

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATEMATIKA BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* DISERTAI NILAI ISLAM MATERI RELASI DAN FUNGSI

Tika Wulan Sari¹, Ira Vahlia^{2*}, Yeni Rahmawati ES³

^{1,2*,3} Universitas Muhammadiyah, Metro, Indonesia

*Corresponding author. Jl. Tiram Yosodadi Metro Timur, 43111, Lampung, Indonesia.

E-mail: tikawulansari789@gmail.com¹
iravahlia56@yahoo.com^{2*}
yeni.rahmawati1988@yahoo.com³

Received 15 May 2023; Received in revised form 21 June 2023; Accepted 8 September 2023

ABSTRAK

Latar belakang dari penelitian ini yaitu materi yang ada di buku teks masih bersifat penjelasan dan rumus-rumus. Pada buku yang digunakan guru belum banyak soal-soal latihan untuk peserta didik, sistem penilaian pada buku belum tersedia serta hasil belajar belum optimal. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar matematika berbasis *Discovery Learning* pada materi relasi dan fungsi di SMP N 1 Batanghari yang valid dan praktis digunakan. Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek penelitian ini adalah kelas VIII. 1 SMP N 1 Batanghari dengan jumlah peserta didik sebanyak 10 orang. Dalam penelitian dan pengembangan ini, produk yang dihasilkan harus divalidasi terlebih dahulu, kemudian dilakukan uji coba. Proses validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan bahan ajar yang dikembangkan. Hasil dari penilaian validator yaitu 2 ahli materi, 2 ahli desain, dan 1 nilai-nilai Islam yang masing-masing memperoleh nilai rata-rata persentase 83% dengan kategori sangat valid, 81% dengan kategori sangat valid, dan 80% dengan kategori valid. Sedangkan dari hasil uji coba pemakaian memperoleh persentase keseluruhan 81,6% sangat praktis. Berdasarkan kategori yang telah ditetapkan, maka bahan ajar matematika berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai Islam yang dikembangkan memenuhi kategori valid dan praktis.

Kata Kunci: Bahan ajar; *discovery learning*; nilai keislaman; pengembangan

ABSTRACT

The background of this research is that the material in textbooks is still explanatory and formulaic. In the book used by the teacher there are not many practice questions for students, the scoring system in the book is not yet available and learning outcomes are not optimal. This research and development aims to produce mathematics teaching materials based on *Discovery Learning* on relations and functions material at SMP N 1 Batanghari that are valid and practical to use. This type of research is research and development using the *ADDIE* development model which consists of *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. The subject of this research is class VIII. 1 SMP N 1 Batanghari with 10 students. In this research and development, the resulting product must be validated first, then tested. The validation process is carried out to determine the validity of the teaching materials developed. The results of the validator's assessment were 2 material experts, 2 design experts, and 1 Islamic values, each of which obtained an average percentage of 83% in the very valid category, 81% in the very valid category, and 80% in the valid category. Meanwhile, from the results of the use trial, an overall percentage of 81.6% was very practical. Based on the predetermined categories, the mathematics teaching materials based on *discovery learning* accompanied by Islamic values that were developed fulfilled the valid and practical categories.

Keywords: Development ; *discovery learning*; Islamic values; teaching materials

Pendahuluan

Guru menggunakan bahan ajar dalam proses pembelajaran sehingga membantu dalam memberikan materi pelajaran dan juga dapat mempermudah peserta didik dalam

memahami materi yang disampaikan oleh guru. Senada dengan pendapat tersebut Sadjati (2019:15) mengatakan bahwa “Bahan Ajar adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.” Pendapat tersebut memberikan gambaran bahwa bahan ajar merupakan suatu materi pembelajaran yang disusun secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Suatu buku atau modul dapat dikatakan sebagai bahan ajar apabila disusun secara spesifik untuk mencapai tujuan tertentu sesuai dengan kompetensi dasar tertentu yang akan dituju.

Mengingat begitu penting dan bermanfaatnya bahan ajar, maka guru harus mempertimbangkan dalam pengembangan dan penyusunan bahan ajar. Guru juga harus berinovasi dalam mengembangkan bahan ajar sehingga tidak menimbulkan rasa bosan pada peserta didik. Kemampuan yang dimiliki guru dalam merancang pembelajaran serta menyusun materi atau bahan ajar menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Kemendikbud (2015) menyebutkan bahwa “idealnya sifat dari bahan ajar harus kontekstual. Selain itu, idealnya buku teks juga harus memuat materi, sistem penilaian, serta kompetensi yang diharapkan pada akhir pembelajaran.” Dalam kurikulum 2013 juga disebutkan bahwa pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang tidak hanya memfokuskan pada ranah kognitif saja melainkan ranah afektif dan psikomotorik serta dalam ranah spiritual. Melihat kriteria bahan ajar yang ideal berdasarkan kemendikbud tersebut maka dalam kegiatan pembelajaran perlu untuk memperhatikan bahan ajar yang digunakan. Untuk mendapatkan permasalahan tentang pentingnya pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran di sekolah, maka peneliti melakukan prasurvei di SMP Negeri 3 Batanghari Lampung Timur. Peneliti menggali potensi dan permasalahan yang ada di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil prasurvei di SMP Negeri 3 Batanghari Lampung Timur pada tanggal 14-15 Oktober 2021 diperoleh informasi bahwa: Bahan ajar di SMP Negeri 3 Batanghari menggunakan buku teks; Materi yang ada di buku teks masih bersifat penjelasan dan rumus-rumus. Pada buku yang digunakan guru belum banyak soal-soal latihan untuk peserta didik, sistem penilaian pada buku belum tersedia, Hasil belajar peserta didik dikelas VIII.1 masih banyak yang belum mencapai KKM (65) dan ranah religius pada buku teks juga belum ada.

Berdasarkan hasil prasurvei juga ditemukan bahwa dari 112 peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 3 Batanghari ditemukan bahwa ada 97 peserta didik beragama Islam, 10 orang peserta didik beragama Kristen, dan 4 orang peserta didik beragama Protestan. Berdasarkan hal tersebut maka sebagian besar peserta didik beragama Islam. Di kelas VIII.1 sendiri semua peserta didik beragama Islam. Dalam hal ini, maka bahan ajar terintegrasi dengan nilai keislaman diperlukan untuk peserta didik karena di Sekolah memang diajarkan pelajaran Agama Islam namun peserta didik lebih bisa memahami nilai-nilai Islam jika dimasukkan juga kedalam materi.

Bahan ajar adalah salah satu bahan pembelajaran yang berupa cetakan yang berisi materi pelajaran, tugas-tugas, yang disusun secara spesifik. Bahan ajar banyak digunakan oleh guru untuk proses pembelajaran di kelas (Rahmawati dan Vahlia, 2017). Hal ini karena bahan ajar dapat digunakan secara efektif dimana saja dan kapanpun serta dapat dibaca berulang-ulang. Bahan ajar yang digunakan guru SMP Negeri 3 Batanghari belum memenuhi kriteria ideal berdasarkan kemendikbud yaitu esensial, menarik, menantang, kontekstual dan berkesinambungan sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar berbasis *discovery learning* yang terintegrasi dengan nilai keislaman.

Menurut Lestari dan Yudhanegara (2017:63) *Discovery Learning* merupakan

model pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik mampu menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri." Berdasarkan pendapat tersebut pembelajaran *Discovery Learning* merupakan suatu pembelajaran yang pada dasarnya adalah membantu peserta didik menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip di dalam pembelajaran matematika dengan pengetahuan dan pengalamannya sendiri.

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran penemuan, dimana dalam proses pembelajaran peserta didiklah yang banyak menemukan konsep. Sehingga peserta didik tidak hanya diam menunggu guru dan model pembelajaran ini berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik dituntut untuk aktif dalam pembelajaran (Alfitriy, 2020). Pandangan Bruner, belajar dengan penemuan adalah belajar untuk menemukan, dimana seorang siswa dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang tampaknya ganjil sehingga siswa dapat mencari jalan pemecahan (Markaban, 2016). *Discovery learning* memiliki kelebihan yaitu peserta didik dapat termotivasi dan berpikir lebih keras serta memiliki inisiatif sendiri (Pamungkas, Riski & Vahlia, 2020). Selain itu dapat menyebabkan peserta didik mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalunya dan motivasi sendiri, mendorong peserta didik berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri (Krisnanti, Rizki & Vahlia, 2020). Model *discovery* dapat membuat mahasiswa aktif dan menemukan sendiri penyelesaian dalam permasalahan (Vahlia, Anjar & Rahmawati, 2017). Didalam pembelajaran *discovery* terdapat kegiatan yaitu mengamati, menjelaskan, mengelompokkan, membuat kesimpulan (Vahlia & Agustina, 2016).

Langkah-langkah dalam pembelajaran *Discovery Learning* terdiri dari mengumpulkan data, mengolah data, verifikasi data, dan menyimpulkan. Kegiatan pertama dalam pembelajaran *Discovery Learning* adalah mengumpulkan data baik melalui studi literatur maupun mengumpulkan data di lapangan. Misalnya mengumpulkan data terkait nama teman dan makanan kesukaan. Kemudian lanjut ke mengolah data, yaitu menemukan relasi antara teman dan kesukaan, verifikasi data yakni melakukan pemeriksaan kembali antara data yang diperoleh dengan hasil pengolahan data. Kemudian menyimpulkan hasil pengolahan data. Penelitian terkait pengembangan bahan ajar berbasis *Discovery Learning* telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya seperti pada penelitian Aisyi (2019) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa bahan ajar *discovery learning* terintegrasi dengan nilai keislaman layak atau valid digunakan untuk pembelajaran matematika pada materi persamaan linier tiga variabel. Kemudian penelitian Effendi (2019) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar matematika menggunakan model *Discovery learning* pada pokok bahasan SPLDV memperoleh interpretasi sangat baik. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar matematika berbasis *Discovery Learning* pada materi relasi dan fungsi di SMP N 1 Batanghari yang valid dan praktis digunakan.

Metode Penelitian

Dalam model pengembangan Peneliti menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ADDIE digunakan untuk penelitian pengembangan ini karena tahapan model ini sistematis dan sangat mudah untuk dipelajari. Model ADDIE memberikan ruang untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus menerus dalam setiap fase yang dilalui sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid (Sugiyono, 2015). Kesamaan model ini dengan komponen-komponen dalam penulisan terdiri dari 5 langkah sebagai berikut :

1. Analisis (A)

Pada tahap analisis yang dilakukan yaitu Analisis yang dilakukan dalam pengembangan ini adalah analisis masalah yang ada di sekolah, analisis kebutuhan peserta didik, dan analisis karakter kognitif peserta didik. Hasil analisis tersebut diperoleh bahwa pada analisis masalah yang di SMP negeri 3 Batanghari diperoleh bahwa kebutuhan bahan ajar pada peserta didik masih kurang seperti hanya kerumus-rumus, bahan ajar yang digunakan belum diintegrasikan dengan nilai keislaman, dan kurangnya soal latihan mandiri untuk peserta didik.

2. Perancangan/*Design* (D)

Dalam tahap ini adalah tahap mendesain produk bahan ajar matematika berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai Islam pada materi relasi dan fungsi. Tahapannya yaitu mendesain cover, layout, tata letak bahan ajar serta materi yang dimasukkan kedalam bahan ajar. Pada tahap ini dilakukan uji kevalidan dan uji kepraktisan terhadap produk yang dikembangkan. Uji kevalidan dilakukan 2 ahli materi, 2 ahli desain, dan 1 ahli nilai-nilai Islam.

3. Implementasi (I)

Pada tahap ini yaitu dilakukan uji coba produk kepada 10 peserta didik SMP N 1 Batanghari.

4. Evaluasi (E)

Tahap ini dilakukan pada tahapan sebelumnya, untuk kebutuhan perbaikan sebuah produk yang dikembangkan melalui pengumpulan data. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Angket validasi, angket respon peserta didik.

Untuk mengetahui hasil uji kevalidan dan kepraktisan dilakukan analisis persentase. Analisis dapat dilakukan menggunakan rumus berikut.

$$Persentase = \frac{\sum \text{Skor yang diberikan validator}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Ukuran kriteria kevalidan produk bahan ajar yang dihasilkan dapat dinyatakan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria penilaian kevalidan suatu produk

Skala Nilai	Kategori	Penilaian (%)
5	Sangat Valid	80 < N ≤ 100
4	Valid	60 < N ≤ 80
3	Cukup Valid	40 < N ≤ 60
2	Tidak Valid	20 < N ≤ 40
1	Sangat Tidak Valid	0 < N ≤ 20

Apabila hasil yang diperoleh lebih dari 60% maka bahan ajar dapat dikatakan valid dan dapat diuji cobakan atau dilanjutkan ke uji terbatas dengan syarat melakukan revisi kembali produk atas saran para ahli.

Rumus untuk mengolah data per kelompok dari keseluruhan item sebagai berikut.

$$Persentase = \frac{\sum \text{Skor yang diberikan validator}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria Kepraktisan produk yang dihasilkan dinyatakan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria kepraktisan suatu produk

Skala Nilai	Kategori	Penilaian (%)
5	Sangat Praktis	$80 < N \leq 100$
4	Praktis	$60 < N \leq 80$
3	Cukup Praktis	$40 < N \leq 60$
2	Tidak Praktis	$20 < N \leq 40$
1	Sangat Tidak Praktis	$0 < N \leq 20$

Apabila hasil yang diperoleh dari angket responden didik lebih dari 60% maka bahan ajar yang dikembangkan sudah dapat dikatakan praktis.

Hasil dan Pembahasan

Setelah desain bahan ajar berbasis *discovery learning* disertai nilai keislaman selesai, maka tahapan selanjutnya adalah mengembangkan produk. Dalam hal ini produk yang didesain perlu dikembangkan sehingga menjadi produk yang teruji dan tervalidasi oleh validator. Adapun hasil pengembangan dalam penelitian ini adalah dengan menguji produk yang sudah didesain dengan validator yang terdiri dari 2 validator materi yang divalidasi oleh 1 dosen Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Metro dan 1 Guru Matematika SMP N 1 Batanghari, 2 validator desain yang divalidasi oleh 1 dosen Pendidikan Matematika dan 1 dosen Bimbingan Konseling, dan 1 validator nilai keislaman yang divalidasi oleh 1 dosen Al-Islam dan Kemuhammadiyah Universitas Muhammadiyah Metro. Adapun data validator tersebut dapat disajikan secara rinci pada Tabel 3.

Tabel 3. Daftar validator

No	Nama Validator	Bidang Validator
1.	Dra. Srihayati (V2)	Materi
2.	Satrio Wicaksono S., M.Pd. (V1)	Materi
3.	Dr. Sutrisni A., M.Pd (V3)	Desain
4.	Hadi Pranoto, M.Pd (V4)	Desain
5.	Dr. Samson Fajar, S.Sos.I., M.Sos.I. (V5)	Nilai keislaman

Produk yang berhasil didesain divalidasi oleh ahli materi agar materi yang disajikan dalam bahan ajar dapat atau layak digunakan sebagai bahan ajar di kelas VIII SMP Negeri 3 Batanghari. Dalam penelitian ini desain produk divalidasi oleh dua orang validator desain yaitu Dra. Sri Hayati yang merupakan guru SMP Negeri 3 Batanghari dan Satrio Wicaksono S., M.Pd., yang merupakan dosen pendidikan matematika di Universitas Muhammadiyah Metro. Adapun hasil validasi materi dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil validasi materi

Kualitas Isi dan Tujuan	Indikator	Persentase (V1)	Persentase (V2)	Rata-rata Persentase	Komentar
	1	80%	80%	80%	1. Tambahkan contoh soal dan perjas kunci jawaban. 2. Perjas maksud dari ayat yang dicantumkan pada materi bahan ajar
	2	100%	80%	90%	
	3	80%	80%	80%	
	4	80%	60%	70%	
	Rata-rata persentase			80%	
Kelayakan Isi dan Tujuan	1	80%	80%	80%	
	2	100%	80%	90%	
	3	80%	80%	80%	
	4	100%	80%	90%	
	5	80%	100%	90%	
Rata-rata persentase			86%		
Rata-rata				83%	

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa pada hasil validasi materi pada produk terdapat dua aspek penilaian yang terdiri dari aspek kelayakan isi dan tujuan serta kualitas materi. Pada aspek pertama yakni aspek kelayakan isi dan tujuan materi diperoleh persentase rata-rata sebesar 80% dengan kategori layak. Kemudian pada aspek kedua yakni kualitas materi diperoleh persentase rata-rata sebesar 86% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi materi pada produk dilihat dari keseluruhan materi memiliki persentase rata-rata sebesar 83% sehingga dikategorikan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Selain dari aspek materi, maka produk divalidasi berdasarkan desain produk yang dibuat dalam penelitian ini. Validator ahli desain dilakukan oleh dua orang yakni ibu Dr. Sutrisni A, M.Pd., dan bapak Hadi Pranoto, M.Pd., yang keduanya merupakan dosen Universitas Muhammadiyah Metro. Hasil validasi desain produk bahan ajar disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil validasi desain

Desain	Indikator	Persentase (V3)	Persentase (V4)	Rata-rata Persentase	Komentar
	1	80%	100%	90%	1. Perbaiki dan senadakan warna <i>shape</i> pada masing-masing halaman
	2	80%	80%	80%	
	3	80%	80%	80%	
	4	60%	80%	70%	
	Rata-rata persentase			80%	
Kualitas Media	1	60%	80%	70%	2. Cek penulisan dan tata letak 3. Silahkan tambahkan kutipan daftar pustaka
	2	60%	80%	70%	
	3	100%	100%	100%	
	4	100%	80%	90%	
Rata-rata persentase			83%		
Keterpaduan	1	60%	60%	60%	
	2	80%	80%	80%	
	3	80%	80%	80%	
	4	80%	80%	80%	
	5	80%	80%	80%	
Rata-rata persentase			76%		
Rata-rata				81%	

Berdasarkan tabel di atas pada validasi desain terdapat tiga aspek penilaian yang terdiri dari kelayakan desain media, kelayakan kualitas media, dan kelayakan keterpaduan. Pada aspek kelayakan desain media persentase rata-rata hasil validasi sebesar 80% dengan kategori layak, kemudian pada aspek kelayakan kualitas media memperoleh penilaian sebesar 83% dengan kategori sangat layak, dan pada aspek kelayakan keterpaduan mendapatkan persentase nilai sebesar 76% dengan kategori layak. Secara keseluruhan persentase yang dihasilkan adalah 81% dengan kategori sangat layak. Dari hasil Validasi tersebut terdapat beberapa saran dari validator.

Selanjutnya setelah divalidasi dari aspek materi dan desain produk, maka bahan ajar juga divalidasi pada aspek nilai keislaman. Dalam hal ini validator yang melakukan penilaian sebanyak satu orang validator ahli Keislaman yaitu dosen Fakultas Agama Islam di lingkungan Universitas Muhammadiyah Metro. Adapun hasil validasi pada aspek keislaman dapat dilihat sebagai berikut ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil validasi nilai keislaman

Kualitas Nilai Keislaman			Komentar
Aspek yang dinilai	Rata-rata Skor	Persentase (V5)	1. Perbaiki tulisan Ayat suci dan hadist
Nilai-nilai Keislaman	4	80%	2. Perbaiki makna Ayat suci
Rata-rata persentase Kriteria		80% Layak	

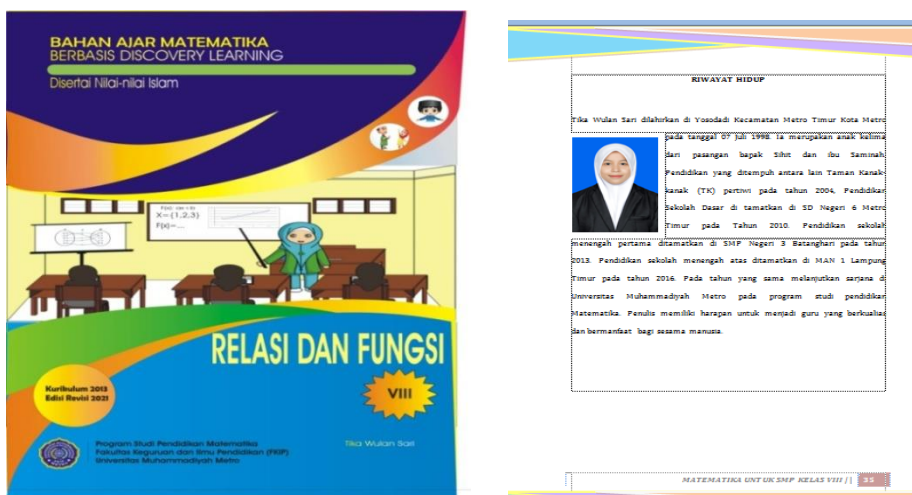
Berdasarkan tabel di atas pada validasi nilai keislaman terdapat sepuluh pertanyaan yang dapat digunakan sebagai penilaian pada aspek keislaman. Dari sepuluh indikator tersebut diperoleh persentase kelayakan sebesar 80% dengan kategori layak. Dari hasil Validasi tersebut terdapat beberapa saran dari validator. Hasil validasi bahan ajar berbasis *discovery* disertai nilai keislaman pada aspek validasi nilai keislaman bahwa validator memberikan saran untuk memperbaiki penulisan ayat dan memperbaiki maknanya. Hasil dari uji coba kelompok kecil dalam penelitian ini dapat disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Data hasil respon peserta didik uji coba kelompok kecil

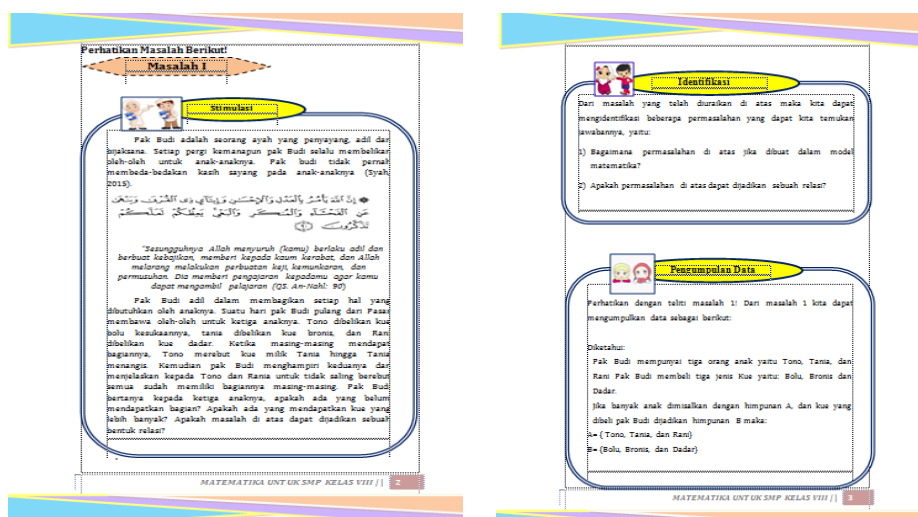
No	Indikator	Persentase	Komentar
1	Kemenarikan media	81%	Bahan ajar menarik, banyak gambarnya dan tidak membosankan
2	Kesesuaian media	78%	Bahan ajar sesuai dengan materi
3	Kelengkapan media	80%	Bahan ajarnya lengkap, ada materi, contoh soal dan ayat al-qur'an
4	kemudahan	76%	Cukup mudah digunakan untuk belajar
5	Sistematika Media	84%	Bahan ajar sudah berurutan

Berdasarkan data tabel di atas dapat diketahui bahwa ada 10 orang responden, terdapat 4 peserta didik yang memberikan persentase skor penilaian kepraktisan produk dibawah 80% sehingga dikategorikan praktis, sedangkan terdapat enam peserta didik yang memberikan persentase skor diatas 80% sehingga dinyatakan sangat praktis. Dalam hal ini maka produk yang dikembangkan berupa bahan ajar berbasis *discovery*

learning disertai nilai keislaman praktis digunakan sebagai bahan ajar di SMP Negeri 3 Batanghari dapat dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2 .



Gambar 1. Sampul Bahan Ajar



Gambar 2. Tampilan materi relasi dan fungsi berbasis *discovery learning* disertai nilai-nilai islam

Hasil penelitian ini mengembangkan dan menghasilkan media bahan ajar yang berbasis *Discovery Learning* untuk peserta didik Kelas VIII yang ada di SMP Negeri 3 Batanghari. Bahan ajar yang berhasil dibuat atau dikembangkan berupa media cetak yang berisi materi Relasi dan Fungsi. Bahan ajar ini dilengkapi dengan materi-materi dan kajian Islam di dalamnya. Bahan ajar yang dikembangkan meliputi komponen-komponen bahan ajar seperti halaman judul, kata pengantar, peta konsep, pemetaan KI dan KD, Indikator.

Pengembangan bahan ajar yang dilakukan adalah mengembangkan media cetak yang sudah ada. Model pembelajaran *Discovery Learning* menggabungkan antara pembelajaran dengan pengetahuan dan lingkungan sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi. Sebagaimana hal ini dijelaskan oleh Sutopo (2013:32) bahwa "pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang

menggabungkan atau tidak memisahkan anatra lingkungan dalam pembelajaran matematika.. Pengembangan bahan ajar ini divalidasi oleh validator dari segi materi dan desain bahan ajar. hasil penilaian dari kedua validator menunjukkan kriteria kelayakan “sangat layak” dengan persentase kelayakan sebesar 83%. Hal iini menunjukkan bahwa desain bahan ajar berbasis *Discovery Learning* telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Validasi pada aspek desain ini juga menunjukkan kemenarikan bahan ajardari aspek desainnya. Pada aspek materi persentase rata-rata dari penilaian validator adalah 80%. Kelayakan validasi tersbut diberikan kepada validator dengan beberapa revisi atau perbaikan. Bahan ajar yang telah diperiksa dan dinilai oleh validator kemudian diperbaiki sesuai saran dari validator. Saran dari validator yaitu perlu menambahkan variasi bentuk soal sehingga peserta didik dapat berlatih untuk berbagai macam tipe soal. Kelebihan bahan ajar dalam penelitian ini adalah memberikan penjelasan materi yang relative singkat tetapi mudah dipahami, membangkitkan motivasi belajar, menggunkan pembelajaran pada konsep kehidupan nyata dan pengalaman peserta didik, serta lebih mengutamakan aktivitas belajar peserta didik.

Selain kelebihan diatas, maka dalam penelitian ini terdapat kekurangan dalam bahan ajar berbasis *Discovery Learning* disertai nilai keislaman. Adapun kelemahannya adalah 1) membutuhkan pemahaman dan pengetahuan tentang cara melakukan penemuan. Hal ini dapat di atasi dengan adanya penemuan bagi peserta didik; 2) memerlukan waktu lama dalam mempersiapkan pembelajaran dengan *Discovery Learning*; 3) tidak semua peserta didik dapat terfasilitasi dalam proses penemuan, oleh karena itu dibutuhkan pembentukan kelompok yang heterogen agar peserta didik yang kemampuannya tinggi (Pandai) dapat memfasilitasi peserta didik yang lainnya.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pengembangan yang dilakukan maka dapat diberikan simpulan bahwa 1) Pengembangan bahan ajar berbasis *Discovery Learning* disertai nilai keislaman dalam penelitian ini dilakuakn dengan menggunakan prosedur pengembangan ADDIE(Analisis, Desain, Development, Implentasi, dan Evaluasi). Tahapan selajutnya adalah tahap implementasi bahan ajar pada kelompok kecil peserta didik yang terdiri 10 peserta didik. Langkah terakhir dalam kegiatan pengembangan adalah tahapan evaluasi yaitu melihat keberhasilan, kendala, dan upaya mengatasinya; 2) Bahan ajar berbasis *discovery learning* disertai dengan nilai keislaman ini sudah tervalidasi pada aspek desain, materi, dan nilai keislaman. Adapun pada aspek desain divalidasi oleh dua orang validator dengan rata-rata persentase validasi 81% dengan kriteria sangat layak. Kemudian pada aspek materi divalidasi oleh dua ahli materi dengan hasil persentase rata-rata sebesar 83% yang menunjukan kriteria sangat layak. Bahan ajar ini juga divalidasi pada aspek nilai keislaman oleh satu orang validator dengan persentase validasi sebesar 80% dengan kriteria layak digunakan ; 3) Bahan ajar berbasis *discovery learning* disertai nilai keislaman diuji cobakan pada peserta didik dalam kelompok kecil. Hasil uji coba kepraktisan produk ini diperoleh persentase kepraktisan sebesar 81,6% dengan kategori sangat praktis. Adapun saran dalam pemanfaatan penelitian ini adalah 1) dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada peserta didik terkait dengan kerangka pembelajaran penemuan; 2) penggunaan bahan ajar ini agar dapat disiapkan dengan matang dalam menggunakan konsep *Discovery Learning* pada peserta didik; 3) bahan ajar berbasis *discovery learning* disertai nilai keislaman lebih baik digunkan melalui

pembelajaran berkelompok untuk menjalin aktivitas belajar yang lebih baik, dan mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik

Referensi

- Aisyi, C. R., Rasyidin, A., & Imran, A. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Discovery Learning Disertai Nilai-nilai Islam pada Materi Persamaan Linier Tiga Variabel Tahun Pelajaran 2018/2019. Skripsi tidak diterbitkan*. Metro: FKIP UM METRO.
- Alfitry, S. (2020). *Model Discovery Learning dan Pemberian Motivasi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Guepedia.
- Effendi, Y. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis *Discovery Learning* Pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Jurnal Matematika*, 1(2), 67-78.
- Kemendikbud. (2015). *Standar Bahan dan Media Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Krisnanti, D. A., Rizki, S., & Vahlia, I. (2020). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Discovery Learning Disertai Nilai-Nilai Islam Materi Pertidaksamaan Rasional Dan Irasional. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1-10.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Matematika*. Jakarta: Erlangga.
- Markaban. (2016). *Pembelajaran Kooperatif Discovery Learning*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pamungkas, P., Rizki, S., & Vahlia, I. (2020). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Discovery Learning Disertai Nilai-nilai Islam. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1-10.
- Rahmawati, Y., & Vahlia, I. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Learning Pada Matakuliah Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Aksioma. *Jurnal Matematika*, 6(2). 63-76
- Sadjati, I. M., (2019). *Hakikat Bahan Ajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo. (2013). Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Mata pelajaran *Science*. *Jurnal Pendidikan*. 1(2). 56-69.
- Vahlia, I., Anjar, T., & Rahmawati, Y. (2017). Efektivitas Pendekatan Saintifik Berbasis Group Investigation Dan Discovery Learning Ditinjau Dari Minat Belajar Mahasiswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(1), 128-135.
- Vahlia, I., & Agustina, R. (2016). Perbandingan Hasil Belajar Discovery Learning Berbasis Problem Solving Dan Group Investigation Berbasis Problem Solving Pada Pembelajaran Metode Numerik. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 5(1), 82-93.