

BAB II

TINJAUAN TEORI

A. Kerangka Teoritik

1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

a. Pengertian LKPD

Lembar kerja peserta didik biasa disebut lembar kerja siswa (LKS) pada kurikulum KTSP merupakan perangkat yang berperan penting dalam pembelajaran, yang pada Kurikulum 2013 berubah nama menjadi LKPD, atau bisa disebut dengan *student worksheet*. Badar (2015:243) dalam penelitiannya menjelaskan lembaran kerja yang berisi pedoman bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan terprogram.

b. Fungsi dan Tujuan LKPD

Fungsi dari LKPD adalah sebagai berikut:

- 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 tugas untuk berlatih.
- 4) Memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik.

Ariyani (2021:33-38) dalam penelitiannya menjelaskan tujuan digunakannya LKPD pada saat pembelajaran, yaitu:

- 1) Menyajikan bahan ajar yang memudahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan materi yang diberikan.
- 2) Menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan.

- 3) Melatih kemandirian belajar peserta didik.
 - 4) Memudahkan guru dalam memberikan tugas kepada peserta didik.
- c. Manfaat LKPD bagi Kegiatan Pembelajaran
- Manfaat dari LKPD bagi guru bisa digunakan sebagai alat agar peserta didik aktif terlibat dengan materi yang dibahas. Dan manfaat LKPD untuk peserta didik agar lebih tertarik dengan pembelajaran, mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru serta memudahkan peserta didik mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.
- d. Kriteria dan Unsur Kualitas Lembar Kerja Peserta Didik
- Sebagai bahan pertimbangan penulisan LKPD, setiap LKPD yang disediakan memenuhi kriteria penulisan sebagai berikut:
- 1) Mengacu pada kurikulum.
 - 2) Mendorong peserta didik untuk belajar dan bekerja.
 - 3) Bahasa yang digunakan mudah dipahami.
 - 4) Tidak dikembangkan untuk menguji konsep-konsep yang telah diujikan guru dengan cara duplikasi.
- e. Komponen Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
- Ariyani (2021:34) dalam penelitiannya LKPD memiliki unsur dan komponen yang sama dalam proses pembelajaran, yang memiliki unsur lebih sederhana dibandingkan modul namun lebih kompleks dibandingkan buku, dengan enam unsur utama meliputi: judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, tugas-tugas atau langkah kerja, dan penilaian.

Ariyani (2021:38) dalam penelitiannya menjelaskan komponen LKPD yang diamati adalah berbagai aspek didaktik, aspek isi, aspek bahasa, aspek penyajian, dan aspek waktu, yaitu:

1) Aspek Didaktik, meliputi:

- a) LKPD dirancang sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD),
- b) Urutan materi pada LKPD disusun sesuai dengan alur belajar yang logis,
- c) LKPD memfasilitasi peserta didik untuk mengidentifikasi masalah yang diberikan oleh guru,
- d) LKPD memfasilitasi peserta didik untuk menyusun, memproses, mengorganisir, dan menganalisis data yang diperoleh untuk menemukan kembali prinsip dan prosedur Matematika,
- e) LKPD memfasilitasi peserta didik untuk menarik kesimpulan,
- f) LKPD memfasilitasi peserta didik untuk mengaplikasikan ide-ide yang telah dimilikinya untuk mengerjakan soal,
- g) LKPD memiliki soal-soal sebagai kegiatan kontekstual,
- h) Terdapat petunjuk yang jelas penggunaan LKPD.

2) Aspek isi, meliputi:

- a) LKPD berisi komponen antara lain: judul, SK, KD, indikator, kegiatan pembelajaran,
- b) LKPD berisi permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari,
- c) Materi disesuaikan dengan kemampuan peserta didik,

- d) Masalah atau soal yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran,
 - e) Soal latihan disesuaikan dengan kemampuan kognitif peserta didik,
 - f) Gambar yang disajikan membantu pemahaman peserta didik.
- 3) Aspek bahasa, meliputi:
- a) Kalimat yang digunakan sesuai dengan Bahasa Indonesia yang benar,
 - b) Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami,
 - c) Pertanyaan-pertanyaan dalam LKPD disusun dengan kalimat yang jelas.
- 4) Aspek penyajian, meliputi:
- a) LKPD menggunakan *font* (jenis ukuran) huruf yang sesuai,
 - b) LKPD didesain dengan warna yang cerah,
 - c) LKPD didesain dengan animasi pilihan yang menarik,
 - d) Bagian judul dan bagian yang perlu mendapat penekanan dicetak tebal atau diberikan warna yang berbeda.
- 5) Aspek waktu, meliputi waktu yang diberikan untuk mengerjakan LKPD sudah cukup.
- f. Syarat-Syarat Penyusunan LKPD

LKPD yang berkualitas harus memenuhi syarat ditaktik, seperti: mengajak peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran; memberi penekanan pada proses untuk menemukan konsep; memiliki variasi stimulus melalui media dan kegiatan peserta didik sesuai dengan Kurikulum 2013; dapat mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional,

moral, dan estetika pada diri peserta didik; pengalaman belajar ditentukan oleh tujuan pengembangan pribadi.

Ariyani (2021:38) dalam penelitiannya penyusunan LKPD seharusnya memenuhi syarat-syarat, yaitu:

- 1) Syarat konstruksi: menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat kedewasaan siswa, menggunakan struktur kalimat yang jelas.
- 2) Syarat teknik: tulisan (kalimat pendek dan jelas), gambar (menyampaikan isi dari materi), penampilan (harus menarik).

2. Pendekatan *Metaphorical Thinking*

a. Pengertian Pendekatan *Metaphorical Thinking*

Mardhatillah (2021:13) menjelaskan Joyce, Calhoun, dan Hopkins mendefinisikan pendekatan *metaphorical thinking* sebagai suatu pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan cara berpikir siswa yang tidak biasa, tetapi memberi kesempatan menciptakan cara-cara baru dalam pendekatan masalah. Dalam berpikir metaforis, siswa diajak untuk melihat segala sesuatunya dari sudut pandang yang berbeda, dihubungkan dengan pembelajaran matematika, *metaphorical thinking* (berpikir metaforik) merupakan suatu proses berpikir untuk memahami, menjelaskan, dan mempresentasikan (mengomunikasikan) konsep-konsep matematik yang abstrak ke dalam konsep-konsep dalam kehidupan sehari-hari yang lebih konkret dengan cara membandingkan dua hal yang berbeda makna. *Metaphorical Thinking* merupakan konsep berpikir yang menekankan pada hubungan matematika dan fenomena nyata, metafora sebagai

konsep dasar dalam berpikir. Berpikir metaforik adalah proses berpikir yang menggunakan metafora untuk memahami suatu konsep. Berpikir metaforik dalam matematika digunakan untuk memperjelas jalan pikiran seseorang yang dihubungkan dengan aktivitas matematikanya dimulai dengan memodelkan suatu situasi secara matematis, kemudian model-model itu dimaknai dengan pendekatan dari sudut pandang semantik.

Sagala (2012:69) menyatakan pendekatan pembelajaran sendiri merupakan cara yang ditempuh guru dalam pelaksanaan agar konsep yang disajikan bisa beradaptasi dengan siswa, pendekatan pembelajaran merupakan jalan yang akan ditempuh oleh guru dan siswa dalam mencapai tujuan instruksional untuk suatu satuan instruksional tertentu. Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, titik tolak atau sudut pandang kita dalam memandang seluruh masalah yang ada dalam program belajar mengajar. Sudut pandang tertentu tersebut menggambarkan cara berpikir dan sikap seorang guru dalam menyelesaikan persoalan yang ia hadapi.

Roesdiana (2016:169-184) dalam penelitiannya menyatakan bahwa *Metaphorical thinking* merupakan konsep berpikir yang menekankan pada hubungan matematika dan fenomena nyata, dimana metafora sebagai konsep dasar dalam berpikir, yang menggunakan metafora untuk memahami suatu konsep. Lestari (2020:1-2) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pendekatan *metaphorical thinking* adalah bentuk pendekatan yang menjembatani konsep menjadi hal yang lebih konkret sehingga

dapat melihat hubungan antara konsep yang dipelajarinya dengan konsep yang dikenalnya melalui visual dan analogi-analogi. Setiawan (2018:150-159) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pendekatan *metaphorical thinking* memfokuskan pada kemampuan siswa untuk mencari perumpamaan-perumpamaan yang sesuai dengan materi yang sedang pelajari, sehingga nantinya siswa akan lebih mudah memahami materi yang mereka pelajari.

Pada pembelajaran matematika berpikir metafora digunakan dalam menghubungkan konsep-konsep matematika baru dengan konsep-konsep yang telah ada sebelumnya, misalnya dalam kehidupan sehari-hari sehingga memperjelas jalan pikiran seseorang yang dihubungkan dengan aktivitas matematikanya. Metafora berawal dari suatu konsep yang sudah diketahui menuju konsep lain yang belum diketahui atau sedang dipelajari, dan mengemukakan bentuk konseptual metaphor yang meliputi:

- 1) *Grounding Methapors*, merupakan dasar untuk memahami ide-ide matematika yang dihubungkan dengan pengalaman sehari-hari;
- 2) *Linking Methapors* adalah membangun keterkaitan antara dua hal yaitu memilih, menegaskan, memberi kebebasan dan mengorganisasikan karakteristik dari topik utama dengan didukung oleh topik tambahan dalam bentuk pernyataan-pernyataan metaforik;
- 3) *Redefinitional Methapors* mendefinisikan kembali metaphor-metaphor tersebut dan memilih yang paling cocok dengan topik yang akan diajarkan.

b. Langkah-Langkah Pendekatan *Metaphorical Thinking*

Langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan *metaphorical thinking* terdiri atas empat tahapan, yaitu:

1) Perumpamaan.

Pada tahap ini siswa mulai mengaitkan materi dengan perumpamaan konsep awal yang dimiliki terhadap materi yang baru dipelajari, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

2) Permasalahan.

Pada tahap ini guru memberikan permasalahan kepada siswa yaitu perumpamaan berdasarkan materi yang sedang dipelajari. Sehingga siswa mulai berpikir dan mulai mengaitkan permasalahan yang diberikan dengan materi yang sedang dibahas.

3) Menalar.

Pada tahap ini siswa mulai paham dengan konsep materi yang dipelajari dan permasalahan yang diberikan oleh guru. Sehingga siswa mulai berpikir dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Dengan begitu siswa akan lebih mendalami dan mematangkan konsep-konsep yang baru.

4) Kesimpulan.

Pada tahap kesimpulan guru memberikan kesempatan pada siswa untuk mempresentasikan hasil dari permasalahan yang diberikan kemudian siswa lainnya memperhatikan dan memberi tanggapan.

Berdasarkan tahap pendekatan *metaphorical thinking* dimana siswa tidak terus-menerus berpatokan pada rumus yang

ada di dalam buku melainkan mengalami proses tersebut dalam kehidupannya sendiri. Di dalam pembelajaran matematika penggunaan metafora oleh siswa merupakan suatu cara untuk menghubungkan konsep-konsep Matematika dengan konsep-konsep yang telah dikenal siswa dalam kehidupan sehari-hari, dimana dia mengungkapkan konsep matematika dengan bahasanya sendiri yang menunjukkan pemahaman siswa terhadap konsep tersebut.

Pembelajaran dengan pendekatan *metaphorical thinking* menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi, penalaran serta disposisi matematis siswa dan memberikan peluang yang besar kepada siswa mengeksplorasi pengetahuannya dalam belajar matematik. Kemampuan berpikir metafora (*metaphorical thinking*) adalah kemampuan memodelkan suatu situasi matematis yang dimaknai dari sudut pandang sematik menggunakan metafora.

c. Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan *Metaphorical Thinking*

Henriana (2011:56-57) dalam penelitiannya menyebutkan kelebihan dan kekurangan dari pendekatan *metaphorical thinking*, sebagai berikut:

- 1) Kelebihan: melalui pendekatan ini siswa berlatih berpikir dari sudut pandang yang lain; dan peserta didik berpikir kritis dan kreatif membandingkan konsep matematika dengan peristiwa sehari-hari.
- 2) Kekurangan: untuk sebagian guru mencari contoh metaforik yang relevan dengan topik matematika tertentu tidak mudah;

dan siswa merasa kesulitan pada awal pembelajaran dalam menganalogikan materi yang dipelajari.

3. Materi Geometri

a. Kompetensi dari Geometri:

- 1) Menguasai pengetahuan konseptual dan prosedural serta keterkaitan keduanya dalam konteks materi geometri;
- 2) Menguasai pengetahuan konseptual dan prosedural serta keterkaitan keduanya dalam pemecahan masalah materi geometri serta kehidupan sehari-hari.

b. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 1) Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kesebangunan pada segitiga atau segiempat;
- 2) Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan segi banyak (poligon);
- 3) Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Kekongruenan dan Kesebangunan;
- 4) Memecahkan masalah yang berkaitan dengan bangun ruang.

c. Uraian Materi

Pada uraian materi akan dibahas tentang: dasar-dasar geometri, segi banyak (Poligon), kekongruenan dan kesebangunan serta bangun ruang.

1) Materi 1: Dasar-Dasar Geometri Struktur.

Geometri modern menyepakati istilah dalam geometri, yaitu: unsur yang tidak didefinisikan, unsur yang didefinisikan, aksioma/postulat, dan teorema/dalil/rumus. Unsur tidak didefinisikan merupakan konsep mudah dipahami dan sulit dibuatkan definisinya, contoh titik, garis dan bidang.

Unsur yang didefinisikan merupakan konsep pengembangan dari unsur tidak didefinisikan dan merupakan konsep memiliki batasan, contoh sinar garis, ruas garis, segitiga. Aksioma/postulat merupakan konsep yang disepakati benar tanpa harus dibuktikan kebenarannya, contoh postulat garis sejajar.

Teorema/dalil/rumus adalah konsep yang harus dibuktikan kebenarannya melalui serangkaian pembuktian deduktif, contoh: Teorema Pythagoras.

- a) Titik merupakan salah satu unsur yang tidak didefinisikan. Titik merupakan konsep abstrak yang tidak berwujud atau tidak berbentuk, tidak mempunyai ukuran dan berat. Titik disimbolkan dengan noktah. Penamaan titik menggunakan huruf kapital, contoh titik A, titik P, dan sebagainya.
- b) Garis juga merupakan salah satu unsur yang tidak didefinisikan. Garis merupakan gagasan abstrak yang lurus, memanjang kedua arah, tidak terbatas. Ada 2 cara melakukan penamaan untuk garis, yaitu: garis yang dinyatakan dengan satu huruf kecil, contoh: garis m, garis l, dan sebagainya; garis yang dinyatakan dengan perwakilan dua buah titik ditulis dengan huruf kapital, misal garis AB, garis CD, dan sebagainya. Garis juga sering disebut sebagai unsur geometri satu dimensi. Hal tersebut dikarenakan garis merupakan sebuah konsep yang hanya memiliki unsur panjang.
- c) Bidang merupakan sebuah gagasan abstrak, sehingga bidang termasuk unsur yang tidak didefinisikan. Bidang

dapat diartikan sebagai permukaan yang rata, meluas ke segala arah dengan tidak terbatas, serta tidak memiliki ketebalan. Bidang termasuk ke dalam kategori bangun dua dimensi, karena memiliki panjang dan lebar atau alas dan tinggi.

- d) Ruang merupakan sebuah gagasan abstrak, sehingga ruang termasuk unsur yang tidak didefinisikan. Ruang diartikan sebagai unsur geometri dalam konteks tiga dimensi, karena memiliki unsur panjang, lebar dan tinggi. Salah satu bentuk model dari ruang adalah model bangun ruang.
- e) Sudut merupakan daerah yang dibentuk oleh dua sinar garis yang tidak kolinear (tidak terletak pada satu garis lurus) dan konkuren (garis yang bertemu pada satu titik potong) yang berhimpit di titik pangkalnya.

2) Materi 2: Segi Banyak (Poligon)

- a) Kurva adalah bangun geometri yang merupakan kumpulan semua titik yang digambar tanpa mengangkat pensil dari kertas. Kurva disebut juga dengan lengkungan merupakan bentuk geometri satu dimensi yang dapat terletak pada bidang atau ruang.
- b) Segitiga adalah poligon (segi banyak) yang memiliki tiga sisi. Segitiga merupakan bangun geometri yang dibentuk oleh tiga buah ruas garis yang berpotongan pada tiga titik sudut. Umumnya salah satu sisi segitiga disebut dengan alas. Alas segitiga merupakan salah satu sisi yang tegak lurus dengan tinggi segitiga. Tinggi segitiga merupakan

garis yang tegak lurus dan melalui titik sudut yang berhadapan dengan alasnya.

c) Segiempat adalah poligon yang memiliki empat sisi, dibentuk dari empat buah garis dan empat buah titik.

3) Materi 3: Kekongruenan dan Kesebangunan.

Kekongruenan dan kesebangunan merupakan sebuah konsep geometri yang membahas tentang bentuk geometri yang sama dan serupa. Dalam kehidupan sehari-hari, kita dapat menemukan bentuk geometri yang sama dan serupa, misalnya ubin yang dipasang pada lantai rumah kita biasanya berbentuk sama dan mempunyai ukuran yang sama. Hal inilah yang nantinya disebut dengan kekongruenan.

a) Kekongruenan merupakan sebuah konsep yang melibatkan dua atau lebih bangun geometri yang sama dan sebangun. Dua buah bangun geometri atau lebih dikatakan saling kongruen atau dapat dikatakan sama dan sebangun jika unsur-unsur yang bersesuaian pada bangun-bangun tersebut saling kongruen (sama dan sebangun).

b) Dua buah bangun geometri dikatakan saling sebangun jika unsur-unsur yang bersesuaian saling sebanding. Dua atau lebih bangun dikatakan sebangun jika mempunyai syarat: panjang sisi-sisi yang bersesuaian pada bangun-bangun tersebut memiliki perbandingan yang sama; sudut-sudut yang bersesuaian pada bangun-bangun tersebut sama besar.

4) Materi 4: Bangun Ruang.

Bangun ruang merupakan bentuk geometri berdimensi tiga. Bangun ruang adalah bagian ruang yang dibatasi oleh

himpunan titik-titik yang terdapat pada seluruh permukaan bangun tersebut. Permukaan yang dimaksud pada definisi tersebut atau permukaan yang membatasi bangun ruang adalah bidang atau sisi. Perpotongan dari dua buah sisi adalah rusuk. Perpotongan tiga buah rusuk atau lebih adalah titik sudut. Bidang atau sisi, rusuk, dan titik sudut merupakan contoh dari unsur-unsur bangun ruang.

B. Kajian Pustaka

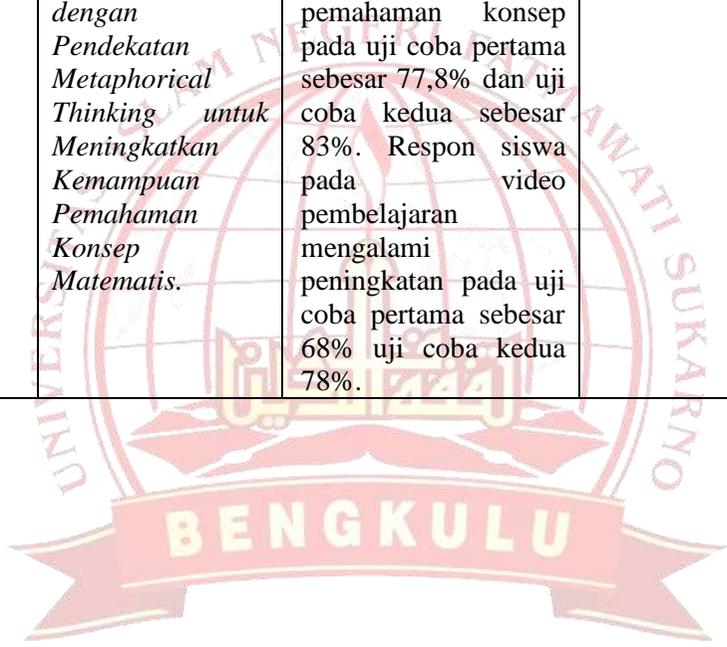
Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 : Kajian Pustaka Penelitian Terdahulu

| No. | Nama, Tahun, dan Judul Penelitian | Hasill Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|-----|--|--|--|--|
| 1. | Agustien, 2018. <i>Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment dengan Pendekatan Metaphorical Thinking dengan Swish Max.</i> | Pengembangan media pembelajaran memiliki kriteria sangat baik dengan rata-rata penilaian dari ahli materi sebesar 88,8% dan media sebesar 85,7%; uji kemenarikan memiliki kriteria sangat baik pada kelompok kecil rata-rata presentase sebesar 88,4% dan uji coba lapangan 89,6%. | Peneliti menggunakan pendekatan <i>metaphorical thinking</i> . | Penelitian sebelumnya menggunakan media pembelajaran Matematika berbasis <i>edutainment</i> , sedangkan penelitian ini mengembangkan LKPD. |
| 2. | Yeti dan D. Afriyani, 2021. <i>Validasi Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pendekatan Metaphorical Thinking untuk Kemampuan Pemahaman</i> | <i>The results showed that the characteristics of the LKPD based on the metaphorical thinking approach that were designed were valid. The results obtained from the LKPD</i> | Peneliti menggunakan pendekatan <i>metaphorical thinking</i> . | Penelitian sebelumnya fokus dengan pemahaman matematis siswa, sedangkan penelitian ini mengembangkan LKPD |

| | | | | |
|----|--|---|--|---|
| | <i>Matematis di Kelas VIII SMP.</i> | <i>validity test were 79% valid.</i> | | untuk pembelajaran . |
| 3. | Iik Nurhikmayati, 2017. <i>Pembelajaran dengan Pendekatan Metaphorical Thinking untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Penalaran Matematis Siswa SMP.</i> | Peningkatan kemampuan pemahaman dan penalaran matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran melalui pendekatan <i>metaphorical thinking</i> lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Analisis data angket skala sikap memperlihatkan bahwa siswa bersikap positif terhadap pembelajaran matematika dan pembelajaran dengan pendekatan <i>metaphorical thinking</i> . | Peneliti menggunakan pendekatan <i>metaphorical thinking</i> . | Penelitian sebelumnya fokus dengan pemahaman matematis siswa, sedangkan penelitian ini mengembangkan LKPD untuk pembelajaran . |
| 4. | Lessa Roesdiana, 2016. <i>Pembelajaran dengan Pendekatan Metaphorical Thinking untuk Mengembangkan Kemampuan Komunikasi dan Penalaran Matematis Siswa.</i> | Pencapaian kemampuan komunikasi matematik siswa yang pembelajarannya menggunakan pendekatan <i>Metaphorical Thinking</i> lebih rendah tidak secara signifikan daripada siswa yang menggunakan Pembelajaran langsung dan pencapaian kemampuan penalaran matematik siswa lebih | Peneliti menggunakan pendekatan <i>metaphorical thinking</i> . | Penelitian sebelumnya fokus dengan kemampuan komunikasi dan penalaran siswa, sedangkan penelitian ini mengembangkan LKPD untuk pembelajaran . |

| | | | | |
|----|--|---|--|---|
| | | baik daripada siswa yang menggunakan Pembelajaran langsung. | | |
| 5. | Nur Rohmah Yuia Ningrum, 2022. <i>Pengembangan Video Pembelajaran dengan Pendekatan Metaphorical Thinking untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.</i> | Video pembelajaran menggunakan metaphoral thinking dikatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pada uji coba pertama sebesar 77,8% dan uji coba kedua sebesar 83%. Respon siswa pada video pembelajaran mengalami peningkatan pada uji coba pertama sebesar 68% uji coba kedua 78%. | Peneliti menggunakan pendekatan <i>metaphorical thinking</i> . | Penelitian sebelumnya menggunakan video pembelajaran, sedangkan penelitian ini mengembangkan LKPD untuk pembelajaran. |

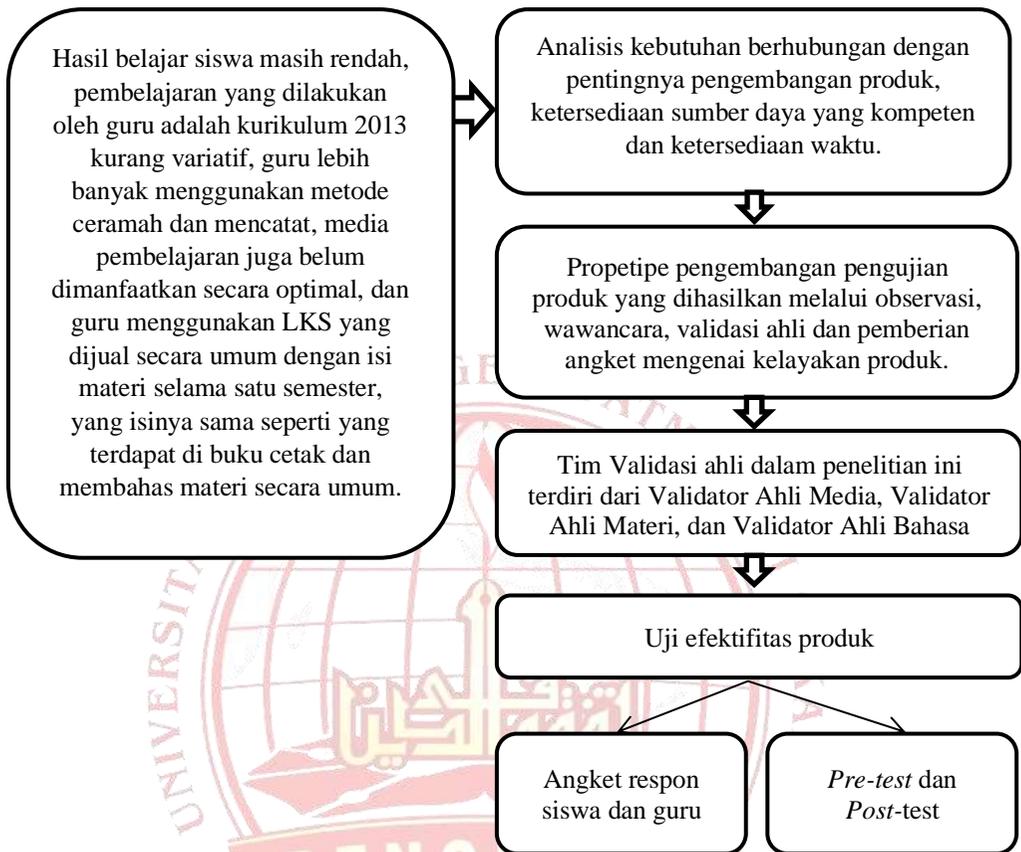


C. Kerangka Berpikir

Matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol, maka konsep matematika harus dipahami lebih dahulu. Proses belajar matematika akan lancar apabila belajar itu sendiri dilakukan secara kontinyu. Akan tetapi, terdapat permasalahan dalam pembelajaran matematika, salah satu adalah siswa kurang memiliki kemampuan berpikir kreatif dan kritis.

Permasalahan di kelas VIII SMP Negeri 9 Bengkulu Selatan, ditemukan pemahaman matematika siswa masih rendah, begitu juga kemampuan berpikir kritis dan kreatif, guru kurang variatif lebih banyak menggunakan metode ceramah dan mencatat, media pembelajaran juga belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru menggunakan LKS yang dijual secara umum. Salah satu upaya untuk mengembangkan kemampuan pemahaman matematis siswa adalah dengan mengembangkan LKPD berbasis pendekatan *metaphorical thinking*, proses yang melibatkan pemikiran dalam pemakaian metafora sebagai pemahaman konsep disebut dengan *metaphorical thinking* dapat dibentuk oleh persoalan-persoalan reflektif.

Berikut adalah bagan kerangka berpikir dalam penelitian ini:



Gambar 2.1 : Bagan Kerangka Berpikir