BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Proses pengembangan perangkat pembelajaran model kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS menggunakan pengembangan perangkat pembelajaran 4D Thiagarajan yang meliputi kegiatan pendefinisian (*define*), perancangan (*designe*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Namun dalam penelitian ini tahap terakhir penyebaran tidak dilakukan karena jika dilakukan tahap penyebaran, maka harus diadakan uji coba lebih dari satu kali untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran. Sedangkan dalam penelitian ini uji coba perangkat pembelajaran hanya dilakukan sebanyak satu kali, sehingga tahap penyebaran tidak dilakukan. Tahap pendefinisian meliputi kegiatan analisis awal akhir yang membahas semua masalah yang dihadapi siswa kelas VIII MTs Al-Falah Al-Islami dalam pembelajaran matematika. Kegiatan analisis siswa meliputi kegiatan analisis latar belakang pengetahuan siswa dan analisis perkembangan kognitif siswa. Karena subyek penelitian adalah siswa kelas VIII dengan waktu penelitian pada awal masuk sekolah, sehingga peneliti berdiskusi dengan guru matematika yang sudah 4 tahun menjadi guru matematika kelas VIII di MTs Al-Falah Al-Islami. Diskusi tersebut bertujuan untuk mendapatkan gambaran atau informasi tentang kondisi siswa kelas VIII secara umum. Setelah melakukan analisis awal akhir dan analisis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa, kemudian dilanjutkan analisis konsep, analisis tugas serta analisis tujuan pembelajaran.

Pada tahap perancangan (*design*) dilakukan kegiatan penyusunan tes, pemilihan media, dan pemilihan format kemudian mendesain perangkat pembelajaran model kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS yang nantinya akan menghasilkan desain awal draft I.

Pada tahap ketiga adalah tahap pengembangan yang meliputi telaah atau kegiatan validasi oleh validator yang kemudian dilanjutkan dengan revisi. Hasil validasi dan kepraktisan oleh validator serta keterlaksanaan di lapangan, beserta keefektifan perangkat berdasarkan hasil uji coba di lapangan. Hasil selengkapnya disajikan pada hasil pengembangan perangkat pembelajaran.

B. Hasil Pengembangan Perangkat Pembelajaran

1. Kevalidan Perangkat Pembelajaran

   a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

      Semua aspek dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan pada penelitian ini memiliki rata-rata total 3,6. Dengan demikian, aspek tujuan pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran, waktu, perangkat pembelajaran (Buku Siswa dan LKS), dan bahasa pada RPP telah sesuai menurut para validator. Meskipun demikian, ada salah satu validator yang menyarankan untuk mengganti kolom sintaks dalam langkah-langkah pembelajaran menjadi kolom fase

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kooperatif dan menuliskan contoh soal yang digunakan untuk memotivasi siswa.

b. Buku Siswa

Buku Siswa yang dikembangkan pada penelitian ini, semua aspeknya mendapat nilai rata-rata diatas 3,0. Pada aspek kelayakan isi, artinya baik materi maupun nilai yang disajikan pada Buku Siswa sesuai menurut para validator. Begitu pula pada aspek kebahasaan dan penyajian, jelas dan menarik..

c. Lembar Kerja Siswa (LKS)

Pada Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang dikembangkan dalam penelitian ini memperoleh rata-rata total 3,4. Dengan demikian aspek petunjuk, aspek kelayakan isi, aspek prosedur, dan aspek pertanyaan telah sesuai menurut para validator meskipun ada beberapa soal yang harus direvisi penulisannya.

2. Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Sesuai dengan penjelasan pada bab IV bahwa pada lembar penilaian validasi perangkat juga disertakan penilaian tentang kepraktisan perangkat tersebut. Penilaian kepraktisan oleh para validator disini merupakan penilaian secara logik, artinya secara logika atau rasional para validator menyatakan bahwa perangkat pembelajaran tersebut dapat digunakan dengan sedikit revisi. Meskipun demikian, pada saat ujicoba, menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, Buku Siswa dan LKS, semuanya dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dipergunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Baik guru maupun siswa, keduanya dapat memahami semua yang ada pada perangkat pembelajaran.

3. Keefektifan Perangkat Pembelajaran

a. Aktifitas Siswa

Hasil analisis aktivitas siswa selama berlangsungnya pembelajaran yang menggunakan model kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS pada pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel menunjukkan bahwa siswa aktif dalam proses pembelajaran hal ini didasarkan pada persentase aktivitas siswa pada setiap kategori (tabel 4.12).

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, terdapat perilaku siswa yang tidak relevan dalam KBM, diantaranya mengobrol dan mengganggu teman yang di dekatnya. Arahan dan peringatan dari guru kepada siswa menurut peneliti perlu diberikan, untuk mempertahankan aktivitas siswa misalnya dengan menegur siswa yang kurang memperhatikan jalannya pembelajaran. Menurut peneliti, aktivitas siswa yang tidak sesuai ini terjadi dikarenakan siswa masih belum terbiasa menerima pembelajaran seperti yang telah diterapkan.

b. Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran (RPP) yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS dapat dilihat dari persentase keterlaksanaan yang dinyatakan dengan kriteria terlaksana

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan tidak terlaksana. Keterlaksanaan pembelajaran tersebut juga dinilai untuk mengetahui apakah pelaksanaan pembelajaran tersebut termasuk kategori sangat baik, baik, kurang baik atau tidak baik. Ditinjau dari persentase keterlaksanaan RPP, pada uji coba lapangan, persentase keterlaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama hanya sebesar 93%. Hal ini dikarenakan guru dan siswa masih belum terbiasa dengan proses pembelajaran model kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS sehingga ada 1 langkah pembelajaran terahir yang tidak terlaksana dikarenakan keterbatasan waktu yaitu mengingatkan siswa untuk mempelajari materi selanjutnya. Meskipun demikian, pada pertemuan yang kedua semua langkah-langkah pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

c. Respon Siswa

Berdasarkan analisis respon siswa pada uji coba di lapangan yang telah dikemukakan sebelumnya, tabel 4.15 menunjukkan bahwa penilaian siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan model kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS adalah mayoritas siswa memberikan respon positif. Hal ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap perangkat pembelajaran selama uji coba memenuhi kriteria keefektifan. Adapun siswa yang memberikan respon negatif, adalah siswa yang melakukan prilaku tidak relevan pada waktu proses pembelajaran. Sehingga siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut tidak begitu maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran pembelajaran model kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS.

d. Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan analisis hasil belajar siswa yang telah dikemukakan sebelumnya, tabel 4.16 menunjukkan bahwa 18 hasil belajar siswa selama proses pembelajaran pembelajaran model kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS pada pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel tuntas secara individual. Selain itu siswa juga memenuhi kriteri ketuntasan secara klasikal , karena persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 86%, sehingga dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan siswa telah mencapai kompetensi yang telah ditentukan.

Terdapat 3 orang siswa yang tidak tuntas dalam mencapai kompetensi menentukan penyelesaian sistem persamaan linier dua variabel, dengan nilai tes hasil belajar di bawah 66, masing-masing mendapat nilai 63, 65 dan 65. Menurut pengamatan peneliti, siswa yang tidak tuntas tersebut memang siswa yang kurang memperhatikan selama kegiatan pembelajaran dan terkesan tidak serius dalam mempelajari materi sistem persamaan linier dua variabel. Hal inilah yang mungkin menjadi faktor penyebab tidak tuntasnya siswa dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Program perbaikan atau remedial hendaknya diberikan oleh guru untuk membantu siswa mencapai kompetensi tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id