

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang didasari azas gotong royong dan kerjasama sesuai dengan kehidupan masyarakat Indonesia yang sangat mengutamakan azas gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. Banyak ahli yang telah mencoba mengemukakan pengertian pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif atau pembelajaran gotong royong adalah sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk be-kerjasama dengan sesama siswa dalam tugas terstruktur, di mana dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator (Lie, 2007:12).

Manusia merupakan individu yang berbeda satu sama lain yang memiliki derajat potensi, latar belakang historis, serta harapan masa depan yang berbeda. Karena adanya perbedaan ini, manusia yang satu membutuhkan manusia yang lain sehingga manusia harus menjadi makhluk sosial yang berinteraksi dengan sesama. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang saling mencerdaskan, saling menyayangi dan saling tenggang rasa antar sesama siswa sebagai latihan untuk hidup dalam masyarakat nyata, sehingga sumber belajar bukan hanya dari guru dan buku ajar

tetapi juga sesama siswa Abdurrahman dan Bintoro dalam (Nurhadi,dkk, 2004:60).

Pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerjasama saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain (Ibrahim dkk, 2000:9).

Nilai hasil belajar kelompok ditentukan oleh rata-rata hasil belajar individu Pembelajaran kooperatif menampakkan wujudnya dalam bentuk belajar kelompok. Dalam belajar kooperatif anak tidak diperkenankan mendominasi atau menggantungkan diri pada orang lain, tiap anggota kelompok dituntut untuk memberikan urunan bagi keberhasilan kelompok (Abdurrahman, 1999:122).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan pembelajaran kooperatif adalah salah satu strategi pembelajaran dimana siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari empat sampai enam orang yang heterogen untuk bekerjasama, saling membantu di antara anggota kelompok untuk menyelesaikan tugas bersama. Dengan pembelajaran kooperatif ini siswa belajar berkolaborasi untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam suasana belajar kelompok yang nantinya dapat mencapai potensi yang optimal.

Akan tetapi guru-guru sangat enggan menerapkan pembelajaran di kelas dengan azas gotong royong. (Lie, 2007:27) mengemukakan beberapa alasan mengapa para pengajar enggan menerapkan azas tersebut, demikian di antaranya:

- a. Kekhawatiran akan terjadinya kekacauan di kelas.
- b. Adanya siswa yang tidak suka belajar berkelompok, lebih memilih belajar secara individu.
- c. Siswa yang malas lebih mengandalkan temannya yang tekun dan siswa yang tekun merasa dituntut bekerja secara ekstra dalam kelompoknya.
- d. Adanya perasaan minder bagi siswa yang kurang mampu belajar bersama siswa yang lebih pandai.

Hal-hal tersebut di atas dapat dikendalikan oleh pembelajaran kooperatif, karena pembelajaran kooperatif memiliki unsur-unsur tertentu untuk memungkinkan proses belajar dan pembelajaran di kelas secara efektif. Roger dan David Johnson dalam (Lie, 2007:31) mengemukakan, “Tidak semua kerja kelompok dapat dianggap pembelajaran kooperatif” Untuk mencapai hasil yang maksimal, kerja kelompok harus memiliki unsur-unsur di bawah ini :

1. Saling ketergantungan positif
Keberhasilan kelompok sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, tugas harus disusun sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok memiliki tugas masing-masing dan harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain bisa mencapai tujuan mereka. Berarti setiap anggota harus bertanggung jawab agar yang lain bisa berhasil. Dalam pembelajaran kooperatif siswa yang kurang mampu memberikan sumbangan pemikiran kepada teman sekelompoknya sehingga mereka tidak merasa minder dan terpacu untuk meningkatkan usaha mereka menjadi lebih baik, sedangkan siswa yang lebih pandai tidak merasa dirugikan karena temannya yang kurang mampu juga telah memberikan sumbangan pemikiran.
2. Tanggung jawab perseorangan
Dalam pembelajaran kooperatif, pada saat seorang guru akan melaksanakan kegiatan belajar mengajar tidak boleh tanpa persiapan. Seorang tenaga pengajar harus mempersiapkan sedemikian rupa sehingga masing-masing anggota kelompok memiliki tugas masing-masing dan harus bertanggung jawab agar bisa menyelesaikan tugas selanjutnya.
3. Tatap muka
Dalam pembelajaran kelompok setiap anggota diberi kesempatan untuk berdiskusi dan bertatap muka. Sehingga untuk memperoleh kesimpulan tidak berasal dari satu kepala namun dari hasil pemikiran beberapa kepala. Dimana masing-masing kepala menyumbangkan hasil pemikirannya yang berasal dari latar belakang keluarga, sosial, ekonomi, agama, ras, dan suku yang berbeda. Dari proses yang demikian mereka dapat memperoleh hasil yang maksimal karena berasal dari beberapa pendapat tidak dari satu

pendapat saja. Selain itu dari masing-masing anggota kelompok timbul sikap mampu menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan orang lain untuk mengisi kekurangannya masing-masing.

4. Komunikasi antar anggota
Tidak semua siswa memiliki keahlian untuk mendengarkan dan berbicara. Keberhasilan dari suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka mengeluarkan pendapat. Selain itu pada pembelajaran kooperatif siswa juga diajarkan bagaimana menyatakan sanggahan dan ungkapan positif dengan ungkapan yang baik dan halus.
5. Evaluasi proses kelompok
Pengevaluasian proses kerja kelompok tidak perlu diadakan setiap ada kerja kelompok. Namun pengajar perlu menjadwalkan waktu khusus untuk kelompok yang hendak dievaluasi. Pengevaluasian berfungsi untuk meningkatkan efektifitas kerja sama antar anggota kelompok.

Dari uraian di atas, maka dengan pembelajaran kooperatif akan lebih mampu memotivasi siswa untuk menjadi aktif dalam pembelajaran. Dengan kelompok belajar akan terjadi saling tukar pikiran, tidak ada lagi kesenjangan antar siswa karena semuanya saling berinteraksi satu sama lainnya. Karena anggotanya bersifat heterogen, siswa yang pandai dapat memberikan masukan bagi temannya yang berkemampuan rendah dan siswa yang berkemampuan rendah memperoleh banyak keuntungan belajar dengan rekannya yang pandai. Di dalam kelompok akan terlaksana kerjasama yang maksimal sehingga dapat menutupi kekurangan dari anggota kelompok.

Menurut Lungdren dalam (Ibrahim, 2000:18), manfaat dari pembelajaran kooperatif bagi siswa yang berprestasi rendah antara lain :

1. Meningkatkan pencurahan waktu pada tugas
2. Rasa harga diri lebih tinggi
3. Memperbaiki sikap terhadap ilmu pengetahuan dan sekolah
4. Memperbaiki kehadiran
5. Penerimaan terhadap perbedaan individu lebih besar
6. Perselisihan antar pribadi kurang

7. Sikap apatis kurang
8. Pemahaman lebih mendalam
9. Motivasi lebih mendalam
10. Hasil belajar lebih baik

Melalui pembelajaran kooperatif diharapkan siswa lebih aktif dalam mendiskusikan konsep tentang pelajaran mereka. Siswa yang bekerja dalam situasi pembelajaran kooperatif didorong untuk bekerjasama pada tugas bersama untuk mencapai suatu penghargaan bersama. Satu aspek penting pembelajaran kooperatif adalah disamping membantu tingkah laku kooperatif adalah hubungan yang lebih baik diantara siswa, juga secara bersama membantu siswa dalam pelajaran akademis mereka.

B. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT)

Dalam penerapannya pembelajaran kooperatif memiliki beberapa teknik pembelajaran, salah satunya adalah teknik NHT. Model ini dikembangkan oleh Spencer Kagan (Lie, 2003). Teknik ini memberi kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan menimbang jawaban yang paling tepat. Selain itu, teknik ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan kerjasama mereka. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Teknik ini melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang ter-cakup dalam suatu pelajaran untuk mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Sebagai ganti, guru mengajukan pertanyaan atau tugas kepada seluruh kelas.

Dalam teknik NHT, guru menggunakan empat struktur langkah utama yaitu:

1. Penomoran
Guru mengelompokkan siswa ke dalam kelompok atau tim yang beranggo-takan empat hingga lima orang dan memberi mereka nomor sehingga setiap siswa dalam kelompok memiliki nomor yang berbeda.
2. Pengajuan Pertanyaan
Guru mengajukan pertanyaan atau memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
3. Berfikir Bersama
Setiap anggota kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahui jawabannya.
4. Pemberian Jawaban
Guru memanggil satu nomor tertentu dan para siswa dari tiap kelompok dengan nomor yang sama mengangkat tangan dan menyampaikan jawaban kepada seluruh kelas secara bergiliran. Setelah semua siswa dari tiap kelompok memberikan jawabannya dan saling menanggapi, guru kemudian menuntun siswa untuk menarik kesimpulan tentang materi pembelajaran yang telah dipelajari (Lie, 2003).

C. Belajar

Belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan dalam memenuhi kebutuhan hidup. Kegiatan belajar adalah simbol kegiatan yang dirancang oleh pendidik agar siswa dapat memperoleh sejumlah pengalaman belajar. Belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku berkat pengetahuan dan latihan. Disini guru harus mengantarkan siswanya untuk memperoleh dan menghasilkan perubahan tingkah laku tersebut (Hamalik, 2001).

Menurut pendapat di atas, proses pembelajaran akan menghasilkan perubahan tingkah laku siswa yang dibentuk oleh seorang guru melalui berbagai latihan.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003).

Menurut kedua pengertian di atas, maka belajar adalah suatu proses yang mengubah tingkah laku melalui pengalaman-pengalaman yang terjadi pada lingkungan sekitarnya sehingga menghasilkan sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.

Pengalaman adalah sumber pengetahuan dan keterampilan yang bersifat pendidikan. Pengalaman pendidikan bersifat kontinu, interaktif, dan dapat membantu integrasi pribadi siswa.

Pendidikan adalah suatu proses atau kegiatan yang bertujuan untuk menghasilkan tingkah laku manusia. Menurut Mc. Donald (dalam Hamalik, 2001) berpendapat bahwa

- (1) Pendidikan bertujuan mengembangkan atau mengubah tingkah laku siswa.
- (2) Kegiatan pengajaran adalah suatu pengorganisasian lingkungan. Pendidikan adalah suatu proses sosialisasi, dimana siswa dipersiapkan sesuai dengan norma-norma masyarakat tempat dimana ia hidup.
- (3) Siswa dipandang sebagai suatu organisme yang hidup. Dalam diri siswa terdapat banyak potensi-potensi yang siap untuk berkembang, dalam hal ini siswa memiliki kebutuhan, minat, tujuan, aktivitas, intelegensi, dan emosi. Belajar adalah modifikasi atau mempertegas kelakuan melalui pengalaman.

Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukanlah suatu tujuan tetapi

merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan, jadi belajar merupakan langkah-langkah atau prosedur yang ditempuh.

D. Aktivitas Belajar

Dalam proses belajar mengajar, aktivitas belajar memegang peranan penting dalam pencapaian tujuan dan hasil belajar. Belajar pada dasarnya merupakan aktivitas seseorang yang dapat menyebabkan perubahan pada dirinya. Belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar (Sardiman, 2003).

Karena aktivitas belajar itu banyak sekali macamnya maka para ahli mengadakan klasifikasi atas macam-macam aktivitas tersebut. Beberapa diantaranya ialah:

1. kegiatan-kegiatan visual, yang di dalamnya membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. kegiatan-kegiatan lisan (oral), seperti mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
3. kegiatan-kegiatan mendengarkan, seperti mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, dan mendengarkan radio.
4. kegiatan-kegiatan menulis, seperti menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
5. kegiatan-kegiatan menggambar, seperti menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram peta, dan pola.
6. kegiatan-kegiatan metrik, seperti melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
7. kegiatan-kegiatan mental, seperti merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.

8. kegiatan-kegiatan emosional, seperti minat, membedakan, berani, tenang dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan overlap satu sama lain (Hamalik, 2004).

Aktivitas-aktivitas dalam belajar tersebut dapat dibedakan lagi menjadi aktivitas yang relevan dengan pembelajaran (*on task*) dan aktivitas yang tidak relevan dengan pembelajaran (*off task*). Aktivitas yang relevan dengan pembelajaran (*on task*) contohnya adalah memperhatikan penjelasan guru, melakukan diskusi, dan mencatat. Aktivitas yang tidak relevan dengan pembelajaran (*off task*), contohnya adalah tidak memperhatikan penjelasan guru dan mengobrol dengan teman.

Siswa aktif dalam pembelajaran apabila siswa melakukan aktivitas yang relevan dengan kegiatan pembelajaran (*on task*), karena dengan melakukan banyak aktivitas yang relevan dengan pembelajaran, maka siswa mampu memahami, mengingat, dan menerapkan konsep yang telah dipelajari.

Aktivitas yang tidak relevan dengan pembelajaran (*off task*) akan lebih mudah diamati ketika proses pembelajaran berlangsung jika dibandingkan dengan aktivitas yang relevan dengan pembelajaran (*on task*). Jadi siswa dikatakan aktif dalam kegiatan pembelajaran jika siswa sedikit melakukan aktivitas yang tidak relevan dengan pembelajaran.

E. Hasil Belajar

Menurut pandangan Gagne (Mudjiono dan Dimiyati, 2002:10) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar merupakan kapabilitas. Setelah belajar

orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Berdasarkan pendapat di atas, dapat diartikan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan secara sadar, bersifat kontinu dan positif baik dalam hal tingkah laku, ataupun pengetahuan sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya. Belajar akan membawa perubahan dan akan menghasilkan hasil belajar pada individu yang belajar.

Belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan dan tingkah laku; Belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh dari instruksi (Gagne dalam Slameto, 2003:13).

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Mudjiono dan Dimiyati, 2002:3).

Ada tiga taksonomi yang dipakai untuk mempelajari jenis perilaku dan kemampuan internal akibat belajar yaitu:

1. Ranah kognitif

Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis dan kemampuan mengevaluasi (Bloom dkk. dalam Mudjiono dan Dimiyati, 2002:26). Kemampuan yang penting pada ranah kognitif adalah kemampuan menerapkan konsep-konsep untuk memecahkan masalah yang

ada di tengah masyarakat. Kemampuan ini sering disebut kemampuan men-transfer pengetahuan ke berbagai situasi sesuai dengan konteksnya. Hampir semua mata pelajaran berkaitan dengan kemampuan kognitif, karena di dalamnya diperlukan kemampuan berfikir untuk memahaminya. Ranah kognitif merupakan salah satu aspek yang akan dinilai setelah proses pembelajaran berlangsung.

2. Ranah afektif

Ranah afektif menentukan keberhasilan belajar seseorang. Orang yang tidak memiliki minat pada pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan studi secara optimal, sedangkan seseorang yang berminat terhadap suatu mata pelajaran diharapkan akan mencapai hasil pembelajaran yang optimal (Popham dalam Anonim, 2004:3). Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai.

3. Ranah psikomotor

Pelajaran yang termasuk psikomotor adalah mata pelajaran yang lebih berorientasi pada gerakan dan menekankan pada reaksi-reaksi fisik (Singer dalam Anonim, 2004). Mata pelajaran yang banyak berhubungan dengan ranah psikomotor adalah pendidikan jasmani, seni serta pelajaran lain yang memerlukan praktik. Ranah psikomotor yang dinilai adalah tes keterampilan siswa menggunakan alat-alat dalam praktikum.

Hasil belajar ranah kognitif yaitu hasil penguasaan konsep siswa setelah proses pembelajaran. Penguasaan konsep yang baik akan membantu pemakaian konsep-konsep yang lebih kompleks. Penguasaan konsep merupakan dasar dari penguasaan prinsip-prinsip teori, artinya untuk dapat menguasai prinsip dan teori harus

dikuasai terlebih dahulu konsep-konsep yang menyusun prinsip dan teori yang bersangkutan.

Salah satu upaya mengukur keberhasilan pembelajaran yang diperoleh oleh siswa dilihat dari hasil belajar siswa itu sendiri. Bukti dari usaha yang dilakukan dalam kegiatan belajar dan proses belajar adalah hasil belajar yang bisa diukur melalui tes. (Sardiman, 2003:51) menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa selalu memunculkan pemahaman atau menimbulkan reaksi yang dapat diterima oleh akal serta tidak terikat pada situasi di tempat mencapai, tetapi dapat pula digunakan dalam situasi lain.

Secara mendasar hasil belajar sangat dipengaruhi oleh intelegensi dan penguasaan awal anak. Banyak faktor untuk mengukur suatu pembelajaran dikatakan berhasil, bukan saja dari hasil belajar siswa tetapi bisa dilihat dari perubahan yang terjadi pada diri siswa, yang tentunya menjadi lebih baik dari sebelumnya. Dengan berakhirnya suatu proses pembelajaran, maka siswa memperoleh hasil belajar.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar yang di dalamnya terjadi interaksi edukatif sehingga berdampak positif bagi diri siswa itu sendiri. Hasil belajar dapat berupa skor atau nilai tertentu dan merupakan bukti dari usaha yang dilakukan siswa dalam kegiatan belajar.

F. Matematika

Istilah Matematika berasal dari bahasa Yunani “Mathematikos” secara ilmu pasti, atau “Mathesis” yang berarti ajaran, pengetahuan abstrak dan deduktif, dimana kesimpulan tidak ditarik berdasarkan pengalaman keindraan, tetapi atas kesimpulan yang ditarik dari kaidah-kaidah tertentu melalui deduksi (Anonim, 2012).

Dalam Garis Besar Program Pembelajaran (GBPP) terdapat istilah Matematika Sekolah yang dimaksudnya untuk memberi penekanan bahwa materi atau pokok bahasan yang terdapat dalam GBPP merupakan materi atau pokok bahasan yang diajarkan pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah (Direkdikdas, 1994)

G. Lembar Kerja Siswa (LKS)

Menurut (Sriyono, 1992), Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah salah satu bentuk program yang berlandaskan atas tugas yang harus diselesaikan dan berfungsi sebagai alat untuk mengalihkan pengetahuan dan keterampilan sehingga mampu mempercepat tumbuhnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Manfaat dan tujuan LKS adalah:

- a) mengefektifkan siswa dalam proses belajar mengajar.
- b) membantu siswa dalam mengembangkan konsep.
- c) melatih siswa untuk menemukan dan mengembangkan proses belajar mengajar.
- d) sebagai pedoman bagi guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- e) membantu guru dalam menyusun pelajaran.

- f) membantu siswa dalam menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar.
- g) membantu siswa untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis.
- h) memadukan konsep-konsep terdahulu hingga ditemukan konsep-konsep baru (Prianto dan Harnoko, 1997).

Fungsi LKS adalah:

- a) Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b) Sebagai alat bantu untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
- c) Untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
- d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi lebih aktif dalam pembelajaran.
- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan pada siswa.
- f) Untuk mempertinggi mutu belajar mengajar karena hasil belajar yang dicapai siswa akan tahan lama karena siswa dituntut untuk mengemukakan pendapat dan menganalisis pertanyaan dalam LKS sehingga pelajaran mempunyai nilai tinggi (Djamarah dan Zain, 2000).

Pada proses pembelajaran, LKS menuntut siswa untuk mampu mengemukakan pendapat dan mampu mengambil keputusan. Melalui LKS, siswa dituntut untuk mampu mengemukakan pendapat dan mampu mengambil kesimpulan. Dalam hal ini LKS digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah uraian mengenai jenis LKS, yaitu:

1. LKS eksperimen

LKS eksperimen merupakan media pembelajaran yang tersusun secara kronologis agar dapat membantu siswa dalam memperoleh konsep pengetahuan yang dibangun melalui pengalaman belajar mereka sendiri yang berisi tujuan percobaan, alat percobaan, bahan percobaan, langkah kerja, pernyataan, hasil

pengamatan, dan soal-soal hingga kesimpulan akhir dari eksperimen yang dilakukan pada materi pokok yang bersangkutan.

2. LKS non eksperimen

LKS non eksperimen merupakan media pembelajaran yang disusun secara kronologis, dimana hanya digunakan untuk mengkonstruksi konsep pada sub materi yang tidak dilakukan eksperimen. Jadi, LKS non eksperimen dirancang sebagai media teks terprogram yang menghubungkan antara hasil percobaan yang telah dilakukan dengan konsep yang harus dipahami. Siswa dapat menemukan konsep pembelajaran berdasarkan hasil percobaan dan soal-soal yang dituliskan dalam LKS non eksperimen tersebut.