

## DEVELOPING DISCOVERY LEARNING-BASED STUDENT WORKSHEET ON THE EQUATION OF A STRAIGHT LINE MATERIAL

### PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA (LKS) BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATERI PERSAMAAN GARIS LURUS

Yessi Indha Saputri, Depriwana Rahmi\*, Annisah Kurniati, Suci Yuniati  
Pendidikan Matematika, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau  
Email : depriwana.rahmi@uin-suska.ac.id

Submitted: (26 Oktober 2023); Accepted: (28 November 2023);  
Published: (30 November 2023)

**Abstract.** This research aimed at developing and producing valid, practical, and effective Discovery learning-based student worksheets on Equation of a Straight Line material. Research and Development with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. This research was administered at State Junior High School 18 Pekanbaru. The subjects of this research were validators who were lecturers, teachers, and students at State Junior High School 18 Pekanbaru. The object was a Discovery learning-based student worksheet on Equation of a Straight Line material. The data were qualitative and quantitative. The instruments used were a questionnaire sheet and posttest questions. The research findings showed that the Discovery learning-based student worksheet developed was in a very valid category with a percentage of 86.37%. It was very practical for the small group, with a percentage of 84.4%, and it was very practical for the limited group, with a percentage of 85.3%. Based on the posttest result, the score of  $t_{observed}$  was higher than  $t_{table}$ ,  $4.007 > 1.667$ , with  $dk=24$  and 5% or 0.05 significant level. So,  $H_a$  was accepted, and  $H_0$  was rejected. It meant there was a difference in learning achievement between experimental and control groups. The effectiveness of student worksheet use on Equation of a Straight Line material could be identified from the dengan menunjukkan posttest mean scores of experimental (83.54) and control (75.2) groups.

**Keywords :** Development, Discovery Learning, Equation of a straight line, Student worksheet

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbasis discovery learning pada materi persamaan garis lurus yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation). Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 18 Pekanbaru. Subjek dari penelitian ini adalah validator yang berasal dari dosen dan guru serta siswa SMP Negeri 18 Pekanbaru. Objek penelitian ini adalah LKS berbasis discovery learning pada materi persamaan garis lurus. Jenis data yang digunakan berupa data kualitatif dan kuantitatif dengan instrumen yang digunakan berupa lembar angket dan soal posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKS berbasis discovery learning yang di kembangkan tergolong dalam kategori sangat valid dengan persentase 86,37%, sangat praktis untuk kelompok kecil dengan persentase 84,4% dan sangat praktis untuk kelompok terbatas dengan persentase 85,3%. Berdasarkan hasil posttest diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,007 > 1,667$  dengan  $dk=48$  dan taraf sigfignifikan 5% atau 0,05 sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Keefektifan dari penggunaan LKS pada materi persamaan garis lurus dapat dilihat dari rata-rata hasil posttest kelas eksperimen yaitu (83,54) dan rata-rata kelas kontrol yaitu (75,2). Sehingga dapat disimpulkan bahwa LKS berbasis discovery learning yang dikembangkan dikategorikan valid, praktis dan efektif

**Kata Kunci :** Pengembangan, Discovery Learning, Persamaan garis lurus, Lembar Kerja Siswa (LKS)

#### PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran tidak lepas dari upaya guru mengarahkan serta membimbing

siswa dalam belajar menggunakan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Tercapainya tujuan

pembelajaran tersebut tidak lepas dari peran seorang guru, dimana guru berperan dalam membimbing serta mendorong siswa agar mau dan mampu dalam menyelesaikan soal (Dewi Fitriyah & dkk, 2022). Sebagai fasilitator guru berperan aktif dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran, merencanakan tujuan, menginterpretasikan kegiatan pembelajaran, dan menjadi seorang guru (Andika, Dirsa, & dkk, 2023). Sehingga dalam hal ini guru mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran matematika adalah serangkaian kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan oleh guru dalam mengembangkan kreativitas siswa sehingga dapat meningkatkan kemampuannya dalam menciptakan pengetahuan baru untuk meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika (Sutama, Suadi, & dkk, 2021). Pembelajaran matematika melibatkan pola pikir siswa dalam memahami serta menyelesaikan permasalahan yang ada, sehingga siswa diharapkan mampu menerapkan apa yang dipelajarinya ke dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu, tugas guru adalah meyakinkan siswa bahwa konsep-konsep yang mereka pelajari dapat digunakan di dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, dalam hal ini guru harus menggunakan sumber belajar yang tepat untuk memudahkan pembelajaran.

Berdasarkan Hasil laporan survey TIMSS pada tahun 2011 Indonesia menempati peringkat 38 dari 42, sedangkan pada tahun 2015 Indonesia tidak mengikuti survey ini. Selanjutnya pada tahun 2019 hasilnya belum di publikasikan. Sementara itu menurut hasil PISA Indonesia berada pada urutan bawah. Yang mana pada tahun 2015 Indonesia berada pada peringkat 63 dari 70 negara, sedangkan pada tahun 2018 Indonesia berada pada peringkat 72 dari 78 negara. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di Indonesia masih tergolong rendah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ayu Ardilla dan Suryo Hartanto terdapat beberapa faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Adapun faktor-faktor

tersebut yaitu: (1) bahan ajar yang digunakan masih kurang menarik perhatian siswa, (2) Sebagian besar siswa tidak menyukai belajar matematika karena dianggap sulit, (3) masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami tugas yang diberikan, (4) guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional (Ardilla & Hartanto, 2017). Berdasarkan faktor-faktor tersebut terlihat bahwa penggunaan bahan ajar masih kurang dalam memfasilitasi siswa untuk dapat menyelesaikan latihan soal yang ada sehingga hal ini juga akan berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Untuk itu, maka perlu dilakukan pengembangan bahan ajar.

Menurut bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis, salah satunya yaitu bahan ajar cetak. Bahan ajar cetak merupakan bahan ajar yang disajikan dalam bentuk cetak. Dalam hal ini LKS termasuk ke dalam bahan ajar cetak karena LKS merupakan suatu bahan ajar dirancang dan dikembangkan dalam bentuk cetakan atau *printout* (Astuti, Ismail, 2021).

Lembar kerja siswa dapat berupa lembaran kertas yang berisi petunjuk pelaksanaan atau penggunaan dari LKS, rangkuman materi, dan latihan yang mana proses pembuatan LKS tersebut berdasarkan pada kompetensi dasar, dan memudahkan siswa dalam mengerjakan instruksi pada LKS tersebut. Hal ini sesuai dengan (Prastowo, 2012) yang menyatakan LKS bahwa LKS merupakan salah satu alternatif bahan ajar cetak yang disusun berdasarkan kompetensi dasar yang harus dicapai serta dapat membantu menambah informasi siswa mengenai materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 18 Pekanbaru, LKS yang digunakan di sekolah memaparkan materi yang kurang bersesuaian dengan soal latihan. Selain itu, untuk soal yang ada juga kurang bersesuaian dengan dengan contoh soal, sehingga siswa kesulitan untuk mengerjakan soal latihan karena kurangnya pengetahuan yang diperoleh dari contoh soal. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar

siswa, dengan hasil nilai rata-rata ulangan siswa 71,2. Sehingga akan menyebabkan rendahnya minat belajar siswa karena siswa akan beranggapan bahwa materi ini sulit untuk dipelajari. Dari segi penyajian LKS belum memuat langkah-langkah yang mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri konsep materi yang dipelajari.

Salah satu materi matematika yang dipelajari di SMP kelas XIII yaitu persamaan garis lurus. Berdasarkan hasil wawancara beberapa siswa sulit dalam memahami konsep variabel karena siswa kurang memahami konsep dari persamaan garis lurus, serta kesulitan untuk mengubah soal cerita ke dalam bentuk persamaan.

Salah satu solusi dari permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan LKS berbasis *discovery learning* yang dapat membantu siswa untuk memahami konsep variabel serta menyelesaikan persamaan garis lurus. Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk dapat membantu siswa dalam menemukan konsep serta prinsip melalui proses mentalnya sendiri (Eka Lestari, 2015). Model *discovery learning* menyajikan langkah-langkah yang melibatkan siswa secara langsung dalam penyelesaian masalah dan juga merupakan salah satu model utama dalam penerapan pelaksanaan K-13, hal ini sejalan dengan permendikbud No. 65 Tahun 2013 yang menyatakan bahwa *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang diutamakan dalam implementasi kurikulum 13.

Menurut (Junina dkk., 2020.) penerapan LKS berbasis *discovery learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, LKS tersebut juga dapat meningkatkan keterampilan serta melatih siswa dalam menemukan pengetahuannya secara mandiri melalui serangkaian prosedur yang ada pada model *discovery learning*. Model ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang membimbing siswa untuk dapat terlibat aktif.

Model *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang baik dan dapat menjadi pilihan guru dalam

meningkatkan minat belajar serta hasil belajar siswa (Arwaty & Lullulangi, 2022). LKS berbasis *discovery learning* disajikan sesuai dengan tahapan *discovery learning*, yaitu pada tahap awal siswa diberikan permasalahan. Kemudian siswa akan mengidentifikasi permasalahan yang diberikan serta mengumpulkan data atau informasi yang ada di dalamnya. Hal ini bertujuan agar siswa dapat menentukan alternatif jawaban yang dapat digunakan dalam menyelesaikan soal. Selanjutnya siswa akan mengolah data yang telah diperoleh serta mengecek kebenarannya. Setelah itu, siswa dapat membuat kesimpulan berdasarkan pada hasil yang telah diperolehnya.

Dengan LKS berbasis model *discovery learning* diharapkan adanya peningkatan hasil belajar siswa serta lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tujuan kurikulum 2013 yang mempersiapkan manusia yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban (Hamzah & Vanni Alam, 2018).

Dengan adanya LKS berbasis *discovery learning* dapat membantu serta memudahkan siswa untuk menyelesaikan soal yang berkaitan dengan materi persamaan garis lurus. Dimana LKS *discovery learning* ini di sajikan dengan menerapkan tahapan dari *discovery learning* yang secara langsung membuat siswa terlibat dalam menemukan sendiri masalah yang ada pada soal, serta dapat memperkuat pemahaman siswa tentang konsep variabel persamaan garis lurus, sehingga konsep tersebut akan bertahan lebih lama di dalam ingatan siswa.

Sejalan dengan hasil penelitian oleh Nur Fitriyana (2020) diperoleh bahwa LKS yang berbasis *discovery learning* layak untuk digunakan dan diterapkan sebagai salah satu bahan pembelajaran. LKS yang dikembangkan dalam penelitian ini dikategorikan valid, praktis dan efektif untuk pembelajaran matematika. Hasil efektivitas pembelajaran diperoleh berdasarkan ketercapaian aktivitas guru dan siswa yang berada pada kategori aktif

(Fitriyana, 2020). Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan LKS berbasis *discovery learning* pada materi persamaan garis lurus.

## METODE

Subjek dalam penelitian ini yaitu validator yang berasal dari guru dan dosen, serta siswa SMP Negeri 18 Pekanbaru. Objek dalam penelitian ini yaitu LKS berbasis *discovery learning* pada materi persamaan garis lurus. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan desain ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Rayanto, 2020). Tahapan pertama yaitu tahap *Analysis* dimana peneliti melakukan analisis kinerja untuk mengetahui masalah yang ada pada materi persamaan garis lurus, serta melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan kompetensi yang akan dipelajari. Pada tahap *Design* peneliti merancang LKS berdasarkan tahapan *discovery learning* pada materi persamaan garis lurus. Pada tahap *Development* selanjutnya LKS telah dikembangkan akan di validasi oleh validator ahli teknologi pendidikan dan ahli materi pembelajaran. Tahap berikutnya yaitu *Implementation* dimana peneliti melakukan uji praktikalitas dan uji efektifitas pada siswa. Tahap *Evaluation* dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap LKS berbasis *discovery learning* pada materi persamaan garis lurus.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan tes. Instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi yang terdiri dari instrumen berupa angket, LKS, dan soal tes. Soal tes terdiri dari 3 butir soal uraian yang dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan LKS yang dikembangkan. Yang menjadi partisipan dalam penelitian ini yaitu para validator yang terdiri dari guru dan dosen, serta siswa. Teknik analisis data pada penelitian ini adalah teknik kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis kualitatif dilakukan dengan mengelompokkan informasi berdasarkan kritik dan saran perbaikan pada angket mengenai

LKS. Sedangkan teknik analisis kuantitatif yaitu melakukan pengolahan data yang berbentuk angka berdasarkan hasil angket dan tes.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa LKS berbasis *discovery learning* pada materi persamaan garis lurus yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Pengembangan LKS melalui beberapa tahapan desain ADDIE, yaitu sebagai berikut.

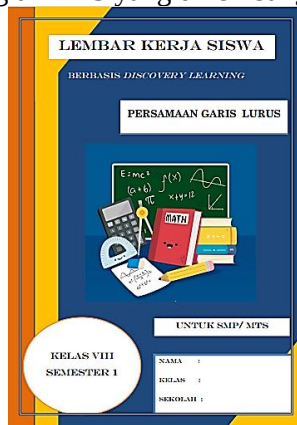
### 1. Tahap *Analysis*

Tahapan *analysis* ini terdiri dari dua tahapan, yaitu tahap analisis kinerja dan tahap analisis kebutuhan. Pada tahap analisis kinerja dilakukan dengan mengidentifikasi materi pembelajaran berdasarkan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. Kemudian untuk tahap kebutuhan yaitu melakukan pengamatan yang mana diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran yang dilakukan di SMP Negeri 18 Pekanbaru sudah menggunakan bahan ajar berupa LKS. Namun, LKS yang digunakan di sekolah belum sepenuhnya memfasilitasi siswa, dimana materi yang disajikan kurang bersesuaian antara contoh dan soal. Siswa merasa kesulitan untuk mengerjakan soal karena kurangnya informasi yang diperoleh. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa masih belum sesuai harapan karena masih banyak siswa yang beranggapan bahwa materi tersebut sulit untuk dipahami. Dari segi penyajian LKS tersebut belum menerapkan tahapan yang dapat mengarahkan siswa dalam menemukan konsep materi secara mandiri. Dengan demikian, perlu adanya penerapan model pembelajaran yang dapat mengarahkan siswa dalam menemukan konsep serta dapat menunjang hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

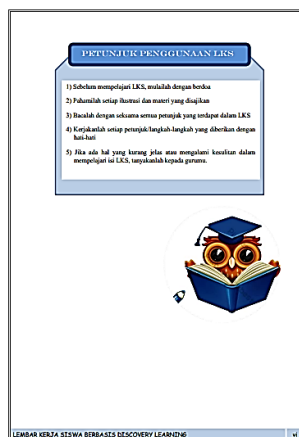
### 2. Tahap *Design*

Pada tahap *design* yang dilakukan yaitu merancang LKS berbasis *discovery learning*. Adapun unsur-unsur dari LKS menurut (Prastowo, 2015) yaitu terdiri dari judul,

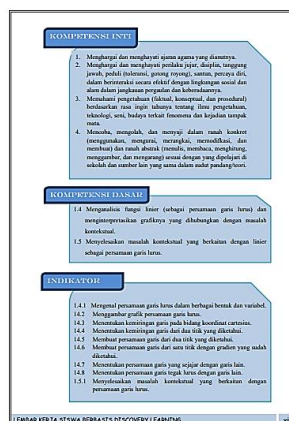
petunjuk belajar, KD atau materi pokok, informasi pendukung, tugas dan langkah kerja, serta penilaian. Berikut merupakan gambar dari bagian-bagian LKS yang dikembangkan.



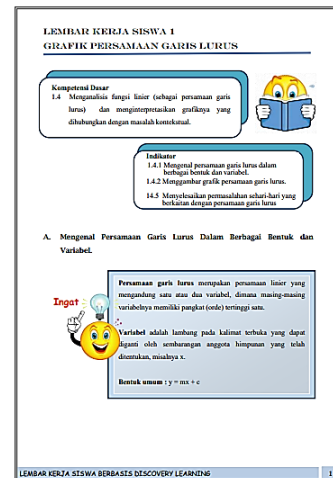
Gambar 1. Cover LKS



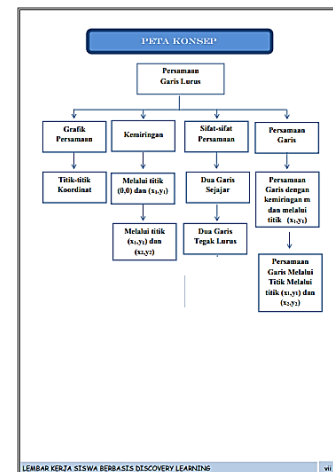
Gambar 2. Petunjuk Penggunaan LKS



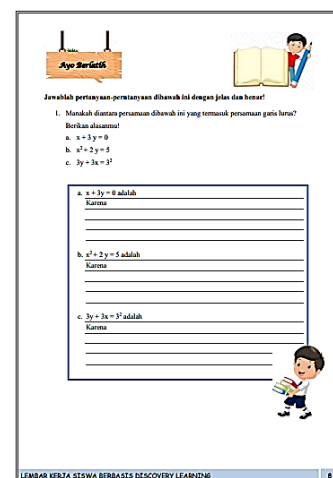
Gambar 3. KI, KD, dan Indikator



Gambar 4. Aktivitas Belajar Siswa



Gambar 5. Peta Konsep



Gambar 6. Latihan

### 3. Tahap *Development*

Setelah merancang LKS, selanjutnya LKS tersebut akan dikembangkan serta divalidasi oleh para validator dengan menggunakan angket. Sebelumnya angket yang akan digunakan telah divalidasi oleh validator ahli instrumen. Adapun instrumen yang divalidasi yaitu lembar validasi angket ahli teknologi pendidikan, lembar validasi angket ahli materi pembelajaran, lembar validasi angket praktikalitas, dan lembar validasi soal *posttest*. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dari LKS yang dikembangkan.

**Tabel 1.** Hasil Validasi LKS Secara Keseluruhan

| No           | Validator                 | Nilai Validasi | Kriteria            |
|--------------|---------------------------|----------------|---------------------|
| 1            | Ahli Teknologi Pendidikan | 87,74%         | Sangat Valid        |
| 2            | Ahli Materi Pembelajaran  | 85%            | Sangat Valid        |
| <b>Total</b> |                           | <b>86,37%</b>  | <b>Sangat Valid</b> |

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa LKS berbasis *discovery learning* memiliki rata-rata nilai validitas sebesar 86,37% dengan kategori **Sangat Valid**, sehingga LKS *discovery learning* yang dikembangkan sudah layak untuk diuji cobakan.

### 4. Tahap *Implementation*

Setelah LKS berbasis *discovery learning* yang telah dikembangkan direvisi, selanjutnya dilakukan uji coba kepada siswa. Uji coba ini dilakukan kepada dua kelompok siswa yaitu siswa kelompok kecil dan kelompok terbatas. Dimana masing-masing kelompok terdiri dari 25 orang siswa.

**Tabel 2.** Hasil Uji Kepraktisan LKS Secara Keseluruhan

| No           | Kelompok | Nilai Validasi | Kriteria              |
|--------------|----------|----------------|-----------------------|
| 1            | Kecil    | 84,4%          | Sangat Praktis        |
| 2            | Terbatas | 85,3%          | Sangat Praktis        |
| <b>Total</b> |          | <b>84,85%</b>  | <b>Sangat Praktis</b> |

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil uji kepraktisan secara keseluruhan memiliki rata-rata 84,85% dengan kriteria Sangat Praktis.

Uji efektifitas pada LKS berbasis *discovery learning* dilakukan dengan membandingkan antara skor *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk siswa pada kelas kontrol dan eksperimen masing-masing terdiri dari 25 orang siswa. pada kelas kontrol siswa belajar tanpa menggunakan LKS yang dikembangkan, sedangkan pada kelas eksperimen siswa belajar dengan menggunakan LKS yang dikembangkan. Sebelum melakukan analisis lebih lanjut perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau sampel diambil dari dan berasal dari populasi yang normal. Sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini bervariasi homogen atau tidak (Wagiran, 2013).

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas

| Kelas      | $X^2_{hitung}$ | $X^2_{tabel}$ | Kriteria |
|------------|----------------|---------------|----------|
| Eksperimen | 6,45           | 11,07         | Normal   |
| Kontrol    | 5,25           | 11,07         | Normal   |

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$  yang artinya kedua data berdistribusi normal. Dengan demikian, dilanjutkan dengan melakukan uji homogenitas.

**Tabel 4.** Uji Homogenitas Soal *Posttest*

| $F_{hitung}$ | $F_{tabel}$ | Kriteria |
|--------------|-------------|----------|
| 1,94         | 1,98        | Homogen  |

Berdasarkan Tabel 4 menunjukkan bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau  $1,94 < 1,98$  yang artinya kedua data dinyatakan homogen. Selanjutnya akan dilakukan uji-t untuk melihat keefektifan dari penggunaan LKS berbasis *discovery learning*.

**Tabel 5.** Uji-t Soal *Posttest*

| Kelas      | Rata-rata | SD   | $t_{hitung}$ | $t_{tabel}$ |
|------------|-----------|------|--------------|-------------|
| Eksperimen | 83,2      | 7,44 | 4,007        | 1,667       |
| Kontrol    | 74,4      | 8,82 |              |             |

Berdasarkan Tabel 5 menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $4,007 > 1,667$ . maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, artinya terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan siswa setelah menggunakan LKS berbasis *discovery learning* pada materi persamaan garis lurus. Penggunaan LKS berbasis *discovery learning* dapat dikatakan efektif dengan nilai rata-rata *posttest* dari siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol masing-masing 83,28 dan 74,4.

##### 5. Tahap *Evaluation*

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu dengan melakukan penilaian terhadap LKS *discovery learning* yang telah dikembangkan, kemudian menemukan kesalahan ataupun kekurangan dari penggunaannya. Setelah itu LKS tersebut akan direvisi berdasarkan komentar atau saran dari validator.

Penelitian ini bertujuan untuk yaitu mengembangkan LKS berbasis *discovery learning* yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Selain itu dengan menggunakan LKS ini siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menemukan sendiri masalah yang ada sehingga hasil yang diperoleh tidak akan mudah dilupakan oleh siswa. Dengan demikian, LKS *discovery learning* diharapkan dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran terutama pada materi persamaan garis lurus.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa LKS berbasis *discovery learning* pada materi persamaan garis lurus yang dikembangkan valid, praktis dan efektif untuk digunakan oleh siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Carnity Sumarlina, dkk (Sumarlina, 2019) dengan judul

“Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis *Discovery learning* pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 24 Kota Jambi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan LKS berbasis *discovery learning* pada materi aritmatika sosial tersebut valid, praktis dan efektif.

##### SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, LKS berbasis *discovery learning* pada materi persamaan garis lurus yang dikembangkan dinyatakan sangat valid pada uji validitas dengan persentase keidealan 86,37%. Pada uji coba kelompok kecil LKS berbasis *discovery learning* pada materi persamaan garis lurus termasuk dalam kategori sangat praktis dengan persentase keidealan 84,4%, dan pada uji coba kelompok terbatas termasuk kategori sangat praktis dengan persentase keidealan 85,3%. Dengan demikian, LKS yang dikembangkan telah memenuhi kriteria praktis. LKS berbasis *discovery learning* pada materi persamaan garis lurus dinyatakan efektif dengan nilai rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen yang belajar dengan menggunakan LKS yang dikembangkan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan LKS yang dikembangkan. Adapun nilai *posttest* pada kelas eksperimen yaitu 83,28 dan kelas kontrol 74,4. Selain itu juga dapat dilihat dari nilai  $t_{hitung} = 4,007$  dan  $t_{tabel} = 1,667$ .

##### DAFTAR PUSTAKA

- Ardilla, A., & Hartanto, S. (2017). Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Hasil Belajar Matematika Siswa MTS Iskandar Muda Batam. *Jurnal Phytogoras*, Vol. 6 No. 3.
- Arwaty, & Lullulangi, M. (2022). *Discovery Learning Model as Effort to Increase Student Interest and Learning Outcomes. Journal Of Educational Science and Tecnology*, Vol. 8 Number 1.

- Astuti, Mardiah & Ismail, Fajri. (2021). *Studi Inovasi dan Globalisasi Pendidikan Suatu Pendekatan Teoritis dan Riset Dilengkapi Contoh Hasil R & D Bahan Ajar*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Dirsa, Andika. (2023). *Guru Dalam Pendidikan*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Eka Lestari, K. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT. Refika Aditama.
- Fitriyah, Dewi., Ariawan, Rezi., Zetriuslita., & Nufus, Hayatun. (2022). *Development Student Worksheets With Problem Based Learning Modells In Statistics Class VIII MTs Hidayatul Muta'allim Mengkirau*. Jurnal Prinsip Pendidikan Matematika, Volume 5 Nomor 2022.
- Junina, Halim, A., & Mahidin. (2020). The Effect of Discovery Learning-Based Worksheet On Students Metakognition Skill and Learning Outcomes. *IOP Conf.Series: Journal of Physics, Series 1460*.
- Nur, F. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Discovery Learning. *Judika Education, Volume 3, Nomor 1*.
- Prastowo, A. (2015). *Pengembangan Sumber Belajar*. Pedagogia.
- Rayanto, Yudi. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*. Pasuruan : Lembaga Academic & Reseach Institut .
- Sitepu. (2021). *Pengembangan Sumber Belajar*. Rajawali Press.
- Sumarlina, C. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Model Discovery Learning Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 24 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Matematika, 3, No. 2*.
- Sutama, Fuadi, D., & Hidayati Nur Hafida, S. (2021). *Pembelajaran Matematika Kolaboratif*. Muhammadiyah University Press
- Wagiran. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan, Tori dan Implementasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Widodo, C.S., & Jasmandi. (2008). *Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. PT. Elex Media Komputindo.