

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN

2.1 Deskripsi Teoritis

2.1.1 Hakikat Pembelajaran Matematika

Perubahan pembelajaran matematika di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dari kongkret ke abstrak merupakan transisi pemahaman konsep matematika dari objek fisik dan pengalaman langsung menuju konsep yang lebih abstrak dan teoritis (Parasta, 2023). Matematika sebagai ilmu pengetahuan yang bersifat abstrak ini memerlukan pemahaman yang mendalam agar simbol-simbol matematika dapat dipahami dan diterapkan dalam pemecahan masalah (Zulmaulida *et al.*, 2021). Guru sebagai pemimpin pedagogi harus memiliki kemampuan memecahkan permasalahan dan mengambil keputusan yang tepat (Asmara *et al.*, 2023). Dengan kemampuan memecahkan permasalahan dan mengambil keputusan yang tepat, guru dapat menyusun perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Dalam perencanaan pembelajaran matematika harus memerhatikan kurikulum yang digunakan, karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Imawan *et al.*, 2023). Model pembelajaran merupakan perencanaan pembelajaran yang terkonsep secara struktural dan menjadi acuan guru dalam pembelajaran (Asmara & Septiana, 2023). Salah satu pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah yaitu pembelajaran berdiferensiasi (Muslimin *et al.*, 2022).

Dalam pembelajaran berdiferensiasi, setiap peserta didik SMP harus mencapai Capaian pembelajaran (CP) yang telah ditetapkan (Makarim, 2024). Capaian pembelajaran ini dikembangkan lagi oleh satuan pendidikan atau guru dalam bentuk tujuan pembelajaran. Menurut BSKAP (2022) “Mata pelajaran Matematika bertujuan untuk membantu peserta didik mengembangkan:

1. memahami materi pembelajaran matematika berupa fakta, konsep, prinsip, operasi, dan relasi matematis dan mengaplikasikannya secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah matematis (pemahaman matematis dan kecakapan prosedural),

2. menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematis dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika (penalaran dan pembuktian matematis),
3. memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematis, menyelesaikan model atau menafsirkan solusi yang diperoleh (pemecahan masalah matematis),
4. mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, serta menyajikan suatu situasi ke dalam simbol atau model matematis (komunikasi dan representasi matematis),
5. mengaitkan materi pembelajaran matematika berupa fakta, konsep, prinsip, operasi, dan relasi matematis pada suatu bidang kajian, lintas bidang kajian, lintas bidang ilmu, dan dengan kehidupan (koneksi matematis), dan
6. memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap kreatif, sabar, mandiri, tekun, terbuka, tangguh, ulet, dan percaya diri dalam pemecahan masalah (disposisi matematis)”

Tujuan pembelajaran matematika yaitu mengembangkan kemampuan memecahkan masalah matematis akan tercapai jika kondisi lingkungan kelas kondusif karena peserta didik merasa nyaman, semangat dan termotivasi dalam proses belajarnya (Arianti, 2019). Tercapainya tujuan pembelajaran matematika mendukung tujuan pendidikan bagi peserta didik yaitu menjadikan pribadi peserta didik yang utuh, yang berkembang intelektual, spiritual, maupun emosionalnya secara maksimal (Sadulloh *et al.*, 2019).

2.1.2 Pemecahan Masalah Matematis

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi yang penting dalam pembelajaran. Menurut Lutfiya *et al.* (2021), pemecahan masalah adalah suatu proses untuk mencari penyelesaian dari kesulitan guna mencapai tujuan yang tidak dapat dicapai secara langsung. Lebih lanjut, Lutfiya *et al.* (2021) mengemukakan dalam pemecahan masalah menggunakan langkah Polya yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali hasil yang

diperoleh. Keempat langkah tersebut menunjukkan bahwa pemecahan masalah merupakan proses yang sistematis dan terstruktur.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Pratiwi & Hidayati (2022) menjelaskan bahwa pemecahan masalah adalah proses berpikir untuk mencapai suatu tujuan ketika penyelesaian tidak dapat diperoleh secara langsung. Proses ini melibatkan pemahaman terhadap masalah, pemilihan strategi yang tepat untuk memperoleh solusi, menyelesaikan masalah berdasarkan strategi yang dibuat dan memeriksa kembali penyelesaian tersennbut. Dengan demikian, kemampuan pemecahan masalah tidak hanya berkaitan dengan hasil akhir, tetapi juga proses berpikir yang terjadi selama penyelesaian masalah.

Selain itu, Mawardi *et al.* (2022) menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan tipe belajar yang paling tinggi dalam hierarki kemampuan berikir. Kemampuan ini menuntut peserta didik untuk menggabungkan berbagai konsep dan aturan yang telah dipelajari sebelumnya untuk diterapkan pada situasi baru. Hal ini menunjukkan bahwa pemecahan masalah menuntut penguasaan konsep serta kemampuan mengintegrasikan pengetahuan yang dimiliki.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi yang melibatkan proses memahami masalah, merencanakan strategi penyelesaian, melaksanakan strategi, serta mengevaluasi hasil secara sistematis untuk memperoleh penyelesaian yang tepat. Proses ini memungkinkan peserta didik untuk mengaitkan konsep yang telah dipelajari dengan situasi nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Pemecahan masalah matematis merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah matematis secara terstruktur, sistematis serta berkomunikasi yang jelas dalam bentuk simbol matematika (Widodo *et al.*, 2025). Lebih lanjut, Widodo *et al.* (2025) menegaskan bahwa pemecahan masalah merupakan salah satu standar proses dalam pembelajaran matematika. Melalui pemecahan masalah, peserta didik dapat membangun pengetahuan baru, mengembangkan pemahaman konsep, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Menurut Wahyudi & Anugraheni (2017) pemecahan masalah matematis adalah usaha menyelesaikan kesulitan atau masalah yang tidak rutin sehingga kesulitan tersebut menjadi tidak masalah lagi. Pemecahan masalah ini menjadi dasar dalam pembelajaran matematika karena membantu peserta didik berpikir terstruktur saat menghadapi soal, terutama soal non-rutin.

Selain itu, Susanto (2015) menyatakan bahwa pemecahan masalah matematis berarti menyelesaikan masalah matematis dengan kemampuan pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki. Melalui pemecahan masalah, peserta didik belajar membangun pengetahuan baru, menghubungkan berbagai konsep matematika, serta menerapkannya dalam situasi yang beragam.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah matematis adalah proses berpikir tingkat tinggi untuk memperoleh penyelesaian yang tepat berdasarkan konsep dan prinsip matematika.

Mawardi *et al.* (2022); Pratiwi & Hidayati (2022) menyatakan bahwa tahapan pemecahan masalah berdasarkan langkah Polya meliputi memahami masalah, merencanakan strategi, penyelesaian masalah dan memeriksa kembali. Indikator kemampuan pemecahan masalah matematis berdasarkan Tahapan Polya menurut Huda & Tanos (2022); Suryawan (2021) sebagai berikut:

1. Memahami Masalah yang Diberikan

Indikator memahami masalah adalah memahami apa yang di ketahui dan ditanyakan dari masalah yang diberikan.

2. Menyusun Rencana Penyelesaian Masalah

Indikator menyusun rencana penyelesaian adalah mencari hubungan data dan fakta dari permasalahan yang diberikan dan menyusun ide rencana menyelesaikan masalah.

3. Menyelesaikan Masalah Sesuai Rencana yang Direncanakan

Indikator menyelesaikan sesuai rencana penyelesaian adalah melaksanakan rencana penyelesaian yang direncanakan.

4. Memeriksa Kembali Penyelesaian Tersebut.

Indikator memeriksa kembali hasil penyelesaian tersebut adalah mengkaji kembali penyelesaian yang sudah dikerjakan berdasarkan kesesuaian rencana, teori dan argumentasi yang telah dibuat.

Selain itu, Widianti *et al.* (2024) menyatakan bahwa tahapan kemampuan pemecahan masalah dapat dilihat dari langkah Gagne yaitu sebagai berikut:

1. Menyatakan masalah dalam bentuk operasional.
2. Mengintrepetasikan masalah.
3. Menyusun dan melaksanakan strategi perencanaan
4. Memeriksa kembali penyelesaian yang telah diperoleh.

Sedangkan menurut Erlina *et al.* (2025), tahapan pemecahan masalah dapat dilihat berdasarkan tahapan Bransford & Stein yaitu sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi masalah.
2. Mendefinikan tujuan.
3. Menggali penyelesaian dengan menyusun rencana penyelesaian.
4. Melaksanakan strategi penyelesaian masalah.
5. Mengkaji kembali langkah-langkah yang telah dilakukan.

2.1.3 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

2.1.3.1 Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Dalam penyusunan perencanaan pembelajaran guru harus memperhatikan capaian pembelajaran, kondisi lingkungan peserta didik serta sarana prasarana sekolah pendukung pembelajaran. Media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik (Prawesti *et al.*, 2024). LKPD merupakan salah satu media pembelajaran yang menghubungkan antara konsep matematika dengan realita sehari-hari peserta didik.

LKPD merupakan lembaran-lembaran yang berisi petunjuk penyelesaian tugas yang harus dikerjakan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Tanaka *et al.*, 2023). LKPD ini umumnya berupa bahan cetak yang dibuat oleh guru untuk mencapai kompetensi peserta didik (Rahayu *et al.*, 2024). Sedangkan Triana (2021) menyatakan bahwa LKPD adalah suatu alat pembelajaran yang berisi petunjuk pengerjaan kegiatan atau aktivitas peserta didik secara aktif untuk mencapai kompetensi dasar. Berdasarkan pengertian tersebut, LKPD adalah suatu instrumen pembelajaran yang berisi petunjuk untuk melakukan kegiatan pembelajaran aktif agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

2.1.3.2 Kegunaan, Fungsi dan tujuan LKPD

Menurut Rahayu *et al.* (2024) menyatakan kegunaan LKPD dalam proses pembelajaran matematika diantaranya untuk menstimulasi peserta didik untuk belajar aktif sehingga proses pembelajaran matematika akan memberikan hasil yang optimal dan minat belajar peserta didik meningkat. Sedangkan fungsi LKPD diantaranya sebagai berikut.

1. sebagai bahan ajar untuk membantu peserta didik sehingga meminimalkan peran guru dan memaksimalkan keaktifan peran peserta didik,
2. sebagai bahan ajar yang memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran,
3. sebagai bahan ajar untuk melatih pemahaman peserta didik,
4. untuk mempermudah pelaksanaan pembelajaran kepada peserta didik.

Prastowo (2015) menyatakan tujuan penyusunan LKPD adalah sebagai berikut.

1. untuk menyajikan bahan ajar yang memudahkan peserta didik memahami materi,
2. untuk mempermudah guru dalam memberikan tugas pembelajaran,
3. untuk menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan pemahaman peserta didik,
4. untuk melatih kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran.

2.1.3.3 Struktur LKPD

Struktur LKPD menurut Rahayu *et al.* (2024) secara umum adalah judul, petunjuk belajar, kompetensi yang dicapai, informasi pendukung, tugas dan langkah kerja peserta didik, serta penilaian/kesimpulan kegiatan.

- a. Judul LKPD berisi gambaran materi yang menunjukkan fokus kegiatan pembelajaran dan ditulis dengan singkat dan lugas
- b. Petunjuk belajar berisi arahan dan petunjuk penggunaan LKPD
- c. Kompetensi yang akan dicapai berisi tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- d. Informasi pendukung merupakan uraian materi secara singkat yang membantu peserta didik memahami materi
- e. Tugas dan langkah-langkah kerja peserta didik berisi tentang kegiatan yang harus dilakukan peserta didik dan langkah-langkah kerja disajikan secara jelas dan runtut

- f. penilaian/kesimpulan kegiatan berisi tentang evaluasi hasil belajar peserta didik yang berupa refleksi pembelajaran, penilaian, kesimpulan dan tugas lanjutan.

2.1.4 Tumpang Sari

Dalam pembelajaran kontekstual dan seorang pendidik harus bisa menghargai kegiatan, kondisi dan latar belakang peserta didik. Keberagaman latar belakang dan kegiatan peserta didik dapat dijadikan sumber pembelajaran matematika dengan mengaitkan konsep nyata kehidupan peserta didik dan konsep matematika sehingga akan menciptakan pengetahuan dan pemahaman. Pembelajaran yang berakar dari kehidupan nyata peserta didik lebih mudah dipahami dengan peran aktif peserta didik untuk menemukan ide baru dalam pembelajaran dan didukung oleh guru sebagai fasilitator pembelajaran (Septianisha *et al.*, 2024).

Kegiatan pertanian yang sering ada di masyarakat adalah kegiatan pertanian tumpang sari. Kegiatan pertanian ini merupakan penerapan dari intensifikasi lahan pertanian untuk optimalisasi hasil (Noor & Saleh, 2021). Tumpang sari adalah sistem penanaman dua/lebih tanaman dalam satu lahan yang ditanam secara bersamaan atau hampir bersamaan (Dwinov, 2021). Pada lahan replanting kelapa sawit dapat dilakukan usaha konservasi tanah dengan pola tanam tumpang sari seperti menanam jagung atau kacang tanah di sela-sela tanaman kelapa sawit (Rochmah *et al.*, 2020).

Dengan adanya sistem pertanian tumpang sari ini efisiensi lahan dan pengairan dapat memaksimalkan produktivitas hasil pertanian (Mapegau *et al.*, 2025). Efisiensi lahan dan pengairan agar produktivitas hasil pertanian maksimal merupakan contoh penerapan konsep Matematika materi pertidaksamaan linear satu variabel yaitu pemanfaatan lahan dan pengairan yang minimal dengan berbagai macam tanaman dan menghitung hasil panen maksimal yang bisa diperoleh. Penelitian yang dilakukan oleh Mulu *et al.* (2020) menunjukkan bahwa pola tanam tumpang sari tomat dan cabai akan meningkatkan pendapatan anggota kelompok tani. Perhitungan luas lahan yang diperlukan, banyaknya bibit tomat dan cabai yang ditanam, banyaknya pupuk yang digunakan, hasil panen tomat dan

cabai dan besar pendapatan yang diperoleh dari hasil panen tomat dan cabai merupakan contoh penerapan konsep Matematika materi persamaan linear satu variabel.

2.1.5 Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel

Capaian Pembelajaran (CP) materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel adalah menyelesaikan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel (Badan Standar Kurikulum, 2022). Sedangkan Tujuan Pembelajaran (TP) materi ini adalah peserta didik mampu menyelesaikan persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel.

Persamaan linear satu variabel merupakan kalimat terbuka (kalimat yang belum tentu benar atau salah) yang memiliki satu variabel dengan pangkat tertinggi satu (Tohir *et al.*, 2022). Persamaan linear satu variabel adalah persamaan yang memiliki satu variabel saja dan variabelnya berderajat satu (Miftahudin & Khotimah, 2022). Jadi, persamaan linear satu variabel adalah suatu persamaan yang variabelnya hanya terdiri dari satu dan memiliki pangkat satu.

Bentuk umum persamaan linear satu variabel adalah

$$ax + b = 0$$

Dengan $a, b \in R, a \neq 0$ dan x adalah variabel (Miftahudin & Khotimah, 2022)

Berikut ini adalah contoh persamaan linear satu variabel:

Soal:

Berikut ini diketahui data untuk hasil, harga jual dan biaya perawatan tanaman dengan sistem monokultur dan tumpang sari.

Monokultur Jagung

1. Hasil = 6 ton = 6.000 kg
2. Harga = Rp 4.000/kg
3. Biaya = Rp7.000.000

Tumpang Sari

1. Misalkan hasil jagung = x kg
2. Hasil kacang tanah = 1.500 kg
3. Harga jagung = Rp 4.000/kg
4. Harga kacang tanah = Rp10.000/kg

$$5. \text{ Biaya} = \text{Rp}8.000.000$$

Pak Budi ingin mengetahui besar keuntungan dari hasil panen jagung pada sistem tumpang sari (jagung dan kacang tanah) dan monokultur jagung dengan melihat perbandingan hasil, harga jual jagung dan biaya perawatan. Buatlah model persamaan keuntungan monokultur jagung dan tumpang sari.

Pembahasan:

Model persamaan keuntungan monokultur jagung dan tumpang sari

1. Persamaan keuntungan monokultur jagung

$$\text{Pendapatan} : 6.000 \text{ kg} \times \text{Rp} 4.000/\text{kg} = \text{Rp} 24.000.000$$

$$\text{Keuntungan} : \text{Rp} 24.000.000 - \text{Rp} 7.000.000 = \text{Rp} 17.000.000$$

Jadi, persamaan keuntungan monokultur jagung (K_m) adalah

$$K_m = \text{Rp} 17.000.000$$

2. Persamaan keuntungan tumpang sari

$$\text{Pendapatan jagung} : 4.000x$$

$$\text{Pendapatan kacang tanah} : 1.500 \text{ kg} \times \text{Rp} 10.000/\text{kg} = \text{Rp} 15.000.000$$

$$\text{Total Pendapatan} : 4.000x + \text{Rp} 15.000.000$$

Keuntungan:

$$= 4.000x + \text{Rp} 15.000.000 - \text{Rp} 8.000.000$$

$$= 4.000x + \text{Rp} 7.000.000$$

Jadi, persamaan keuntungan tumpang sari (K_t) adalah

$$K_t = 4.000x + \text{Rp} 7.000.000 \longrightarrow \text{Persamaan linear satu variabel}$$

Pertidaksamaan linear satu variabel merupakan kalimat terbuka yang memiliki tanda pertidaksamaan ($<$, $>$, \leq , \geq) dengan satu variabel yang variabelnya berpangkat satu (Miftahudin & Khotimah, 2022).

Bentuk umum pertidaksamaan linear satu variabel yaitu sebagai berikut:

$$ax + b < 0$$

$$ax + b > 0$$

$$ax + b \leq 0$$

$$ax + b \geq 0$$

Dengan $a, b \in R, a \neq 0$ dan x adalah variabel

Berikut ini contoh pertidaksamaan linear satu variabel:

Soal:

Berikut ini diketahui data untuk hasil, harga jual dan biaya perawatan tanaman dengan sistem monokultur dan tumpang sari.

Monokultur Jagung

1. Hasil = 6 ton = 6.000 kg
2. Harga = Rp 4.000/kg
3. Biaya = Rp7.000.000

Tumpang Sari

1. Misalkan hasil jagung = x kg
2. Hasil kacang tanah = 1.500 kg
3. Harga jagung = Rp4.000/kg
4. Harga kacang tanah = Rp10.000/kg
5. Biaya = Rp8.000.000

Pak Budi ingin mengetahui berapa minimal hasil panen jagung pada sistem tumpang sari agar keuntungannya lebih besar daripada monokultur jagung dengan melihat perbandingan hasil, harga jual jagung dan biaya perawatan. Tentukan nilai x agar keuntungan tumpang sari lebih besar daripada monokultur!

Pembahasan:

Agar tumpang sari lebih untung maka:

$$K_t > K_m$$

$$4.000x + \text{Rp } 7.000.000 > \text{Rp } 17.000.000$$

$$4.000x > \text{Rp } 10.000.000$$

$$x > \text{Rp } 2.500$$

Jadi, agar keuntungan tumpang sari lebih besar daripada monokultur, hasil jagung minimal harus:

$$x > \text{Rp } 2.500 \longrightarrow \text{Pertidaksamaan linear satu variabel}$$

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan diantaranya sebagai berikut:

1. Anggraini *et al.* (2022) meneliti tentang pengembangan LKPD berbasis kontekstual untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Hasil

penelitiannya adalah LKPD berbasis kontekstual yang dikembangkan dengan model *Logan Avenue Problem Solving (LAPS)*-Heuristic memiliki kriteria valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah adanya kesamaan permasalahan kontekstual untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah.

2. Alfiansah & Sutiarto (2024) meneliti tentang kemampuan pemecahan masalah matematis tahapan Polya dalam menyelesaikan materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel. Hasil penelitiannya adalah kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik dengan tahapan Polya dalam menyelesaikan materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel sebagian besar tergolong rendah. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah adanya kesamaan materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel dalam kemampuan pemecahan masalah matematis .
3. Subhan (2017) meneliti tentang pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal pertanian yaitu padi di Cirebon untuk meningkatkan kemampuan literasi lingkungan bagi peserta didik SMP. Hasil penelitiannya adalah kualitas bahan ajar yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi dengan persentase 76,39% dan termasuk kategori layak. Berdasarkan penilaian guru pelajaran sebagai pengguna termasuk kategori baik dengan persentase 85,94%; bahan ajar memiliki keterbacaan tinggi berdasarkan hasil uji rumpang serta implementasi pengembangan bahan ajar termasuk kategori sedang dalam meningkatkan kemampuan literasi lingkungan peserta didik. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah adanya kesamaan konteks pertanian dalam pengembangan LKPD.
4. Mawardi, *et al.* (2022) meneliti tentang kemampuan dalam pemecahan masalah matematis untuk peserta didik SMP yaitu menyelesaikan soal cerita dengan tahapan Polya. Hasil penelitiannya adalah tingkat kemampuan dalam pemecahan masalah peserta didik yaitu 68,37 dengan kategori sedang rata-rata. Tingkat kemampuan pemecahan masalah matematika dikelompokkan menjadi tiga kategori, peserta didik berkemampuan pemecahan masalah

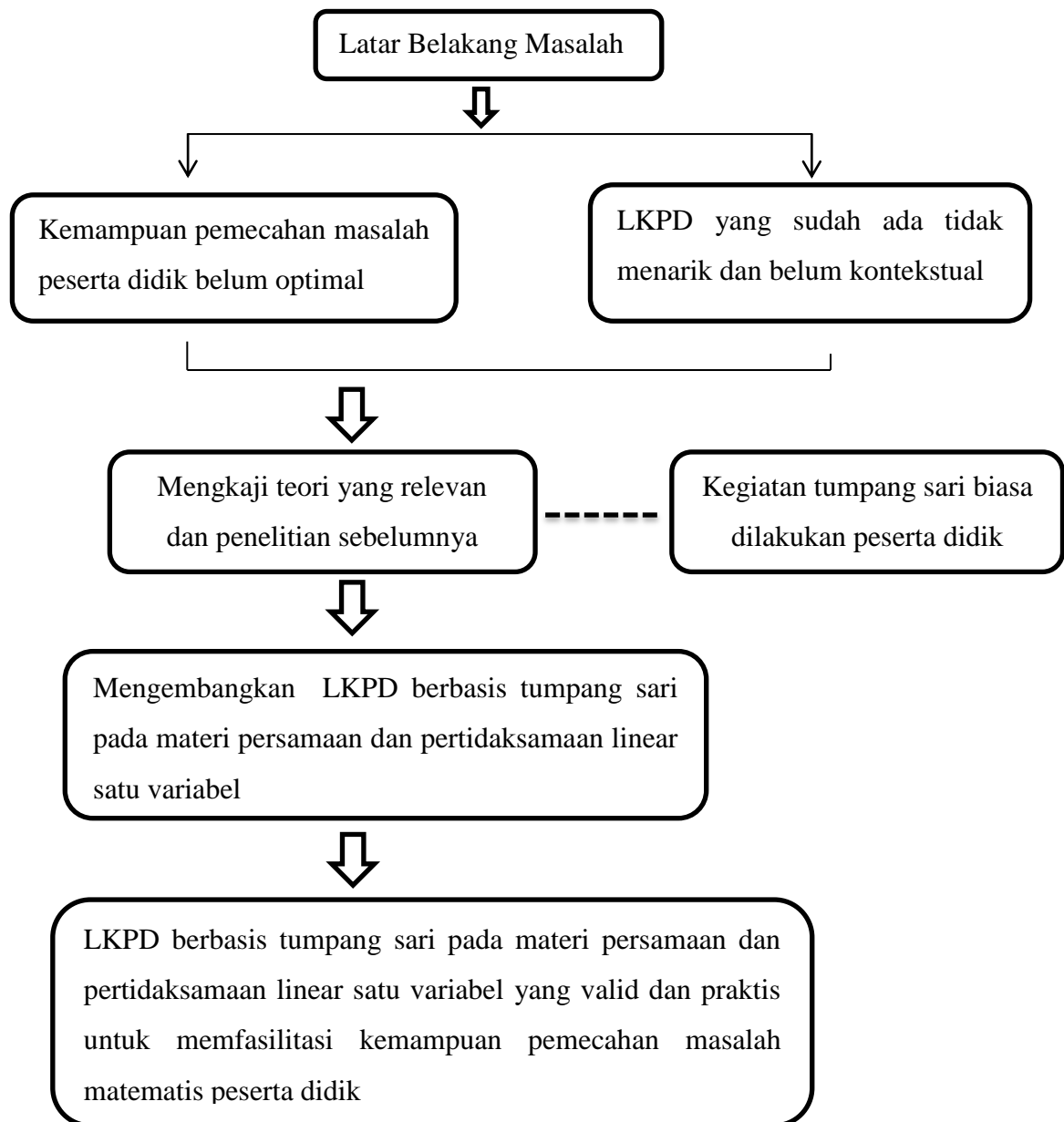
tinggi (28%), peserta didik yang berkemampuan pemecahan masalah sedang (36%), dan peserta didik yang berkemampuan pemecahan masalah rendah (36%). Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah adanya kesamaan dalam menyelesaikan soal cerita berdasarkan tahapan kemampuan pemecahan masalah.

5. Zulkarnain & Amalia (2023) meneliti tentang pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis masalah yang berkonteks lingkungan lahan basah untuk materi pertidaksamaan linear satu variabel dengan hasil penelitiannya adalah LKPD hasil pengembangan memenuhi kriteria valid dan praktis. Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah adanya kesamaan permasalahan kontekstual pada materi yaitu pertidaksamaan linear satu variabel.

2.3 Kerangka Berpikir

Kemampuan pemecahan masalah matematis bukan hanya rumus dan berhitung tetapi berpikir logis, kreatif dan kritis dalam menghadapi situasi nyata. Namun, kemampuan peserta didik hanya menyelesaikan soal sederhana dan memahami informasi yang diberikan secara eksplisit dengan perhitungan sederhana bukan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang membutuhkan penalaran logis. Berdasarkan analisis hasil penilaian harian materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel untuk capaian pembelajaran kemampuan pemecahan masalah, peserta didik hanya mampu untuk memahami dan merencanakan penyelesaian masalah tetapi kesulitan dalam menyelesaikan dan mengevaluasinya kembali. Selain itu, dalam pembelajaran matematika masih banyak yang berpusat pada guru tanpa adanya LKPD untuk menyelesaikan masalah kontekstual yang melibatkan kegiatan peserta didik sehingga pengembangan keterampilan pemecahan masalah matematika peserta didik belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan LKPD untuk menyelesaikan masalah yang melibatkan kegiatan sehari-hari peserta didik agar peserta didik bereksplorasi dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang berupa LKPD berbasis tumpang sari.

Rancangan kerangka berpikir dalam penelitian pengembangan ini terlihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir