tersirat bahwa gaya belajar berkaitan dengan pemahaman konsep matematis.

Seperti yang dijelaskan oleh Uno (2006 : 180) bahwa pepatah mengatakan lain ladang, lain ikannya. Lain orang, lain pula gaya belajarnya. Peribahasa tersebut memang pas untuk menjelaskan fenomena bahwa tak semua orang punya gaya belajar yang sama. Termasuk apabila mereka bersekolah disekolah yang sama atau bahkan duduk dikelas yang sama orientasi dalam.

Berdasarkan Sukadi(2008 : 93), bahwa gaya belajar yaitu kombinasi antara cara seseorang dalam menyerap pengetahuan dan cara mengatur serta mengolah informasi atau pengetahuan yang didapat. Sedangkan menurut DePorter & Hernacki (2010:110), gaya belajar merupakan suatu kombinasi dari bagaimana ia menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Menurut DePorter dan Hernacki (2010:110), gaya belajar seseorang adalah kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, disekolah, dan dalam situasi antar pribadi. Menurut DePorter dan Hernacki (2010:110) secara umum gaya belajar manusia dibedakan ke dalam tiga kelompok besar, yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditori dan gaya belajar kinestetik.

Untuk mengetahui gaya belajar siswa peneliti menggunakan angket gaya belajar yang diadopsi dari tes gaya belajar yang dirancang oleh V. Chislett & Chapman. Angket ini diberikan kepada 35 orang siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan di MTS Hasyim

Asy'ari pada tanggal 12 Mei 2017. Berdasarkan hasil tes tersebut, diperoleh 48,6% siswa memiliki gaya belajar visual, 22,8% siswa memiliki gaya belajar auditori, 20% memiliki gaya belajar kinestetik, dan 8,6% memiliki gaya belajar visual dan auditori. Sehingga peneliti tertarik untuk mengkaji penelitian pemahaman konsep siswa MTS Hasyim Asy'ari yang bergaya belajar visual.

Untuk mengatasi masalah-maslaah yang ada antara lain pemahaman konsep yang rendah, gaya belajar siswa yang cenderung memiliki gaya belajar visual maka peneliti ingin mengembangkan LKS. Dengan LKS yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Menurut Rendra (2016) pemilihan LKS seharusnya disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dalam belajar siswa perlu suatu LKS yang menunjang dalam mengetahui konsep.

Menurut Trianto (2010: 222) LKS adalah panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. Fungsi LKS sendiri lebih ditujukan untuk memandu siswa dalam menemukan konsep materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan fungsi LKS yang dipaparkan oleh Prastowo (2013: 205-206) yaitu: (1) Sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran pendidik, namun lebih mengaktifkan peserta didik; (2) Sebagai bahan ajar yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan; (3) Sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih; (4) Memudahkan pelaksanaan pembelajaran kepada peserta didik.

LKS adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa. LKS biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Suatu tugas yang diperintahkan dalam lembar

kegiatan harus jelas kaitannya dengan kompetensi yang akan dicapai (Depdiknas dalam Alan, 2012).

LKS pada dasarnya hanya menggunakan bahasa perintah dan dengan desain yang biasa saja. Desain yang masih monoton dan menggunakan warna hitam putih dapat mengakibatkan siswa tidak tertarik untuk melakukan atau mengetahui apa yang ada dalam LKS itu (Nandaresta, 2016 : 3).

Pengembangan pada LKS harus dilakukan oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu untuk mendukung pemahaman konsep siswa yang bergaya belajar visual. LKS yang dikembangkan oleh peneliti dapat didesain dengan kebutuhan siswa saat ini.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan tanggal 21 Oktober 2017 terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas IX MTS Hasyim Asy'ari diperoleh LKS yang digunakan, isinya juga masih berupa rangkuman materi, contoh soal dan latihan soal. Hal ini diakui sendiri oleh siswa bahwa LKS yang digunakan masih menggunakan penyajian konvensional yaitu dimulai dari ringkasan materi, dan soal-soal yang disajikan, terkadang membuat siswa malas mengerjakan seluruh latihan karena sangat membosankan cenderung desain yang masih monoton dan kurang menarik dengan menggunakan warna hitam putih dapat mengakibatkan siswa tidak tertarik untuk melakukan atau mengetahui yang ada di LKS.

Oleh karena itu, perlu dikembangkan LKS yang menarik dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyelidiki apa yang diperlukan dalam penyelesaian masalah sehingga mampu membantu

siswa memperoleh pengalaman belajar yang baik, dapat memahami konsep secara utuh, serta membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa adalah pendekatan pembelajaran inkuiri (Sanjaya, 2008). Salah satu bentuk pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan yang berpusat pada siswa adalah strategi pembelajaran inkuiri. Sanjaya (2008 :196) mendefinisikan : Metode inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Alasan pemilihan pendekatan inkuiri untuk LKS ini adalah karena langkah-langkah yang ada dalam pendekatan ini sesuai dengan bahan ajar yang dipilih yaitu LKS, dan sesuai dengan karakteristik siswa yang masih baru menerima model pembelajaran konstruktivis.

Menurut Fitriyaningsih dkk (2014 : 8) berdasarkan hasil analisis data, diperoleh data pemahaman konsep matematis siswarata-rata pemahaman konsep dengan pembelajaran inkuiri terbimbing lebih dari rata-rata pemahaman konsep dengan pembelajaran konvensional. Hal tersebut berarti bahwa pada pembelajaran inkuiri terbimbing lebih banyak siswa yang memiliki skor mendekati rata-rata skor. Dengan demikian, pembelajaran inkuiri terbimbing efektif ditinjau dari pemahaman konsep matematis siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Putra (2014: 9) bahwa kemampuan pemahaman matematis siswa yang belajar dengan pembelajaran inkuiri terbimbing secara signifikan lebih tinggi dari siswa

yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Sehingga dalam penelitian dipilih pendekatan pembelajaran inkuiri.

Menurut Mulyatiningsih (2011:13) Komponen input pembelajaran terdiri dari karakteristik peserta didik, karakteristik guru, dan sarana prasarana dan perangkat pendukung pembelajaran. Dalam perkembangannya lebih lanjut penelitian dan pengembangan model 4D juga sering digunakan dalam penelitian dan pengembangan bahan ajar seperti modul, LKS dan buku ajar.

Sehingga peneliti menggunakan Model pengembangan perangkat seperti yang disarankan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974) adalah model 4-D. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *define, design, develop*, dan *desseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Alasan pemilihan Model Thiagarajan yaitu proses pengembangan perangkat pembelajaran yang secara detail menjelaskan langkah-langkah operasional pengembangan perangkat. Sehingga jelaslah bahwa untuk pengembangan perangkat, model Thiagarajan lebih terperinci dan lebih sistematis (Agguin, dkk: 2015).

Terdapat penelitian yang dilakukan oleh Hasil penelitian Sari dkk (2013) yang berjudul "Penggunaan Pendekatan Kontektual dengan Gaya Belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik (VAK) dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika" menyimpulkan Pencapaian indikator pemahaman konsep siswa kelas yang menggunakan gaya belajar VAK lebih baik. Tidak ada perbedaan peningkatan pemahaman konsep matematis antara siswa yang mendapat

pembelajaran pendekatan kontekstual dengan gaya belajar VAK dan ekspositori. Lebih lanjut menurut Puspita menyatakan faktor utama yang menyebabkan tidak ada perbedaan peningkatan pemahaman konsep yaitu (a) siswa masih memiliki sifat individualis, (b) guru kurang mengali kemampuan siswa dan aspek sikap siswa terhadap pembelajaran siswa.

Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari, Ade dkk (2012) yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran Matematika Berbasis Gaya Belajar VAK” menyimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam belajar matematika selama diterapkannya strategi pembelajaran berbasis gaya belajar VAK (visual, auditori, kinestetik) cenderung meningkat.

Adapun perbedaan penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan penelitian-penelitian yang relevan sebelumnya adalah peneliti sebelumnya meningkatkan pemahaman konsep dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik, sedangkan penelitian ini meningkatkan pemahaman konsep yang bergaya belajar visual dengan pendekatan inkuiri.

Berdasarkan pemaparan antara Lembar Kegiatan Siswa (LKS) dan pemahaman konsep maka peneliti mengadakan penelitian yang berjudul **“ Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan Pendekatan Inkuiri Terbimbing untuk Mendukung Pemahaman Konsep Matematis Bergaya Belajar Visual di MTS Hasyim Asy’ari”**.

B. Pertanyaan Penelitian

Bedasarkan latar belakang di atas, pertanyaan penelitian yang akan di pecahkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan lembar kegiatan siswa (LKS) dengan pendekatan inkuiri terbimbing yang baik untuk mendukung pemahaman konsep matematis bergaya belajar Visual di MTs Hasyim Asy'ari?
2. Bagaimana hasil pengembangan lembar kegiatan siswa (LKS) dengan pendekatan inkuiri terbimbing yang baik untuk mendukung pemahaman konsep matematis bergaya belajar Visual di MTs Hasyim Asy'ari?

C. Tujuan Penelitian

Bedasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka dalam penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan lembar kegiatan siswa (LKS) dengan pendekatan inkuiri terbimbing yang baik untuk mendukung pemahaman konsep matematis bergaya belajar Visual di MTs Hasyim Asy'ari.
2. Untuk mendeskripsikan hasil pengembangan lembar kegiatan siswa (LKS) dengan pendekatan inkuiri terbimbing yang baik untuk mendukung pemahaman konsep matematis bergaya belajar Visual di MTs Hasyim Asy'ari.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan yang berarti bagi perseorangan dan instansi, diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah anatara lain untuk memberikan masukan terhadap pihak sekolah terhadap pengembangan bahan ajar khususnya pada LKS bergaya belajar visual.

2. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah :

- a. Menambah wawasan guru terhadap pengembangan LKS yang bergaya belajar visual.
- b. Memudahkan guru dalam menyajikan dan menyampaikan materi.
- c. Memacu kreatifitas guru dalam penggunaan bahan ajar
- d. Hasil pengembangan LKS bergaya belajar visual pada mtaeri tabung dapat digunakan sebagai alternative sumber belajar matematika dengan tujuan agar sisiwa mudah mempelajari dan memahami materi yang diajarkan.

3. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah:

- a. Siswa merasa senang dan antusias terhadap saat proses pembelajaran.
- b. Mempermudah siswa untuk memahami materi.
- c. Siswa dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari

4. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini adalah:

- a. Mendapat pengalaman dalam mengembangkan bahan ajar khususnya LKS.
- b. Meningkatkan kreatifitasan dalam pengembangan bahan ajar LKS.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran terhadap maksud dari penelitian ini, maka peneliti mendefinisikan beberapa istilah :

- a. pengembangan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya untuk menciptakan mutu yang lebih baik. Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D Thiagarajan (*define, design, develop, dan disseminate*)
- b. Pembelajaran matematika adalah suatu proses yang dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan agar dapat melaksanakan kegiatan belajar matematika dan pembelajaran matematika untuk mencari pengalaman tentang matematika.

- c. Pemahaman konsep matematis adalah kemampuan siswa dalam menemukan dan menjelaskan, menafsirkan, dan menyimpulkan suatu konsep matematis berdasarkan pembentukan sendiri, bukan hanya sekedar menghafal.
- d. Gaya belajar adalah cara seseorang dalam menyerap informasi, kemudian mengatur informasi, dan mengolah informasi tersebut menjadi bermakna.

Adapun gaya belajar yang dikaji dalam penelitian ini adalah gaya belajar visual.

- e. Gaya belajar visual adalah gaya belajar dengan cara melihat, mengamati, memandang untuk memperoleh dan memahami informasi yang disajikan melalui gambar atau simbol.
- f. Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan pembelajaran inkuiri terbimbing. Pendekatan pembelajaran inkuiri terbimbing adalah kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban yang sudah pasti dari suatu masalah yang ditanyakan serta untuk mengajarkan konsep-konsep.
- g. Materi tabung yang akan dibahas dalam pengembangan LKS ini meliputi : menghitung luas permukaan tabung dan Volume tabung.
- h. LKS dengan pendekatan inkuiri yang baik adalah LKS yang memenuhi kriteria : valid, praktis, dan efektif.
- i. Kevalidan LKS yang dikembangkan berdasarkan penilaian yang diberikan oleh validator adatiga aspek dengan kriteria yang telah

dibuat peneliti yang meliputi Format, komponen LKS, dan bahasa yang digunakan. LKS dikatakan valid jika mendapat penilaian dari validator ≥ 3 dengan kategori valid/ sangat valid.

- j. Kepraktisan dalam penelitian ini adalah LKS yang dikembangkan dikatakan praktis jika pihak validator menyatakan bahwa LKS dapat digunakan dengan revisi atau tanpa revisi yang terdapat dalam lembar validasi, selain itu juga didasarkan pada keterlaksanaan pembelajaran dengan LKS yang dikembangkan dengan perolehan skor minimal baik.
- k. Keefektifan dalam penelitian ini, LKS yang dikembangkan dikatakan efektif jika hasil tes pemahaman konsep matematika dikatakan baik atau sangat baik. Dan hasil analisis respon positif siswa menyatakan bahwa respon positif dikatakan baik atau sangat baik.