

BAB II

KAJIAN TEORI

A. LKS

Lembar Kerja Siswa (LKS) merupakan bahan ajar cetak yang berupa lembaran-lembaran berisikan tugas-tugas dengan langkah kerjanya sehingga siswa dapat belajar mandiri atau dengan pendamping (guru). Dalam pedoman umum pengembangan bahan ajar (Prastowo, 2015) bahwa Lembar Kegiatan Siswa adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk atau langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Dan tugas tersebut haruslah jelas kompetensi dasar yang akan dicapai. Prastowo (2015) menyatakan LKS merupakan suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai. Triyanto (2012) menyatakan Lembar Kerja Siswa adalah panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan atau pemecahan masalah.

Ada empat fungsi LKS (Prastowo, 2015) , meliputi :

1. Sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran pendidik, namun lebih mengaktifkan peserta didik.
2. Sebagai bahan ajar yang mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang diberikan.
3. Sebagai bahan ajar yang ringkas dan kaya tugas untuk berlatih.

4. Mempermudah pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik.

Tujuan penyusunan LKS ada empat poin dalam penyusunan LKS (Prastowo, 2015), meliputi :

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 pendidik dalam memberikan tugas kepada peserta didik.

Dalam Prastowo (2015) bahan ajar LKS terdiri atas enam unsur utama meliputi judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, tugas atau langkah kerjanya, dan penilaian. Sedangkan jika dilihat dari formatnya LKS memuat paling tidak delapan unsur yaitu judul, kompetensi dasar yang akan dicapai, waktu penyelesaian, peralatan atau bahan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas, informasi singkat, langkah kerja, tugas yang harus dilakukan, dan laporan yang harus dikerjakan. Sedangkan dalam Triyanto (2012) komponen-komponen LKS meliputi: judul eksperimen, teori singkat tentang materi, alat dan bahan, prosedur eksperimen, data pengamatan serta pertanyaan serta kesimpulan untuk bahan diskusi.

Ada banyak macam-macam LKS yang dibentuk karena berbagai tipe materi dalam pelajaran (Prastowo, 2015). Macam LKS juga dipengaruhi dari

bentuk penugasan yang diberikan pada siswa. Macam-macam LKS sebagai berikut :

1. LKS yang membantu peserta didik menemukan suatu konsep.

Pada LKS ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme, seorang akan belajar aktif mengkonstruksi pengetahuan di dalam otaknya. LKS jenis ini memuat apa yang (harus) dilakukan peserta didik meliputi melakukan, mengamati, dan menganalisis. Kita (pembuat LKS) perlu merumuskan langkah-langkah yang harus dilakukan peserta didik, kemudian peserta didik mengamati fenomena hasil kegiatannya, lalu diberikan pertanyaan-pertanyaan analisis yang membantu peserta didik untuk mengaitkan fenomena yang mereka amati dengan konsep yang mereka bangun dalam benak mereka.

2. LKS yang membantu peserta didik menerapkan dan mengintegrasikan berbagai konsep yang telah ditemukan.

Dalam pembelajaran peserta didik telah diberikan materi dan menemukan konsep, peserta didik selanjutnya dilatih untuk menerapkan konsep yang telah mereka miliki dalam kehidupan sehari-hari.

3. LKS yang berfungsi sebagai penuntun belajar.

LKS ini berisi pertanyaan atau isian yang jawabannya ada di dalam buku. Peserta didik akan dapat mengerjakan LKS tersebut jika mereka membaca buku materi, sehingga fungsi utama LKS ini adalah membantu peserta didik menghafal dan memahami materi pembelajaran yang terdapat di dalam buku.

4. LKS yang berfungsi sebagai penguatan.

LKS bentuk ini diberikan setelah peserta didik selesai mempelajari topik tertentu. Materi pembelajaran yang dikemas di dalam LKS ini lebih mengarah pada pendalaman dan penerapan materi pembelajaran yang terdapat di dalam buku pelajaran.

5. LKS yang berfungsi sebagai petunjuk praktikum.

Dalam pembelajaran atau materi tertentu ada kegiatan yang memerlukan praktikum. Pembuatan langkah-langkah kerja dalam praktikum biasanya disusun dalam sebuah LKS. Maka dalam LKS bentuk ini, petunjuk praktikum merupakan salah satu isi (*content*) dari LKS.

Dari berbagai macam LKS tersebut peneliti ingin mengembangkan LKS pada poin 4 (LKS yang berfungsi sebagai penguatan).

B. *Edutainment*

Edutainment (Hamid, 2015) terdiri dari dua kata yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan. Jadi secara bahasa *edutainment* diartikan sebagai pendidikan menyenangkan. Selain itu dari segi terminologi *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal ini pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (*game*), bermain peran (*role play*), dan demonstrasi.

Harmuni (Fadlillah, 2014) menyimpulkan bahwa *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung menyenangkan. Fadlillah (2014) menyatakan teori belajar berbasis *edutainment* yaitu teori-teori pembelajaran yang berisi tentang gagasan atau ide-ide untuk melakukan kegiatan belajar yang menyenangkan. Menurut New World Encyclopedia (Hamid, 2015) *edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik dan menghibur. Menurut Hamid (2015) *edutainment* adalah salah satu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa menjadi begitu menyenangkan, sehingga para siswa dapat dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa mereka tengah belajar. Sehingga, *edutainment* merupakan suatu aktivitas dalam pendidikan yang dikemas dengan berbagai hiburan sehingga menciptakan suasana menyenangkan dalam proses belajar.

Penggunaan *edutainment* (Fadlillah, 2014) ialah bermula dari adanya asumsi bahwa pembelajaran yang selama ini berlangsung di sekolah maupun masyarakat tidak mencerminkan sebagai bentuk pendidikan. Namun, pendidikan lebih terkesan menakutkan, mencemaskan, dan membuat peserta didik tidak merasa senang, membosankan serta menjenuhkan. Maka konsep dari *edutainment* yaitu berupaya untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Beberapa pendapat yang menyebutkan ada tiga alasan melandasi munculnya *edutainment*, yaitu:

1. Perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran sedangkan perasaan negatif seperti sedih, takut, terancam, dan tidak mampu, akan memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikan sama sekali. Oleh karena itu konsep *edutainment* berusaha memadukan antara pendidikan dan hiburan. Hal ini, dimaksudkan supaya pembelajaran berlangsung menyenangkan atau menggembirakan.
2. Jika seorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu, maka akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya.
3. Apabila setiap peserta didik dapat dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas mereka, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Dari berbagai definisi dan alasan yang mendasari terciptanya *edutainment* tersebut, maka dapat diketahui dalam memberikan materi perlu diberikan:

1. Adanya hiburan berupa permainan, penggunaan alat peraga, penggunaan warna dalam tulisan, dan desain pada bahan ajar.
2. Pemberian pertanyaan yang beragam.
3. Adanya kata-kata yang memotivasi.

Pada dasarnya *edutainment* dapat diterapkan dalam berbagai pola pendidikan. Dalam perjalanannya *edutainment* sudah bertransformasi dalam beragam bentuk seperti *humanizing the classroom*, *active learning*, *the accelerated learning*, *quantum learning*, dan lainnya.

C. Pendidikan Karakter Islami

Pendidikan karakter Islam merupakan proses pemberian tuntunan kepada peserta didik untuk menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Islam yang telah ada pada Al-Quran dan Hadist. Samani (2012) menyatakan bahwa pendidikan karakter adalah proses pemberian tuntunan kepada peserta didik untuk menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, serta rasa dan karsa. Pengertian karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, tempramen, watak. Karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti *to mark* atau menandai dan memfokuskan tata cara mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku. Menurut KBBI, islam adalah agama yang diajarkan oleh Nabi Muhammad saw dengan pedoman Al-quran yang diturunkan ke dunia.

Karakter Islam terbagi menjadi 3 bagian yaitu aqidah, akhlak, dan ibadah. Aqidah (Surya, 2013) menjelaskan dan memberikan petunjuk kepada manusia tentang keimanan kepada Allah SWT berupa pencarian eksistensi Allah, mengakuakan keesaan Allah dan kesempurnaan-Nya, iman kepada

para malaikat, kitab-kitab suci, para nabi serta hari-hari akhir. Pada dasarnya manusia harus beriman kepada Allah SWT.

Menurut Iman Al-Ghozali (Surya, 2013), akhlaq/khuluq adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang mendorong lahirnya perbuatan dengan mudah dan ringan tangan, tanpa pertimbangan dan pemikiran yang mendalam. Ada berbagai macam contoh perilaku yang menggambarkan akhlak seperti bijaksana dalam menghadapi dan memutuskan sesuatu, jujur, pemaaf, tawadu (rendah hati), amanah (dapat dipercaya), dan sebagainya.

Ibadah (Surya, 2013) artinya penghambaan diri kita sebagai makhluk dan Allah sebagai Tuhan kita dengan kata lain segala sesuatu yang kita kerjakan dalam rangka menaati perintah-perintah-Nya. Ibadah meliputi apa saja yang dicintai dan diridhoi oleh Allah, menyangkut seluruh ucapan dan perbuatan yang tampak maupun tidak tampak seperti sholat, zakat, puasa, menunaikan ibadah haji, berkata baik dan benar, belajar, shilaturahmi, membaca Al-Qu'ran, berdagang dan lain sebagainya.

Dalam LKS ini menggunakan pengembangan yang menggunakan perilaku karakter islam sebagai berikut :

Tabel 2.1
Karakter Islami dalam Pengembangan LKS

Karakter Islami	Perilaku
Aqidah	- Tawakal
Akhlak	- Jujur
Ibadah	- Do'a - Syukur - Silaturahmi

D. Model Pengembangan Bahan Ajar

Model pengembangan perangkat yang disarankan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel adalah model 4-D (Trianto, 2014). Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *desseminate* (penyebaran).

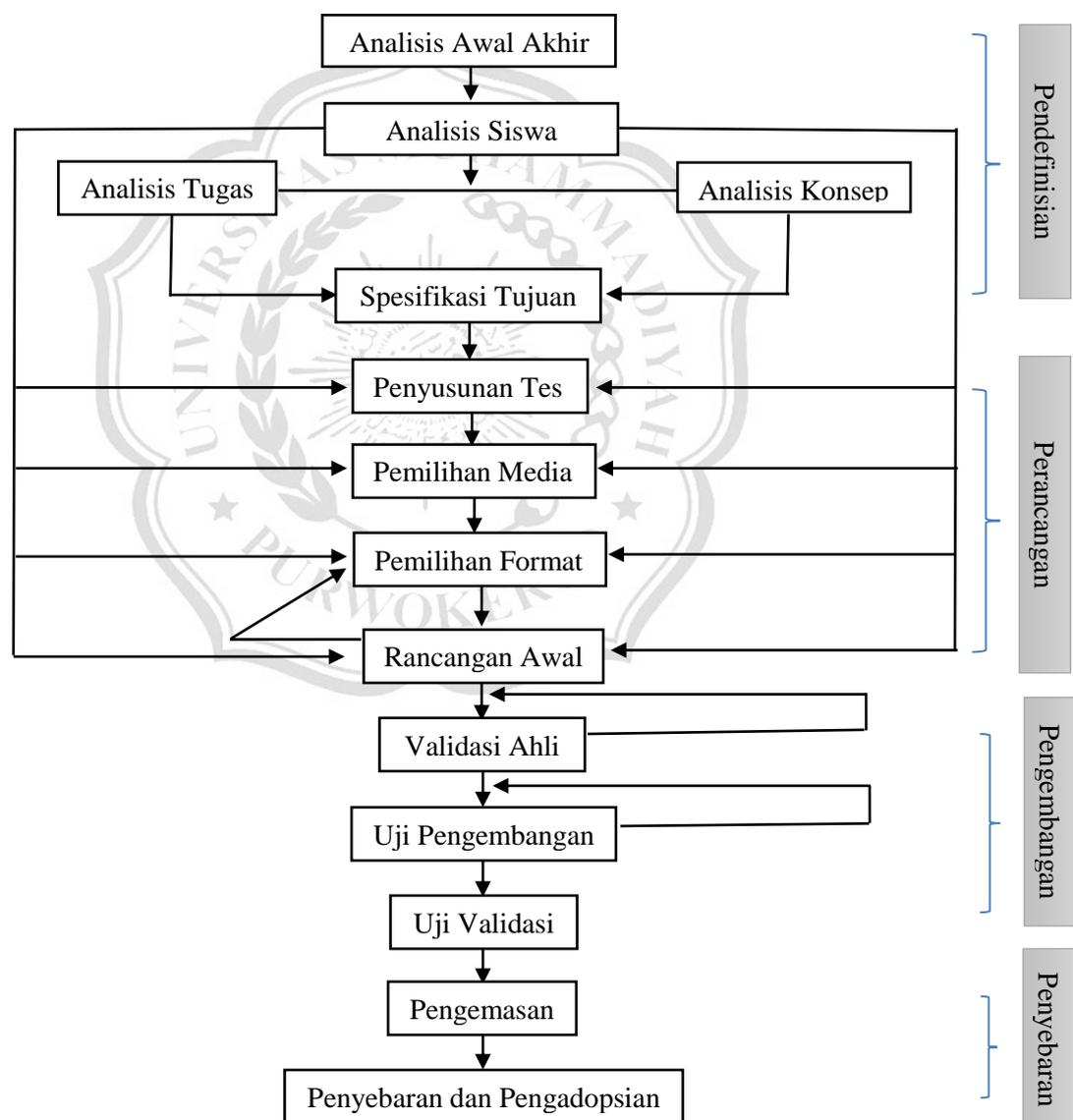


Diagram 2.1: Pengembangan Bahan Ajar Thiagarajan 4-D

1. Tahap pendefinisian (*define*)

Tujuan tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Pada tahap ini terdiri dari 5 langkah, yaitu: analisis ujung depan, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran.

a. Analisis Awal Akhir

Analisis awal akhir bertujuan untuk memunculkan dalam menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga dibutuhkan pengembangan bahan ajar. Dengan analisis ini akan didapatkan gambaran, fakta, harapan, dan alternatif penyelesaian masalah dasar, yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan bahan ajar yang dikembangkan.

b. Analisis Siswa

Analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran. Karakteristik itu meliputi latar belakang kemampuan akademik (pengetahuan), perkembangan kognitif, serta keterampilan-keterampilan individu atau sosial yang berkaitan dengan topik pembelajaran, media, format dan bahasa yang dipilih. Analisis siswa dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik siswa, antara lain: (1) tingkat kemampuan atau perkembangan intelektualnya; (2) keterampilan-keterampilan individu atau sosial yang sudah dimiliki

dan dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

c. Analisis konsep

Analisis konsep dilakukan untuk mengidentifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menyusunnya dalam bentuk hirarki, dan merinci konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan yang tidak relevan. Analisis membantu mengidentifikasi kemungkinan contoh dan bukan contoh untuk digambarkan dalam mengantar proses pengembangan.

Analisis konsep sangat diperlukan guna mengidentifikasi pengetahuan-pengetahuan deklaratif atau prosedural pada materi matematika yang akan dikembangkan. Analisis konsep merupakan satu langkah penting untuk memenuhi prinsip kecukupan dalam membangun konsep atas materi-materi yang digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar dan standar kompetensi.

Mendukung analisis konsep ini, analisis-analisis yang perlu dilakukan adalah (1) analisis standar kompetensi dan kompetensi dasar yang bertujuan untuk menentukan jumlah dan jenis bahan ajar; (2) analisis sumber belajar, yakni mengumpulkan dan mengidentifikasi sumber-sumber mana yang mendukung penyusunan bahan ajar.

d. Analisis Tugas

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang akan dikaji oleh peneliti dan menganalisisnya kedalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Analisis ini memastikan ulasan yang menyeluruh tentang tugas dalam materi pembelajaran.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran berguna untuk merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan perilaku objek penelitian. Kumpulan objek tersebut menjadi dasar untuk menyusun tes dan merancang perangkat pembelajaran yang kemudian di integrasikan ke dalam materi perangkat pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti.

2. Tahap perancangan (*design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu: (1) pemilihan media (*media selection*) yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran; (2) pemilihan format (*format selection*), yakni mengkaji format-format bahan ajar yang ada dan menetapkan format bahan ajar yang akan dikembangkan; (3) membuat rancangan awal (*initial design*) sesuai format yang dipilih. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

a. Pemilihan media (*media selection*)

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. Lebih dari itu, media dipilih untuk menyesuaikan dengan analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini berguna untuk membantu siswa dalam pencapaian kompetensi dasar. Artinya, pemilihan media dilakukan untuk mengoptimalkan penggunaan bahan ajar dalam proses pengembangan bahan ajar pada pembelajaran di kelas.

b. Pemilihan format (*format selection*)

Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode pembelajaran, dan sumber belajar. Format yang dipilih adalah yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu dalam pembelajaran matematika realistik.

c. Rancangan awal (*initial design*)

Rancangan awal yang dimaksud adalah rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum ujicoba dilaksanakan. Hal ini juga meliputi berbagai aktivitas pembelajaran yang terstruktur seperti membaca teks, wawancara, dan praktek kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui praktek mengajar.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (a) penilaian ahli (*expert appraisal*) yang diikuti dengan revisi, (b) uji coba pengembangan (*developmental testing*).

Tujuan tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bentuk akhir perangkat pembelajaran setelah melalui revisi berdasarkan masukan para pakar ahli/praktisi dan data hasil ujicoba. Langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Validasi ahli/praktisi (*expert appraisal*)

Penilaian para ahli/praktisi terhadap perangkat pembelajaran mencakup: format, bahasa, ilustrasi dan isi. Berdasarkan masukan dari para ahli, materi pembelajaran di revisi untuk membuatnya lebih tepat, efektif, mudah digunakan, dan memiliki kualitas teknik yang tinggi.

b. Uji coba pengembangan (*developmental testing*)

Uji coba lapangan dilakukan untuk memperoleh masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar siswa, dan para pengamat terhadap perangkat pembelajaran yang telah disusun. Uji coba, revisi dan uji coba kembali terus dilakukan hingga diperoleh perangkat yang konsisten dan efektif.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Proses diseminasi merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tahap diseminasi dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau sistem. Produsen dan distributor harus selektif dan bekerja sama untuk mengemas materi dalam bentuk yang tepat. Diseminasi bisa dilakukan di kelas lain dengan tujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan perangkat dalam proses pembelajaran. Penyebaran dapat juga dilakukan melalui sebuah proses penulisan kepada para praktisi pembelajaran terkait dalam suatu forum tertentu. Bentuk diseminasi ini dengan tujuan untuk mendapatkan masukan, koreksi, saran, penilaian, untuk menyempurnakan produk akhir pengembangan agar siap diadopsi oleh para pengguna produk.