

**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA BERORIENTASI
DISCOVERY LEARNING PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Ridania Ekawati

Ridania_ekawati@yahoo.com

Abstract

Student worksheet (LKS) is one of the learning tools that can enable students in learning. LKS mathematics are widely used basically not in accordance with the characteristics of students and yet accommodate the students to develop their creative thinking skills to solve problems. Such circumstances become one of the triggers of low activity of the students than teachers in learning. This fact necessary to find a solution in the form of developing LKS. This solution is realized in the form of developing LKS Discovery Learning valid oriented, practical, and effective. This type of research is the development of research. This study adopts a model McKenny, consisting of the preliminary analysis phase, design phase, and assessment phase. LKS developed validated by linguists, content and construct. Kepratisan seen through the observation of learning implementation, the questionnaire responses of students and teachers. Effectiveness seen through observation of activities and results of students' creative thinking in finding the concept of learning. The results showed that the Discover LKS oriented Learning to fourth grade have developed valid criteria in terms of content, approach, format, and language. Validity of LKS developed in the category valid. Observation, questionnaires, and interviews indicate that the LKS has been practical in terms of ease of use, time of use, and readability by teachers and students. In addition, LKS developed has also been effective in increasing student activity in learning and can develop creative thinking abilities of students through the novelty of the concept, flexibility and fluency. Based on these results, we can conclude that the LKS berorientasiDiscovery Learningyang developed for fourth grade students declared valid, practical, and effective.

Keywords : Mathematics, Discovery Learning, LKS

PENDAHULUAN

Matematika adalah suatu ilmu yang berisi simbol-simbol, model, dan konsep-konsep yang berguna dalam kehidupan. Seperti yang dikemukakan oleh Karmawati (2009:1) "Matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, hirarkis, abstrak, bahasa simbol yang padat arti, dan sebuah sistem matematika yang berisikan model-model yang dapat digunakan untuk mengatasi persoalan-persoalan nyata". Selain itu, matematika dapat membentuk pola pikir matematis yang sistematis, logis, kritis, dan perlu kecermatan. Bidang studi matematika berisi konsep-konsep yang dapat digunakan dalam segala aspek kehidupan yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir yang logis dan memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah dalam kehidupan sehari - hari.

Metematika sangat berguna bagi siswa dalam kehidupannya yaitu untuk membantu siswa memecahkan masalah sehari-hari yang membutuhkan konsep matematika. Oleh sebab itu, matematika mempunyai tujuan seperti yang dijelaskan oleh Depdiknas (2006:415) Matematika bertujuan agar siswa mempunyai kemampuan sebagai berikut: (1) Siswa mempunyai kemampuan memahami konsep matematika dan dapat mengaplikasikan konsep yang didapat untuk pemecahan masalah yang terjadi dalam kehidupan. (2) siswa

memiliki kemampuan penalaran dengan melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. (3) kemampuan memahami dan memecahkan masalah. (4) memiliki kemampuan mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

Pendapat senada dikemukakan oleh Sriyanto (2007:15) bahwa tujuan diberikannya matematika di sekolah adalah membantu siswa mempersiapkan diri agar mampu menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan atau masalah-masalah kehidupan melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional dan kritis.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pendidikan matematika adalah untuk penataan nalar siswa dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan berfikir kritis, logis, analitis dan kreatif serta pembentukan sikap dan keterampilan agar mampu menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan atau masalah-masalah kehidupan melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional dan kritis.

Maka untuk pencapaian tujuan tersebut dibutuhkan pembelajaran matematika melalui pemahaman sehingga siswa aktif membangun pengetahuan baru dari pengalamannya dan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna bagi siswa. Seperti yang dijelaskan Soedjadi dalam Dahlan (2011) menyatakan bahwa dalam proses belajar matematika guru harus mampu memberikan pemahaman konsep matematika (tujuan material), juga harus mampu menata nalar siswa (tujuan formal).

Menurut pendapat Ruseffendi (1988:329) Kemampuan yang diharapkan agar siswa dapat memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri.

Penemuan konsep dalam pembelajaran matematika bagi siswa dapat tercapai jika pembelajaran dilakukan dengan baik oleh guru. Proses pembelajaran yang baik membutuhkan metode dan pendekatan yang tepat sehingga membuat siswa termotivasi, dapat berpikir kritis dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaannya siswa diberi kesempatan untuk mengkonstruksi dan mengembangkan pengetahuan matematikanya. Selain itu, perangkat pembelajaran diperlukan guru untuk menunjang proses pembelajaran salah satu perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah Lembar Kerja Siswa (LKS).

Lembar kerja siswa (LKS) merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. Penggunaan LKS dalam pembelajaran matematika merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa agar dapat menemukan suatu konsep matematika dan sekaligus meningkatkan kemampuan siswa dalam penemuan konsepnya sendiri. Selain itu, penggunaan LKS juga akan membuka kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. LKS sebagai alat bantu pembelajaran dapat mengaktifkan siswa ini sesuai dengan pendapat Tim Instruktur Pemantapan Kerja Guru (PKG) dalam Sudiati (2003:11) menyatakan bahwa "salah satu cara membuat siswa aktif adalah dengan menggunakan LKS".

LKS yang diberikan pada siswa harus dirancang dengan baik dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dalam pembelajaran matematika LKS yang baik adalah memberi kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa untuk dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam menemukan suatu konsep sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui

pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. LKS tersebut dapat mengakomodasi siswa untuk dapat mengembangkan ide-ide kreatif atau pemikiran kreatifnya. LKS yang demikian berisi masalah-masalah yang sering dijumpai siswa dalam dunia nyata sehingga siswa merencanakan untuk berfikir dalam menemukan suatu konsep pembelajaran berdasarkan idenya sendiri, berfikir secara menyeluruh, berfikir secara sistematis, analitis dan logis.

Pembelajaran matematika saat ini pada umumnya masih menyelesaikan soal yang diberikan sesuai dengan contoh, sehingga siswa tidak dapat berfikir secara menyeluruh dan kemampuan matematika tidak berkembang karena hanya fokus pada pembelajaran yang bersifat kognitif tingkat rendah saja. Hal ini dibuktikan dengan masih populernya metode ceramah dalam pembelajaran.

Hasil pengamatan di lapangan menunjukkan masalah-masalah yang diberikan guru pada siswa umumnya dalam bentuk LKS yang diambil dari buku paket siswa. Tidak sedikit guru dan siswa yang menggunakan LKS yang dibeli melalui penerbit. Berdasarkan hasil analisis penulis terhadap LKS yang dibeli dari penerbit tersebut terdapat beberapa kekurangan di antaranya: 1) Soal – soal yang ada pada LKS tersebut cenderung monoton.

LKS yang saat ini banyak digunakan seperti yang dipaparkan di atas, yang mana belum mengakomodasi kebutuhan siswa untuk mengembangkan pemikiran kreatifnya karena konsep pembelajaran yang seharusnya ditemukan siswa sendiri tetapi telah dijelaskan dalam LKS sehingga hal tersebut belum mengakomodasi siswa untuk mengembangkan pemikiran kreatifnya. Padahal pemikiran kreatif perlu dikembangkan karena sangat diperlukan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berpikir kreatif juga diperlukan mengingat bahwa saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat pesat dan memungkinkan siapa saja bisa memperoleh informasi secara cepat dan mudah dengan melimpah dari berbagai sumber dan tempat manapun di dunia. Hal ini mengakibatkan cepatnya perubahan tatanan hidup serta perubahan global dalam kehidupan. Jika para siswa tidak dibekali dengan kemampuan berpikir kreatif serta kritis maka mereka tidak akan mampu mengolah, menilai, dan mengambil informasi yang dibutuhkannya untuk menghadapi tantangan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas IV di SD Plus Marhammah Kota Padang, bagi guru dalam pembelajaran matematika yang terpenting adalah siswa memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimum. Sejalan dengan hal itu, LKS yang digunakan juga belum memiliki soal yang menantang didalamnya yang dapat ditemukan oleh siswa dengan menggunakan kemampuan berfikir kreatif sehingga siswa memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Permasalahan yang terjadi di lapangan seperti yang dipaparkan di atas perlu diatasi mengingat pentingnya mengembangkan pemikiran kreatif siswa dan untuk memotivasi siswa aktif dalam pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan LKS berorientasi LKS Discovery Learning yang dapat mengakomodasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat mengembangkan berpikir kreatifnya dalam menemukan konsep pembelajaran sendiri.

Solusi untuk masalah yang terjadi di lapangan saat ini adalah dengan merancang LKS yang berorientasi Discovery. LKS berorientasi Discovery Learning ini, akan menyajikan permasalahan yang bersifat nyata yang disajikan secara mengambang sehingga menuntut perspektif majemuk siswa dalam menemukan suatu konsep pembelajaran sehingga pembelajaran yang tercipta akan kolaboratif, komunikatif, dan kooperatif. Karna

jika siswa terlibat aktif dalam menemukan pola dan struktur konsep pada pembelajaran matematika itu, siswa akan memahami konsep dan teorema lebih baik, ingat lebih lama dan mampu mengaplikasikannya ke situasi yang lain dan akan membawa siswa ingin mengetahui lebih lanjut hubungan pola dan struktur yang ditemukan tadi.

Penggunaan LKS *Discovery Learning* akan memberikan kebebasan siswa untuk berpikir dan mengembangkan ide-idenya, fokusnya adalah bagaimana siswa mengidentifikasi isu pembelajaran sendiri untuk menyelesaikan masalah. Materi dan konsep yang relevan ditemukan oleh siswa sendiri. Dalam menemukan konsep pembelajaran dengan caranya sendiri otomatis akan menjadikan siswa dan meningkatkan pemahamannya atas materi yang diajarkan dikarenakan pengetahuan itu didapatkan siswa lebih dekat dengan konsep prakteknya.

Permasalahan yang ada di lapangan saat ini merupakan landasan dari penelitian ini, yang bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan berpikir kreatifnya serta mengakomodasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran matematika. Oleh sebab itu, untuk mencapai tujuan maka dikembangkan suatu LKS yang berorientasi *Discovery Learning* yang valid, praktis, dan efektif yang digunakan di kelas IV SD.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pendidikan dengan model *design research* yang mengembangkan suatu produk. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah LKS matematika berorientasi *Discovery Learning* untuk kelas IV SD. Proses penelitian ini mengadopsi fase-fase yang dikemukakan oleh Plomp (2013: 19) yang terdiri atas 3 fase yaitu *preliminary research*, *prototyping phase*, dan *assessment phase*.

Model ini dipilih karena memiliki beberapa kelebihan, yaitu (1) lebih tepat digunakan untuk pengembangan perangkat pembelajaran, (2) uraiannya lengkap dan sistematis, (3) sebelum diujicobakan, perangkat yang dikembangkan direvisi sendiri dan dikonsultasikan terlebih dahulu pada para pakar/ahli, dan (4) adanya evaluasi orang per orang dan kelompok kecil sebelum dilakukan uji lapangan. Seperti disajikan pada tabel 1 berikut ini ;

Tabel 1. Hasil Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Pengembangan Perangkat LKS Berbasis *Discovery Learning*

Aspek	Rata-rata	Kategori
Validasi Hasil Validasi Perangkat Penilaian Berbasis Kelas	3,023	Valid
Praktikalitas a. Hasil angket kepastian oleh pakar b. Hasil Angket Praktikalitas untuk Guru c. Hasil Angket Praktikalitas untuk Siswa	86% 90,6% 84,4%	Sangat Praktis Sangat Praktis Praktis
Efektivitas a. Aktivitas Siswa pada SD Plus Marhamah b. Aktivitas siswa pada SDN 34 Air Pacah	80,6% 70,8%	Sangat efektif Sangat efektif

Deskripsi data hasil penelitian dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis Pendahuluan (*Preliminary Research*)

Tahap pendahuluan dilakukan analisis pada beberapa aspek, yang meliputi: analisis kurikulum, analisis konsep, analisis karakteristik siswa dan analisis penilaian yang digunakan pada pembelajaran matematika.

2. Tahap Perancangan (*Prototyping Phase*)

Tahap perancangan (*Prototype Phase*) merupakan tahap kedua dari model McKenny. Pada tahap perancangan ini merupakan kelanjutan dari tahap pendahuluan. Pada tahap perancangan (*Prototype Phase*) dilakukan perancangan terhadap LKS berorientasi *Discovery Learning* pada pembelajaran matematika kelas IV SD.

LKS berorientasi *Discovery Learning* disesuaikan dengan KD yang ditetapkan kurikulum, kemudian disusun sesuai karakteristik yang terdapat dalam LKS berorientasi *Discovery Learning*. LKS berorientasi *Discovery Learning* yang dirancang mendorong siswa untuk aktif, mampu berfikir kritis dan mampu bertukar pikiran dalam pembelajaran. LKS berorientasi *Discovery Learning* dilengkapi dengan gambar-gambar berwarna yang menarik bagi siswa. Dengan demikian, LKS berorientasi *Discovery Learning* ini akan disenangi siswa dan dapat menunjang dalam proses pembelajaran.

Format dari penyusunan LKS berorientasi *Discovery Learning* ini dimodifikasi dari struktur LKS berorientasi *Discovery Learning* menurut Depdiknas yang terdiri atas: (1) cover, (2) kata pengantar, (3) daftar isi, (4) petunjuk penggunaan, (5) SK dan KD yang akan dicapai, (6) judul materi, (7) tujuan yang akan dicapai, (8) tugas-tugas atau kegiatan, (9) informasi pendukung, (10) refleksi, (11) kolom nilai siswa, dan (12) daftar pustaka. LKS berorientasi *Discovery Learning* untuk siswa kelas IV SD, dirancang seoptimal mungkin dengan memunculkan prinsip-prinsip LKS *Discovery Learning*.

LKS berisi penemuan konsep sendiri oleh siswa yang berbentuk *Discovery Learning* yang memiliki metode atau cara pemecahan masalah berdasarkan ide siswa sendiri. Dalam pembelajaran menggunakan LKS yang berorientasi *Discovery Learning* ini, masalah disajikan kepada siswa yang mana siswa menemukan secara langsung dan mandiri konsep yang akan dibelajarkan siswa. Sebagai contoh pengalaman belajar siswa pada pembelajaran penjumlahan pecahan berpenyebut berbeda, pada LKS guru menyiapkan alat dan bahan kertas transparan sebanyak 2 lembar.

LKS berisi kegiatan yang membantu siswa menemukan konsep pembelajaran dengan caranya sendiri. LKS berisi perumusan masalah dalam bentuk pertanyaan atau hipotesis oleh siswa. LKS berisi kolom kesimpulan yang dapat ditarik sendiri oleh siswa. LKS berisi tujuan, alat dan bahan dan petunjuk penggunaan. LKS untuk kelas IV SD ini disajikan dengan cover. LKS memiliki nomor urut. LKS ini berisi judul materi, petunjuk kerja atau pengerjaan soal. LKS bisa digunakan secara mandiri ataupun berkelompok. LKS berisi kolom nilai siswa.

3. Tahap Penilaian (*Assesment Stage*)

Tahap penilaian dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas dari produk (LKS berorientasi *Discovery Learning*) yang telah dirancang. Evaluasi efektivitas ini dipusatkan untuk mengevaluasi apakah LKS matematika berorientasi *Discovery Learning* dapat digunakan untuk mencapai tujuan yang efektif dalam meningkatkan aktivitas siswa dan mengembangkan pemikiran kreatif siswa. Tahap ini menjadi hasil akhir rangkaian pengembangan LKS berorientasi *Discovery Learning*. Tahap evaluasi ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 25 dan 26 Mei 2014.

Efektivitas LKS berorientasi *discovery Learning* yang telah dirancang dilihat dari hasil kerja siswa dalam menyelesaikan soal tes dan hasil observasi terhadap

aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan LKS berorientasi *Discovery Learning* berlangsung. Hasil observasi terhadap aktivitas dan hasil pemikiran kreatif siswa akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Hasil Analisis terhadap Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa pada saat pembelajaran dengan menggunakan LKS matematika berorientasi *Discovery Learning* diamati oleh peneliti sebagai observer. Aktivitas yang diamati difokuskan pada aktivitas sebagai berikut:

- a. *Oral Activities 1* (OA 1), yaitu siswa menjawab atau bertanya (pada guru atau teman) tentang materi/masalah matematika
- b. *Oral Activities 2* (OA 2), yaitu menyampaikan hasil kerja (presentasi).
- c. *Writing Activities* (WA), yaitu siswa menyelesaikan masalah pada LKS.
- d. *Mental Activities* (MA), yaitu siswa menanggapi hasil kerja temannya.

Hasil pengamatan pada masing-masing aspek dapat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4.11 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Jenis Aktivitas	Aktivitas yang diamati	Persentase aktivitas belajar pada setiap pertemuan (%)	
		I	II
<i>Oral activity</i>	Siswa menjawab atau mengajukan pertanyaan	63	95
	Kriteria	Sedikit	Banyak Sekali
	Siswa menyampaikan hasil kerjanya	54	86
	Kriteria	Sedikit Sekali	Banyak Sekali
<i>Writing activity</i>	Siswa menyelesaikan masalah dalam LKS	86	90
	Kriteria	Banyak Sekali	Banyak Sekali
<i>Mental activity</i>	Siswa menanggapi hasil kerja temannya	36	63
	Kriteria	Sedikit Sekali	Sedikit

Berdasarkan tabel 4.11 terlihat bahwa aktivitas siswa mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapat dalam pembelajaran pertemuan pertama secara umum masih tergolong sedikit. Hasil ini dievaluasi bersama guru kelas. Rendahnya aktivitas ini disebabkan karena guru kurang memberikan motivasi pada siswa. Pada saat guru memberikan pertanyaan di depan kelas, siswa yang menunjuk tangan terlihat selalu siswa yang sama. Sementara untuk siswa yang lain guru tidak ditindaklanjuti oleh guru.

Hasil evaluasi ini digunakan untuk perbaikan dipertemuan kedua. Pada pertemuan ini, guru memperbaiki strategi saat bertanya. Guru tidak selalu menunjuk siswa yang selalu menunjuk tangan, namun guru menunjuk siswa yang tidak menunjuk tangan. Ketika diberikan pertanyaan, siswa yang ditunjuk guru ternyata dapat menjawab pertanyaan. Pada pertemuan kedua ini guru mengingatkan pada siswa untuk bertanya jika ada yang tidak dipahami. Guru memberikan motivasi dengan menyampaikan kata bijak “malu bertanya sesat di jalan”. Tindakan yang dilakukan guru ini mampu menaikkan aktivitas *oral* siswa.

Pada jenis kegiatan *writing activity* terlihat bahwa pada kedua pertemuan semua siswa kelas IV dapat menyelesaikan semua masalah atau tugas yang ada dalam LKS. Penyelesaian LKS tersebut dituliskannya dalam LKS yang digunakan. Sementara itu, untuk *mental activity* terlihat bahwa pada pertemuan pertama hasilnya menunjukkan masih sedikit siswa yang mau menanggapi hasil kerja temannya. Namun, pada pertemuan kedua

ada peningkatan persentase siswa yang mau menanggapi hasil kerja temannya. Hal ini disebabkan karena guru memaksa masing-masing kelompok mau memberikan komentar dan membandingkan hasil kerja temannya dengan hasil kerjanya sendiri.

2. Hasil Pemikiran Kreatif Siswa

Pemikiran kreatif siswa dinilai berdasarkan hasil kerja siswa menyelesaikan LKS dan soal evaluasi disetiap akhir pertemuan. Penilaian terhadap pemikiran kreatif siswa didasarkan pada 3 aspek, yaitu kebaruan, fleksibelitas, dan kefasihan. Kebaruan merujuk pada penyelesaian soal yang berbeda dari sebelumnya, fleksibelitas merujuk pada keberagaman metode atau cara penyelesaian, sedangkan kefasihan merujuk pada keberagaman jawaban (kuantitas).

Berdasarkan data pada dapat diketahui bahwa pada pertemuan pertama tidak ada seorang siswa pun yang memberikan jawaban yang memenuhi ketiga aspek dari penilaian berpikir kreatif. Sebanyak 79% siswa baru memenuhi 2 dari aspek yaitu kebaruan dan kefasihan. Hanya 54% siswa yang memberikan jawaban memenuhi aspek fleksibelitas. Jika dilihat berdasarkan kategorinya, pada pertemuan pertama tidak ada siswa yang masuk kategori kreatif. Begitu juga dengan kategori tidak kreatif.

Pada pertemuan kedua ada 93% siswa yang jawaban memenuhi aspek kebaruan, 88% siswa memenuhi aspek fleksibelitas, dan 75% siswa memenuhi aspek kefasihan. Dari 22 orang siswa hampir keseluruhan siswa yang dapat memberikan jawaban yang memenuhi ketiga aspek berpikir kreatif (kebaruan, fleksibelitas, dan kefasihan). Berdasarkan hasil ini dapat diketahui bahwa banyak siswa yang masuk pada kategori kreatif.

KESIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan LKS berorientasi *Discovery Learning*. Berdasarkan hasil pengembangan dan ujicoba LKS berorientasi *Discovery Learning* dalam pembelajaran yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut ;

1. Telah dihasilkan LKS berorientasi *Discovery Learning* dengan kategori rata-rata valid. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil validasi LKS oleh validator ahli. Hasil ini memberi gambaran bahwa LKS yang dikembangkan telah valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran matematika.
2. LKS berorientasi *Discovery Learning* yang dihasilkan secara keseluruhan dikategorikan praktis, karena memudahkan guru dan siswa dalam menggunakannya, sesuai dengan waktu yang ditetapkan. LKS juga dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar matematika.
3. LKS berorientasi *Discovery Learning* yang dihasilkan telah efektif dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran yang dilihat selama pembelajarn dengan LKS berlangsung. Selain itu LKS yang dirancang juga dapat meningkatkan pemikiran kreatif siswa.

SARAN

Ada beberapa hal yang dapat peneliti sarankan berdasarkan kesimpulan penelitian ini. Saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi pemerintah khususnya Dinas Pendidikan Kota Padang agar dapat mengadakan pelatihan bagi guru agar dapat mengembangkan LKS atau perangkat pembelajaran lainnya dengan memperhatikan validitas, praktikalitas, dan efektivitas.
2. Bagi guru disarankan, yaitu:
 - a. Untuk melakukan penilaian dan memberikan perhatian pada perkembangan berpikir kreatif siswa.

- b. Untuk tidak terburu-buru menyampaikan materi atau memberikan contoh solusi penyelesaian masalah. Beri siswa kesempatan untuk memikirkan terlebih dahulu solusi berdasarkan ide-idenya.
- c. Untuk dapat mengembangkan LKS dan perangkat pembelajaran lain yang berbasis *Discovery Learning* pada berbagai materi lainnya di kelas yang berbeda.
- d. LKS berorientasi *Discovery Learning* yang dihasilkan ini dapat digunakan pada kurikulum yang sedang dipakai maupun yang akan direncanakan. LKS ini digunakan sebagai pendamping buku kurikulum 2013. Setelah pembelajaran diawali dengan menggunakan buku kurikulum 2013 selanjutnya untuk pendalaman dan pengayaan guru dapat menggunakan LKS ini.
- e. Peneliti lain hendaknya dapat melakukan uji coba dan penyebaran pada skala yang lebih luas untuk mendapatkan hasil yang lebih sempurna

DAFTAR RUJUKAN

- Depdiknas.2006. *Model Pendekatan tematik Kelas Awal SD*. Jakarta:Depdiknas
- 2007. *Pedoman Penilaian Hasil Belajar Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- McMilan, James H.1997.*Classroom Asessment*.New York:Glencoe McGraw Hill.
-2001.*Classroom Asesment :Principel and Practise For Egective Instruction*.Allyn and Bacon : Boston.
- Mohammad, takdir. (2012). *Pembelajara Discovery Strategy & Mental Vocational Skill*. Jogjakarta:diva press
- Muslich, Masnur.2011. *Authentic Assessment Penilaian Berbasis Kelas dan Kompetensi*.Malang:Refika Aditama.
- Plomp, Tjeerd. 2010. *An Introduction to Educational Design Research*. Netherlands: SLO Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Purwanto, Ngalim. 2006. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.