



PENGEMBANGAN LKS POKOK BAHASAN SEGIEMPAT MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE TALKING STICK

Meykel M. Makanaung, Rosiah J. Pulukadang, dan Treesje A. S. Rembet
Pendidikan Matematika FMIPA Universitas Negeri Manado
e-mail: vivianregar@gmail.com

ABSTRAK. Masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas VII belum mencapai KKM sekolah 70 pada materi segiempat. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan LKS yang valid, praktis, dan efektif. Populasi dari penelitian adalah siswa-siswi kelas VII SMP Negeri 7 Lelapide. Hasil Penelitian menyimpulkan: a) LKS yang dikembangkan dengan model pengembangan 4-D yang dimodifikasi. Pengembangan LKS terdiri dari 3 tahap yaitu: Pendefinisian, perancangan, dan pengembangan. Dengan menggunakan model ini, dihasilkan LKS matematika yang valid, praktis dan efektif; b) Pembelajaran matematika menggunakan LKS melalui model kooperatif tipe *Talking Stick* efektif untuk mengajarkan pokok bahasan segiempat. Hal ini ditunjukkan oleh: Kemampuan guru mengelolah pembelajaran: efektif; aktivitas siswa: efektif; ketuntasan belajar secara klasikal: 81% siswa tuntas: respon siswa positif terhadap pembelajaran.

Kata Kunci: *Talking Stick*, 4-D, valid, praktis, efektif.

ABSTRACT. *The problem in this research is class VII student learning outcomes have not yet reached school KKM 70 on the material quadrilateral. The purpose of this study was to produce a valid LKS, practical, and effective. The population of the study was the students of class VII SMP Negeri 7 Lelapide. Results concluded: a) LKS developed with 4-D model of development that is modified. LKS development consists of three phases: definition, design, and development. By using this model, produced valid math worksheets, practical and effective. b) learning math using worksheets through cooperative model Talking Stick effective to teach the subject quadrilateral. This is shown by: The ability of teachers manage learning: effective; student activity: effective; in classical learning completeness: 81% students completed: positive student response to learning.*

Keywords: Talking Stick, 4-D, valid, practical, effective.

PENDAHULUAN

Belajar matematika merupakan salah satu sarana berpikir ilmiah dan logis serta mempunyai peran penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Mengingat pentingnya matematika sebagai ilmu dasar, maka pembelajaran matematika diberbagai jenjang pendidikan perlu mendapat perhatian yang serius Untuk

mengoptimalkan dan juga untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika diperlukan strategi menunjang kegiatan pembelajaran matematika sehingga dengan melalui strategi itu pembelajaran matematika bias berkembang dan juga bisa tercapai sesuai harapan.

Menurut Dhari dan Haryono (1998) Lembar Kegiatan Siswa (LKS) merupakan

salah satu alternatif yang dapat di gunakan untuk menunjang kegiatan belajar siswa, LKS dinilai dapat memotivasi siswa untuk memahami materi dan memecahkan masalah. di samping itu juga agar kegiatan belajar lebih aktif bisa menggunakan model pembelajaran yang baik dan juga bisa membangun keinginan belajar sehingga apa yang di harapkan bisa tercapai.

Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu dan melibatkan peserta didik secara aktif adalah model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick*. model pembelajaran *talking stick* ini mengajak siswa untuk saling belajar bersama disertai guru sehingga semangat untuk belajar timbul pada siswa, karna dalam metode *talking stick* guru dan siswa bisa berperan aktif dalam proses belajar mengajar didalam kelas sehingga proses belajar mengajar bisa lebih efektif dan efisien. Namun penggunaan LKS pada SMP 7 Lelapide masih kurang terpenuhi sehingga nilai atau kkm yang dicapai terkadang tidak sesuai harapan karena kurangnya pemahaman siswa juga kurangnya penerapan LKS pada siswa. karena model pembelajaran disekolah tersebut kurang lebih masih bersifat berpusat pada guru sehingga membuat siswa kurang terlibat dalam proses belajar mengajar dikelas.

Keunggulan model *talking stick* ini adalah membuat siswa lebih aktif, menguji kesiapan siswa, membantu siswa memahami materi, dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Guru sebagai mediator dan fasilitator harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengelolah proses belajar mengajar di kelas dengan penggunaan metode pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan, karena kondisi yang menyenangkan ini secara tidak langsung akan mempengaruhi minat dan keinginan siswa untuk belajar.

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan LKS yang valid, praktis, efektif serta mengetahui hasil belajar siswa dengan akan lebih tinggi dari nilai KKM. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 7 Lelapide kelas VII pada pokok bahasan segiempat semester genap tahun ajaran 2015/2016. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*development research*). Model pengembangan LKS yang digunakan adalah 4-D yang dimodifikasi, yakni: *define, design, development and disseminate* yang dikembangkan oleh Thiagarajan (Mulyatiningsih, 2014).

Tahap Pendefinisian (*Define*), tujuan tahap ini adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran.

Tahap Perancangan (*Design*), tujuan tahap ini adalah menghasilkan LKS yang berorientasi pada model pembelajaran *Talking Stick*. Hasil pada tahap ini disebut draft I.

Pengembangan, tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan LKS yang sudah direvisi berdasarkan masukan para pakar, yakni: a) penilaian validator, rancangan LKS yang telah disusun pada tahap perancangan (draft I) akan dilakukan penilaian/validasi oleh validator (para ahli) dengan menggunakan lembar angket. Setelah itu hasil validasi akan dihitung menggunakan rumus: $\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$; b) analisis kepraktisan, untuk melihat kepraktisan dari LKS yang dikembangkan akan digunakan uji keterbacaan, simulasi dan uji coba. Melalui uji coba tersebut LKS yang dikembangkan dapat dikatakan praktis, dan c) analisis keefektifan, instrumen yang digunakan untuk menganalisis keefektifan penggunaan LKS adalah tes hasil belajar. Nilai maksimal dalam tes hasil belajar ini adalah 100 dengan KKM 70. Presentase ketuntasan dapat dihitung dengan Rumus Presentase Ketuntasan (PK) yakni:

$$PK = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan LKS yang valid, praktis, dan efektif pada materi persegi dan persegi panjang. Untuk memenuhi tujuan tersebut, maka dilakukan penelitian pengembangan menggunakan model 4-D yang dimodifikasi karena keterbatasan waktu penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan.

1. Tahap Pendefinisian (*define*) yakni a) Analisis ujung depan, prestasi siswa SMP Negeri 7 Lelapide pada mata pelajaran matematika belum mencapai hasil yang memuaskan. Oleh karena itu perlu dikembangkan suatu perangkat pembelajaran yang baik; b) Analisis siswa, menurut Piaget perkembangan intelektual anak didasarkan pada dua fungsi yaitu organisasi dan adaptasi. Siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lelapide, rata-rata berusia 12-13 tahun. Siswa pada usia ini masih membutuhkan benda-benda kongkret dalam pengajaran matematika dan siswa lebih aktif dalam pembelajaran apabila pembelajaran dibentuk dalam kelompok diskusi. Oleh karena itu sangat jika pembelajaran matematika dibuat dalam bentuk kelompok belajar; c) Analisis tugas, tahap ini meliputi: tugas umum yang merujuk pada kompetensi dasar dan tugas khusus yang merujuk pada indikator pencapaian hasil belajar; d) Analisis Konsep, tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian utama yang akan dipelajari pada materi persegi dan persegi panjang; dan e. Perumusan tujuan pembelajaran, kegiatan pada langkah ini bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan kompetensi yang hendak diajarkan.
2. Tahap Perancangan (*design*) yakni a) Hasil pemilihan media, media pembelajaran yang diperlukan adalah: RPP dan LKS; b) Hasil pemilihan format,

pemilihan format untuk perangkat pembelajaran dengan prinsip, karakteristik, dan langkah-langkah pembelajaran matematika model kooperatif tipe *Talking Stick*, dan c) Hasil perencanaan awal, kegiatan ini bertujuan menghasilkan RPP dan LKS untuk dua kali pertemuan. Semua hasil pada tahap ini disebut draft-I.

3. Tahap Pengembangan (*develop*) yakni a) Hasil validasi ahli, draft-I yang dihasilkan divalidasi oleh para ahli, hasil validasi ahli berupa kritik, saran, dan koreksi yang dilakukan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap LKS. LKS hasil revisi berdasarkan masukan dari validator disebut draft-II sementara. Selanjutnya LKS yang telah dinyatakan valid oleh validator dinamakan draft-II; dan b) Uji coba LKS, uji coba bertujuan untuk penyempurnaan LKS sebelum LKS digunakan pada kelas VII. Data yang diperoleh saat uji coba dianalisis kemudian hasilnya dilakukan sebagai bahan pertimbangan untuk merevisi draft-III yang akan menjadi LKS final yang digunakan untuk kelas eksperimen.

Pembahasan Produk

Validitas produk yang dikembangkan, dilihat melalui validasi oleh para ahli, dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Penilaian Validator

Item	Validator		
	A	B	C
1	4	3	3
2	3	3	4
3	4	3	3
4	3	4	3
5	5	3	4
6	4	3	5
7	5	4	3
8	4	3	3
9	5	3	4
10	3	3	4
11	5	3	4
12	4	4	5
13	4	3	5

14	4	4	4
15	5	4	5
16	4	4	4
17	4	3	4
18	4	4	4
19	5	4	4
20	4	4	4
21	5	4	5
22	5	3	4
Jumlah	93	76	88
Rata-rata (\bar{v})	4,2	3,4	4

Melalui Tabel ini dapat dilihat bahwa rata-rata validasi keseluruhan dari produk tersebut diperoleh 3,8. Sehingga sesuai Tabel kriteria kevalidan masuk dalam kategori Valid.

Kepraktisan produk yang dikembangkan, untuk melihat kepraktisan dari produk yang dikembangkan dan dilakukan uji keterbacaan, simulasi dan uji coba kepada enam orang siswa pada kelas yang lain yang masing-masing memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel.2 Hasil Uji Coba LKS

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1	RD	80	LULUS
2	FK	85	LULUS
3	HL	85	LULUS
4	RC	65	TIDAK LULUS
5	CL	75	LULUS
6	CM	70	LULUS

Berdasarkan uji coba yang dilakukan, produk yang dikembangkan dikatakan praktis arena presentase kepraktisan mencapai 83%.

Keefektifan produk yang dikembangkan, untuk melihat produk yang dikembangkan ini apakah memiliki dampak potensial, maka dilakukan tes kepada satu kelas dengan KKM adalah 70. Dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel. 3 Persentase Ketuntasan Nilai Siswa

NO.	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1	VL	80	TUNTAS
2	VM	75	TUNTAS

3	RM	65	TIDAK TUNTAS
4	NT	80	TUNTAS
5	EB	80	TUNTAS
6	RL	75	TUNTAS
7	WK	85	TUNTAS
8	ET	70	TUNTAS
9	SP	80	TUNTAS
10	FT	75	TUNTAS
11	FP	75	TUNTAS
12	MH	65	TIDAK TUNTAS
13	DP	90	TUNTAS
14	MM	65	TIDAK TUNTAS
15	NT	85	TUNTAS
16	GA	75	TUNTAS
n = 1220			
P (Persen) = 81%			

Berdasarkan tes yang telah dilakukan maka diperoleh presentase ketuntasan tes hasil belajar adalah 81%. Jika dicocokkan dengan interval kriteria ketuntasan maka termasuk kategori tuntas.

KESIMPULAN

1. LKS dengan Model kooperatif tipe Talking Stick pokok bahasan segiempat dikembangkan dengan model 4-D
2. LKS yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.
3. Hasil belajar siswa dengan menggunakan LKS dengan model kooperatif tipe Talking Stick dapat mencapai serta melebihi KKM 70.

SARAN

1. LKS yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran matematika sehingga siswa lebih mudah untuk memahami mengenai pokok bahasan segiempat.
2. LKS yang dikembangkan masih perlu diuji cobakan disekolah lain agar memenuhi mode 4-D
3. LKS perlu dikembangkan pada materi atau pokok bahasan matematika yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. (2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Miftahul Huda. 2011. *Cooperatif Learning, Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rohman, M. dan Amri, S. (2013). *Strategi Dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya .
- Punaji, S. H. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana