

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA MODEL KOOPERATIF TIPE *BAMBOO*  
*DANCING* BERBASIS KEUNGGULAN LOKAL  
BANYUWANGI UNTUK MELATIHKAN *LIFE SKILL*  
SISWA**

SKRIPSI

Oleh:

Naila Qurrotin A'yun

NIM D94214106



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
JURUSAN PMIPA  
PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
NOVEMBER 2018

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : NAILA QURROTIN A'YUN  
NIM : D94214106  
Judul : PENGEMBANGAN PERANGKAT  
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MODEL  
KOOPERATIF TIPE *BAMBOO DANCING*  
BERBASIS KEUNGGULAN LOKAL  
BANYUWANGI UNTUK MELATIHKAN *LIFE*  
*SKILL* SISWA

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 23 Oktober 2018

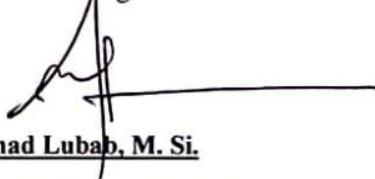
Pembimbing I



Maunah Setyawati, M. Si.

NIP. 197411042008012008

Pembimbing II



Ahmad Lubab, M. Si.

NIP. 198111182009121003

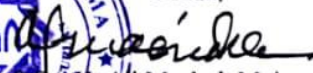
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI  
Skripsi oleh Naila Qurrotin A'yun ini telah dipertahankan di depan Tim  
Penguji Skripsi

Surabaya, 08 November 2018

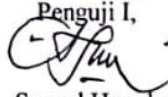
Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



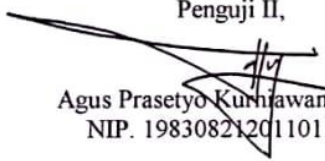
Dekan,

  
Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag., M.Pd.I.  
NIP. 196301231993031002

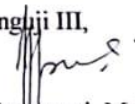
Tim Penguji  
Penguji I,

  
Dr. H. A. Saepul Hamdani, M.Pd.  
NIP. 196507312000031002

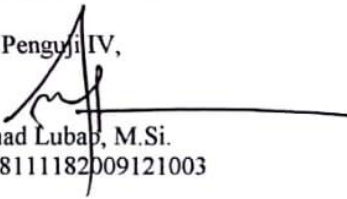
Penguji II,

  
Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd.  
NIP. 198308212011011009

Penguji III,

  
Maunah Setyawati, M.Si.  
NIP. 197411042008012008

Penguji IV,

  
Ahmad Lubap, M.Si.  
NIP. 198111182009121003

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Naila Qurrotin A'yun

NIM : D94214106

Jurusan/Prodi : PMIPA/Pendidikan Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian maupun seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa ini plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Surabaya, 1 November 2018



Yang membuat  
pernyataan

Naila Qurrotin A'yun  
NIM. D94214106



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300  
E-Mail: perpustakaan@uin-sby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : NAILA GUREOTIN ATUN  
NIM : 099214106  
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN KEJURUAN / PENDIDIKAN MTU DAN IPA  
E-mail address : naila.gureo21@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi  Tesis  Disertasi  Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA MODEL KOOPERATIF TIPE  
BAMBOU DANKING BERBASIS KEUNGGULAN LOKAL BANYUWANGI UNTUK MELATIHKAN  
LIFE SKILL SISWA

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 15 NOVEMBER 2018

Penulis

  
( NAILA GUREOTIN ATUN )  
nama terang dan tanda tangan

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
MODEL KOOPERATIF TIPE *BAMBOO DANCING* BERBASIS  
KEUNGGULAN LOKAL BANYUWANGI UNTUK MELATIHKAN *LIFE  
SKILL* SISWA**

Oleh: Naila Qurrotin A'yun

**ABSTRAK**

Pengembangan perangkat pembelajaran matematika model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi bertujuan untuk mendeskripsikan tingkatan *life skill* siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan.

Perangkat yang dikembangkan berupa RPP dan LKS dan mengacu pada model pengembangan Plom. RPP dan LKS diujicobakan di MTs Darul Manja Glenmore kelas VIII-C semester ganjil tahun 2018-2019 pada tanggal 15 Oktober 2018 untuk mengetahui

Hasil penelitian menunjukkan bahwa RPP yang dikembangkan masuk kategori valid dengan rata-rata total kevalidan 3,33 dan LKS yang dikembangkan masuk kategori valid dengan rata-rata 3,29. Masing-masing perangkat pembelajaran dinilai A dengan tanpa revisi oleh dua validator dan dinilai B oleh dua validator yang lain sehingga perangkat tersebut dapat digunakan dengan sedikit revisi. Aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dinyatakan aktif dengan persentase 84,2%, kemampuan guru dalam melaksanakan sintaks pembelajaran dinyatakan sangat baik dengan memperoleh rata-rata skor 3,80, respon siswa terhadap pembelajaran dinyatakan positif dengan skor rata-rata respon siswa sebesar 82,24% sehingga penerapan pembelajaran tersebut dalam kategori efektif. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa setelah pembelajaran diketahui 16% siswa memiliki kemampuan *life skill* rendah, 28% siswa memiliki kemampuan *life skill* sedang, dan 56% siswa memiliki kemampuan *life skill* tinggi.

**Kata kunci :** kooperatif tipe *bamboo dancing*, keunggulan lokal Banyuwangi, *life skill*

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL LUAR .....</b>	<b>i</b>
<b>SAMPUL DALAM.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR.....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Batasan Penelitian .....	7
G. Definisi Operasional.....	7

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Model Pembelajaran Kooperatif.....	9
1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif .....	9
2. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif.....	10
3. Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif.....	10
4. Tujuan Pembelajaran Kooperatif .....	11
5. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif.....	11
B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Bamboo Dancing</i> (Tari Bambu) .....	12
1. Pengertian <i>Bamboo Dancing</i> .....	12
2. Langkah-langkah <i>Bamboo Dancing</i> .....	13
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Bamboo Dancing</i> .....	15
C. Keunggulan Lokal Banyuwangi .....	15
1. Pengertian Keunggulan Lokal.....	15
2. Keunggulan Lokal Banyuwangi .....	16
D. <i>Life Skill</i> (Kecakapan Hidup) .....	24
1. Pengertian <i>Life Skill</i> .....	24
2. Aspek-aspek <i>Life Skill</i> .....	25
3. Tujuan <i>Life Skill</i> dalam Pendidikan.....	28
E. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Bamboo Dancing</i> Berbasis Keunggulan Lokal Banyuwangi untuk Melatihkan <i>Life Skill</i> Siswa	28

## **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	31
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	31
1. Tahap Penelitian Pendahuluan ( <i>Preliminary Research</i> ) .....	31



2. Tahap Pembuatan <i>Prototype (Prototyping Phase)</i> .....	32
3. Tahap Penilaian ( <i>Assessment Phase</i> ) .....	33
C. Uji Coba Produk .....	34
1. Desain Uji Coba .....	34
2. Subjek Penelitian .....	35
3. Waktu dan Tempat Penelitian .....	35
4. Jenis Data .....	35
D. Teknik dan Analisis Data .....	36
1. Analisis Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran .....	36
2. Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran .....	43
3. Analisis Data Keefektifan Perangkat Pembelajaran .....	44
4. Analisis Data <i>Life Skill</i> Siswa .....	47

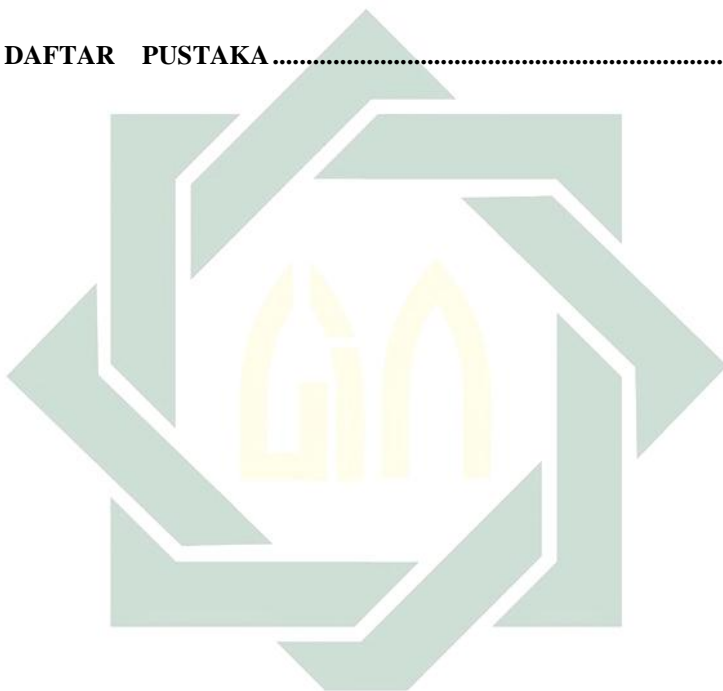
## **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Data Uji Coba .....	49
1. Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran ....	49
2. Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran ..	55
3. Data Keefektifan Perangkat Pembelajaran...	56
4. Data <i>Life Skill</i> Siswa .....	68
B. Analisis Data .....	71
1. Analisis Kevalidan Perangkat Pembelajaran .....	71
2. Analisis Kepraktisan Perangkat Pembelajaran .....	73
3. Analisis Keefektifan Perangkat Pembelajaran .....	74
4. Analisis <i>Life Skill</i> Siswa .....	80
C. Revisi Produk .....	82
1. Revisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	82
2. Revisi Lembar Kerja Siswa (LKS) .....	82
D. Kajian Akhir Produk .....	83

**BAB V      PENUTUP**

A. Kesimpulan.....85  
B. Saran.....86

**DAFTAR PUSTAKA.....87**



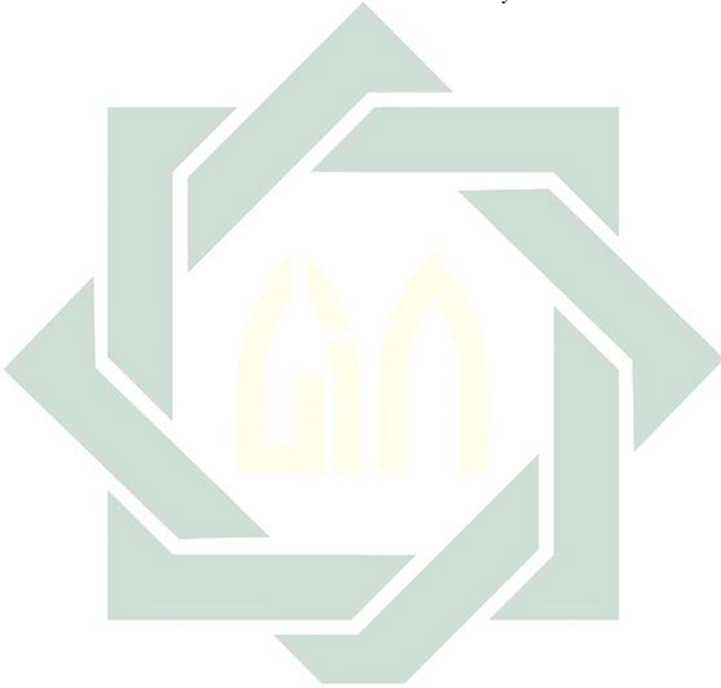
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif .....	11
Tabel 2.2	Tempat Pariwisata dan rekreasi di Banyuwangi .....	16
Tabel 3.1	Indikator Aspek Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	36
Tabel 3.2	Skala penilaian Kevalidan Perangkat Pembelajaran ..	38
Tabel 3.3	Pengolahan Data Kevalidan RPP .....	38
Tabel 3.4	Interval Tingkat Kevalidan RPP .....	40
Tabel 3.5	Indikator Kevalidan LKS .....	40
Tabel 3.6	Skala Penilaian Kevalidan LKS .....	41
Tabel 3.7	Pengolahan Data Kevalidan LKS .....	42
Tabel 3.8	Interval Tingkat Kevalidan LKS .....	43
Tabel 3.9	Kriteria Penilaian Kepraktisan Perangkat Pembelajaran .....	44
Tabel 3.10	Skala Penilaian Kemampuan Guru Melaksanakan Sintaks Pembelajaran .....	45
Tabel 3.11	Kriteria Penilaian Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran.....	46
Tabel 3.12	Kriteria Pengelompokan <i>Life Skill</i> Siswa.....	48
Tabel 4.1	Daftar Nama Validator Perangkat Pembelajaran .....	49
Tabel 4.2	Data Hasil Penilaian RPP oleh Validator .....	49
Tabel 4.3	Data Hasil Penilaian LKS oleh Validator .....	53
Tabel 4.4	Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran .....	56

Tabel 4.5	Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	57
Tabel 4.6	Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran.....	59
Tabel 4.7	Data Hasil Respon Siswa terhadap Pelaksanaan Pembelajaran.....	64
Tabel 4.8	Data Hasil Respon Siswa terhadap LKS .....	66
Tabel 4.9	Data Hasil Observasi <i>Life Skill</i> Siswa .....	68
Tabel 4.10	Rekapitulasi Hasil Observasi <i>Life Skill</i> Siswa .....	70
Tabel 4.11	Kategori Aktivitas Siswa .....	77
Tabel 4.12	Rata-rata Respon Siswa .....	79
Tabel 4.13	Persentase <i>Life Skill</i> Siswa.....	80
Tabel 4.14	Daftar Revisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ....	82
Tabel 4.15	Daftar Revisi Lembar Kerja Siswa.....	82

## DAFTAR BAGAN DAN GAMBAR

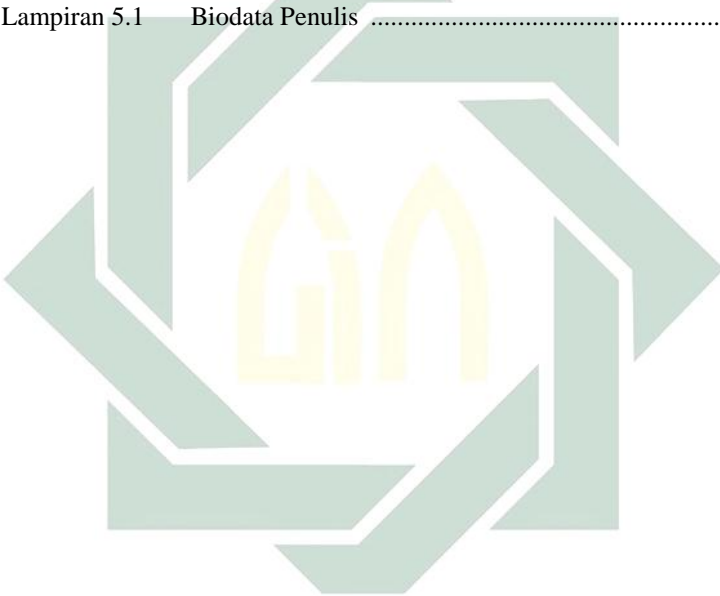
Bagan 2.1	Aspek <i>Life Skill</i> .....	28
Gambar 3.1	Desain <i>One-Shout Case Study</i> .....	35



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	92
Lampiran 1.2	Lembar Kerja Siswa (LKS) .....	104
Lampiran 1.3	Lembar Soal Sistem Koordinat Kartesius Model Kooperatif Tipe <i>Bamboo Dancing</i> .....	110
Lampiran 1.4	Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa (LKS) .....	112
Lampiran 1.5	Kunci Jawaban Soal Sistem Koordinat Kartesius Model Kooperatif Tipe <i>Bamboo Dancing</i> .....	113
Lampiran 2.1	Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	114
Lampiran 2.2	Lembar Validasi Lembar Kerja Siswa (LKS).....	117
Lampiran 2.3	Lembar Observasi Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran.....	120
Lampiran 2.4	Lembar Observasi Aktivitas Siswa .....	124
Lampiran 2.5	Lembar Respon Siswa terhadap Pembelajaran .....	126
Lampiran 2.6	Lembar Observasi <i>Life Skill</i> Siswa .....	128
Lampiran 3.1	Hasil Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	130
Lampiran 3.2	Hasil Lembar Validasi Lembar Kerja Siswa (LKS).142	
Lampiran 3.3	Hasil Observasi Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran .....	150
Lampiran 3.4	Hasil Observasi Aktivitas Siswa .....	154
Lampiran 3.5	Hasil Observasi <i>Life Skill</i> Siswa .....	158
Lampiran 3.6	Contoh Hasil Respon Siswa .....	162

Lampiran 3.7	Contoh Hasil Pengerjaan LKS.....	164
Lampiran 3.8	Contoh Hasil Pengerjaan Soal Sistem Koordinat Kartesius Model Kooperatif .....	174
Lampiran 4.1	Surat Tugas .....	176
Lampiran 4.2	Surat Keterangan Penelitian.....	177
Lampiran 4.3	Lembar Konsultasi Skripsi.....	178
Lampiran 5.1	Biodata Penulis .....	179



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Proses pendidikan dalam pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan *hard skill* dan *soft skill* siswa. Pengembangan keterampilan tersebut merupakan bagian kecakapan hidup (*life skill*).<sup>1</sup> Pelaksanaan pendidikan *life skill* di sekolah mengacu pada dua jenis kecakapan utama yang meliputi kecakapan *general life skill* dan kecakapan *specific life skill*. Kecakapan *general life skill* terdiri dari kecakapan personal dan sosial, sedangkan kecakapan *specific life skill* terdiri dari kecakapan akademik dan vokasional.<sup>2</sup> Kecakapan hidup tersebut sesuai dengan empat pilar pendidikan yang dicanangkan UNESCO yang meliputi belajar untuk mengetahui, berbuat atau bekerja, menjadi jati diri, dan hidup bermasyarakat.<sup>3</sup> Empat pilar tersebut dapat dijadikan pedoman dalam implementasi pembelajaran di Indonesia.

Fakta di lapangan menunjukkan pelaksanaan pendidikan di Indonesia belum memperhatikan *life skill* hanya fokus pada aspek kognitif. Padahal *life skill* juga memberikan bekal *learning how to learn*, yaitu pembelajaran yang tidak hanya belajar teori melainkan juga mempraktekkannya untuk mengatasi problematika dalam dunia nyata.<sup>4</sup> Adanya *life skill* memberikan nuansa pendidikan yang lebih realistis dan kontekstual.<sup>5</sup> Sehingga dengan *life skill* proses pembelajaran akan lebih efektif dan bermakna.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam menerapkan pembelajaran yang menarik dan efektif untuk melatih *life skill* siswa adalah dengan menerapkan

---

<sup>1</sup> Yokhebed, dkk, "Peningkatan *Life Skill* melalui Pembelajaran berbasis Keunggulan Lokal", FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak, *Proceeding Biology Education Conference* (ISSN: 2528-5742), Vol 13(1) 2016, 455.

<sup>2</sup> Sri Wahyuni, "Implementasi Pendidikan *Life Skill* di SMKN 1 Bondowoso", FKIP Universitas Jember, *Jurnal Edukasi IV* :1(2017), 25

<sup>3</sup> Yokhebed, Loc.cit., 445

<sup>4</sup> Mujakir, "Pengembangan *Life Skill* dalam Pembelajaran Sains", Fakultas Tarbiyah IAIN Ar-Raniry, *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA XII:1* (8: 2012), 3

<sup>5</sup> Sri Wahyuni, Loc. Cit., 24.



pembelajaran kooperatif.<sup>6</sup> Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar secara berkelompok yang bersifat heterogen yang terdiri dari kelompok-kelompok kecil, setiap anggota kelompok kecil ini dituntut untuk saling bekerjasama<sup>7</sup>. Sedangkan menurut Scott B Watson dari *School of education, Faculty Publications and Presentation Library* dalam makalahnya yang berjudul *The Essential of Cooperative Learning* mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah lingkungan belajar kelas yang memungkinkan siswa untuk saling bekerjasama dalam suatu kelompok kecil yang bersifat heterogen<sup>8</sup>.

Pembelajaran kooperatif menekankan pada tujuan kesuksesan kelompok, yakni penguasaan materi oleh seluruh anggota kelompok<sup>9</sup>. Pembelajaran kooperatif sangat bermanfaat bagi siswa karena selain menumbuhkan rasa solidaritas juga dapat mengurangi kekurangan dalam belajar secara individu<sup>10</sup>. Sehingga dalam pembelajaran kooperatif siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya melalui teman sebaya yang memiliki kemampuan lebih sebagai narasumber.

Salah satu alternatif pembelajaran kooperatif adalah *bamboo dancing* (tari bambu). *Bamboo dancing* merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan belajar kepada siswa untuk bertukar informasi secara bersamaan dengan pasangan yang berbeda-beda<sup>11</sup>. Menurut Suprijono *bamboo dancing* dapat memotivasi siswa untuk mempelajari materi dengan baik dan pengetahuan yang diperoleh melalui tiap-tiap kelompok besar dapat diobjektivikasi dan menjadi pengetahuan yang sama seluruh kelas<sup>12</sup>. Model pembelajaran tersebut bertujuan untuk

---

<sup>6</sup> Nindya Yuliwulandan, "Pengembangan Muatan Kecakapan Hidup (*Life Skill*) pada Pembelajaran di Sekolah", STAIN Jurai Sewo Metro. (3:2015), 12.

<sup>7</sup> Ratumanan, *Inovasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2015), 150.

<sup>8</sup> <http://www.landasanteori-pengertian.com/2015/09/pengertian-pembelajaran-kooperatif.html?e=1>, diakses pada tanggal 11 Desember 2017.

<sup>9</sup> Ratumanan, Op. Cit, 152.

<sup>10</sup> Ratumanan, Op. Cit, 153.

<sup>11</sup> <http://www.asikbelajar.com/2013/01/model-pembelajaran-tari-bambu.html>, diakses pada 13 Desember 2017

<sup>12</sup> Kartika, Eta, "Penerapan Metode *Bamboo Dancing* pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2014/2015", *Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan*

mempengaruhi pola interaksi siswa yang mengharuskan untuk saling bekerjasama dalam suasana gotong royong dalam belajar maupun berdiskusi, sehingga dapat menimbulkan sikap positif dan dapat melatih *life skill* siswa.

Usaha untuk melatih *life skill* siswa dalam proses pembelajaran tidak bisa dipisahkan dengan konteks alam dan kehidupan keseharian anak. Karena pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang menghadirkan dunia nyata dalam pendidikan. Banyak sekali macam keunggulan yang dapat disisipkan dalam pembelajaran seperti halnya keunggulan sumber daya alam, sumber daya manusia, geografi, budaya, dan historis. Apabila pembelajaran ini disisipkan akan menambah wawasan anak terhadap keunggulan daerahnya.

Pelaksanaan pembelajaran matematika berbasis keunggulan lokal dapat memberikan manfaat besar dalam kehidupan sehari-hari siswa. Siswa dapat menyelesaikan permasalahan nyata dengan menggunakan konsep matematika. Menurut Asmani pendidikan berbasis keunggulan lokal merupakan pendidikan yang memanfaatkan berbagai keunggulan lokal dalam aspek ekonomi, budaya, bahasa, tempat bersejarah, ekologi, dan lain-lain, yang dapat bermanfaat untuk mengembangkan kompetensi siswa<sup>13</sup>.

Pembelajaran berbasis keunggulan lokal melatih kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah yang terkait dengan keunggulan lokal pada lingkungan siswa. Hal itu sejalan dengan pendapat David Sobel (dalam H. Pillips dan S. Whately) bahwa pendidikan berbasis lokal akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah dan memecahkannya yang berguna bagi kesejahteraan masyarakat dan aksi sosial<sup>14</sup>. Sehingga pembelajaran berbasis keunggulan lokal dapat lebih mudah dilaksanakan dan difahami oleh siswa.

---

*Alam Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Persatuan Guru Republik Indonesia (STKIP-PGRI) Lubuklinggau 2015*, 4

<sup>13</sup> Rahayu, Ratri, "Aktualisasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Melalui Gerakan Literasi Sekolah untuk Menyiapkan Generasi Unggul dan Berbudhi Pekerti", *Prosiding Seminar Nasional 15 Maret 2017*, 156 – 157

<sup>14</sup> Galih, Chrise Putrining, Tesis: "*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Materu Perbandingan dan Segi Empat Pendekatan Sainifik Berbasis Potensi Keunggulan Lokal Kabupaten Banyuwangi*", (Jember: Universitas Jember, 2016), 4

Penelitian yang dilakukan oleh Diah Nurul Utami pada tahun 2015 menunjukkan bahwa melalui pembelajaran berbasis keunggulan lokal respon yang didapat adalah positif karena respon siswa dilihat dari hasil pembelajaran termasuk kategori baik dan sangat baik<sup>15</sup>. Selanjutnya menurut penelitian Yokhebed tahun 2016 menunjukkan bahwa peningkatan *life skill* dari pembelajaran berbasis keunggulan lokal dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 memiliki peningkatan dari aspek kerja sama sebesar 0,15%, aspek keterampilan interpersonal sebesar 0,15%, aspek mengemukakan gagasan atau ide sebesar 0,52%, aspek komunikasi dari audiens sebesar 0,64%, aspek pengambilan keputusan 0,05%, aspek pemecahan masalah 0,03%, dan aspek memilih dan mencoba alternatif yang memadai sebesar 0,03%. Dan penelitian Nurazizah tahun 2016 menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *bamboo dancing* dapat meningkatkan hasil belajar dengan kategori tinggi<sup>16</sup>. Dari ketiga penelitian tersebut maka pembelajaran berbasis keunggulan lokal dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* merupakan salah satu alternatif pembelajaran matematika yang tepat untuk melatih *life skill* siswa.

Selain dari ketiga penelitian tersebut, Chrise Putrining Galih melakukan penelitian pengembangan perangkat pembelajaran berbasis keunggulan lokal Banyuwangi dan hasil yang didapatkan adalah baik dengan prosentase 80%. Hal ini menginspirasi untuk mengadakan penelitian lainnya di Kabupaten Banyuwangi dengan mengintegrasikan antara pembelajaran dengan keunggulan lokal. Adapun keunggulan lokal yang dimaksudkan adalah pada sektor pariwisata. Dinas Pariwisata Banyuwangi menyebutkan pada tahun 2016 terdapat 114 tempat pariwisata dan rekreasi yang ada di Banyuwangi<sup>17</sup>. Data tersebut menunjukkan bahwa pariwisata merupakan salah satu sektor keunggulan dari Banyuwangi. Selain

---

<sup>15</sup> Diah Nurul Utami, Skripsi: “Penerapan Pembelajaran Berbasis Potensi Keunggulan Lokal Pengelolaan Tambang Batu Kapur untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Ekosistem Kelas X di SMA Negeri 1 Jamblang Kabupaten Cirebon”, (Cirebon: IAIN Syekhhati Cirebon, 2015), 19.

<sup>16</sup> Nurazizah, Skripsi : “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa”, (Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2016), 9.

<sup>17</sup> Pemkab Banyuwangi, “Tempat Pariwisata dan Tempat Rekreasi di Banyuwangi”, 2016.

itu, pemberian penghargaan oleh ASEAN tahun 2016 yaitu Banyuwangi *the Sunrise of Java* juga melengkapi pengakuan dunia internasional tentang wisata di Banyuwangi<sup>18</sup>.

Berdasarkan uraian di atas, dengan menerapkan pembelajaran matematika model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi, diharapkan dapat digunakan sebagai media untuk melestarikan keunggulan daerah dan dapat melatih *life skill* siswa. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul penelitian “**Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing* Berbasis Keunggulan Lokal Banyuwangi untuk Melatihkan *Life Skill* Siswa**”.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan hasil pengembangan perangkat pembelajaran matematika menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi?
2. Bagaimana kepraktisan hasil pengembangan perangkat pembelajaran matematika menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi?
3. Bagaimana keefektifan penerapan pembelajaran matematika menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi?
4. Bagaimana *life skill* siswa setelah dilakukan pembelajaran matematika model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diberikan sebelumnya, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan hasil pengembangan perangkat pembelajaran matematika menggunakan model

---

<sup>18</sup> Wike Sulistriami, “Resmi, *The Sunrise of Java, Julukan Wisata Banyuwangi dari ASEAN*”, diakses dari <http://phinemo.com/wisata-banyuwangi-dapat-penghargaan-asean/> pada tanggal 12 April 2018

kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi

2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan hasil pengembangan perangkat pembelajaran matematika menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan penerapan pembelajaran matematika menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi
4. Untuk mengetahui *life skill* siswa dari pengembangan perangkat pembelajaran matematika model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi.

#### **D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian adalah:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada materi perbandingan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa MTs Darul Manja Glenmore kelas VIII
2. Lembar Kerja Siswa (LKS) perbandingan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa MTs Darul Manja Glenmore kelas VIII.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan berguna:

1. Bagi guru
  - a. Menambah pengetahuan guru tentang model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi
  - b. Menambah pengalaman guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa

2. Bagi siswa

Mempermudah siswa dalam memahami pelajaran matematika serta dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap daerahnya. Karena pembelajaran yang digunakan merupakan pembelajaran berbasis keunggulan lokal.

3. Bagi peneliti

Menambah pengalaman sebagai calon guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi

#### **F. Batasan Penelitian**

Untuk menghindari meluasnya pembahasan, maka dalam penelitian ini ruang lingkup penelitian ditetapkan sebagai berikut:

1. Pokok bahasan dalam penelitian ini adalah sistem koordinat kartesius
2. Pada penelitian ini, peneliti membuat jalan alternatif pada bidang koordinat kartesius berupa garis warna biru guna memudahkan siswa dalam memilih lintasan yang hendak ditempuh

#### **G. Definisi Operasional**

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka istilah yang perlu didefinisikan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan perangkat pembelajaran merupakan serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran berdasarkan teori yang sudah ada. Perangkat pembelajaran dikatakan layak apabila memenuhi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan
2. Valid adalah suatu kondisi yang menunjukkan kesahihan dalam penelitian dengan memenuhi standar yang telah ditetapkan
3. Praktis yaitu jika validator menyatakan perangkat pembelajaran tersebut dapat digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi
4. Efektif yaitu jika perangkat pembelajaran memenuhi kriteria efektivitas pembelajaran, yaitu a) aktivitas siswa tergolong

aktif, dikatakan aktif apabila persente siswa yang aktif lebih besar dari pada siswa yang pasif, b) kemampuan guru melaksanakan sintaks pembelajaran dengan memeuhi kategori baik atau sangat baik, c) respon siswa positif, dikatakan positif jika 70% atau lebih siswa merespon dalam kategori positif.<sup>19</sup>

5. Model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* adalah salah satu model pembelajaran yang menuntut siswa untuk saling berdiskusi dan bertukar pasangan dalam waktu yang bersamaan seperti orang yang sedang menari tarian bambu
6. Keunggulan lokal adalah ciri khas yang dimiliki suatu daerah. Pada penelitian ini adalah daerah Banyuwangi yang unggul dibidang pariwisata
7. *Life skill* adalah kemampuan beradaptasi dan berperilaku positif untuk menghadapi tuntutan dan tantangan hidup untuk lebih efektif.

---

<sup>19</sup> Atmim Lana Fauziyah, Skripsi : “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model PBL-Strategi SQRQCQ untuk Melatih Literasi Matematis Siswa”, (Surabaya : UINSA 2018), 11



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Model Pembelajaran Kooperatif

##### 1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Menurut Rusman model pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat siswa atau lebih dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen<sup>1</sup>. Pembelajaran kooperatif didasarkan pada gagasan atau pemikiran bahwa siswa bekerja bersama-sama dalam belajar, dan bertanggung jawab terhadap aktivitas belajar kelompok mereka seperti terhadap diri mereka sendiri. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang menganut paham konstruktivisme<sup>2</sup>. Dalam teori konstruktivisme ini lebih mengutamakan pada pembelajaran siswa yang dihadapkan pada masalah-masalah kompleks untuk dicari solusinya. Selanjutnya menemukan bagian-bagian yang lebih sederhana atau keterampilan yang diharapkan<sup>3</sup>.

Model pembelajaran kooperatif menurut Eggen dan Kauchak dalam Ratunaman merupakan strategi mengajar yang menekankan pada interaksi antar siswa yang diberikan oleh guru<sup>4</sup>. Sedangkan menurut Slavin dalam Ratunaman pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dimana siswa bersama dalam suatu kelompok kecil untuk saling membantu dalam mempelajari suatu materi<sup>5</sup>. Dalam suatu pembelajaran kooperatif biasanya setiap kelompok terdiri dari 4-5 anak dengan kemampuan yang heterogen baik dari segi

---

<sup>1</sup> H Mahardi, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas VD SDN 184 Pekanbaru", *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2015, 73

<sup>2</sup> <https://anrusmath.files.wordpress.com/2008/07/model-pembelajaran-kooperatif.pdf> . diakses pada 04 maret 2018.

<sup>3</sup> Welini Anggraeni, Skripsi : "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi*" (Bandung: FKIP UNPAS, 2016), 11.

<sup>4</sup> Ratumanan, *Inovasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2015), 150.

<sup>5</sup> Ibid, 150.



kemampuan, ras, budaya, maupun jenis kelamin<sup>6</sup>. Sehingga pembelajaran kooperatif tidak sekedar belajar bersama, melainkan selama prosesnya saling bertukar pendapat, sehingga pemahaman yang didapatkan oleh siswa sama rata<sup>7</sup>.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang menekankan interaksi antar siswa dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen untuk saling membantu dalam mempelajari suatu materi tertentu.

## **2. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif**

- a. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan tugas atau materinya
- b. Kelompok yang terbentuk adalah dengan kemampuan yang heterogen
- c. Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari suku, adat, budaya, ras, atau jenis kelamin yang berbeda-beda
- d. Penghargaan yang diberikan berorientasi pada kelompok dari pada individu<sup>8</sup>.

## **3. Unsur-unsur Dasar Pembelajaran Kooperatif**

- a. Sehidup sepenanggungan dalam mengerjakan tugas kelompok
- b. Saling bertanggung jawab pada kelompoknya
- c. Memiliki tujuan dalam kelompok yang sama
- d. Membagi tugas dan bertanggung jawab antar anggota kelompok
- e. Evaluasi maupun penghargaan akan dirasakan bersama dalam kelompok
- f. Berbagi kepemimpinan dan keterampilan untuk belajar bersama selama pembelajaran berlangsung
- g. Pertanggung jawaban secara individu atas materi yang ditangani kelompok<sup>9</sup>.

---

<sup>6</sup> Ibid, 151.

<sup>7</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta : PT Raja Grafindo, 2010), 203.

<sup>8</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran* (Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset, 2012), 208 – 209.

#### 4. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Menurut Ibrahim dkk dalam Trianto pembelajaran kooperatif memiliki tiga tujuan penting<sup>10</sup>:

##### a. Hasil Belajar Akademik

Para ahli menunjukkan bahwa melalui pembelajaran kooperatif dapat memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas. Hal ini dapat dilihat ketika siswa saling membantu untuk memahami konsep-konsep yang sulit, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.

##### b. Penerimaan Terhadap Keragaman

Pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa dengan latar belakang yang berbeda dan kondisi saling ketergantungan antar anggota kelompok atas tugas-tugas yang diberikan menjadikan siswa untuk lebih menghargai satu sama lain.

##### c. Pengembangan Keterampilan

Keterampilan bersosial akan berkembang secara signifikan yang diperoleh melalui kerja sama, kolaborasi, dan tanya jawab.

#### 5. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif dapat dilihat pada tabel 2.1.<sup>11</sup>

**Tabel 2.1**

#### **Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif**

<b>Fase</b>	<b>Aktivitas Guru</b>
Fase 1 Menyampaikan tujuan	Guru menyampaikan tujuan yang hendak dicapai pada

<sup>9</sup> Muslim Ibrahim, *Pembelajaran Kooperatif* (Surabaya: Universitas Press.2001), 6. (dalam skripsi Wiwin Afriansyah, *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teknik Tari Bambu untuk Meningkatkan Sikap Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTs Darul Falah Salo Timur*, FTK UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2011, 16 – 17).

<sup>10</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana Premada Media Group, 2011), 59 – 60.

<sup>11</sup> Ibid, 66 – 67

dan memotivasi siswa	pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa melalui demonstrasi atau bahan bacaan
Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase 4 Membimbing kelompok dalam bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok belajar saat mereka mengerjakan tugas
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok melakukan presentasi hasil kinerjanya
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara untuk menghargai upaya atau kinerja hasil belajar individu maupun kelompok

## B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing* (Tari Bambu)

### 1. Pengertian

Menurut Istarani dalam Eka Kartika, model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* merupakan suatu teknik pengembangan belajar mengajar dari metode lingkaran kecil lingkaran besar yang dapat memberi manfaat belajar pada siswa, karena siswa berjarak dan saling berhadapan dalam pembelajaran dengan model yang mirip seperti dua potong bambu yang digunakan dalam tari bambu Filipina yang juga

populer di beberapa daerah di Indonesia<sup>12</sup>. *Bamboo dancing* juga disebut dengan tari bambu, penyebutan tersebut bukan berarti bambu itu menari, namun karena aktivitas pembelajaran yang menuntut siswa akan saling bertukar informasi dengan saling berjajar dan berhadapan, lalu bergeser searah jarum jam hingga masing-masing pasangan berganti. Gerakan siswa yang saling bergeser menyerupai pohon bambu yang menari-nari inilah menjadi alasan model pembelajaran ini disebut tari bambu<sup>13</sup>.

Model pembelajaran tipe *bamboo dancing* sangat baik digunakan untuk mengajarkan keterkaitan informasi-informasi awal guna mempelajari materi selanjutnya<sup>14</sup>. Model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* termasuk bagian dari PAIKEM, yaitu pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dikatakan demikian karena pembelajaran yang dirancang hendaknya dapat mengaktifkan siswa, mengembangkan kreativitas yang pada akhirnya efektif, akan tetapi tetap menyenangkan bagi para peserta didik<sup>15</sup>. Dengan menggunakan model pembelajaran tipe *bamboo dancing* diharapkan lebih meratanya informasi atau topik yang diketahui oleh siswa.

## 2. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing*

Menurut Suprijono dalam Eka Kartika<sup>16</sup>, langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* adalah sebagai berikut:

---

<sup>12</sup> Eta Kartika, "Penerapan Metode Bamboo Dancing pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2014/2015", *Prodi Pend. Matematika Jurusan PMIPA STKIP-PGRI Lubuklinggau*, (2015), 4

<sup>13</sup> Inganatus Syadiyah, Tesis : "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bamboo Dancing pada Sikap Toleransi dan Prestasi Belajar IPA Materi Perubahan Lingkungan Fisik dan Pengaruhnya di Kelas IV SD Negeri Karang Sari*", (Purwokerto : Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2017), 19.

<sup>14</sup> Dewi Marlina, "*Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bamboo Dancing dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Kampar*", 2013, 16.

<sup>15</sup> *Ibid.*, 17

<sup>16</sup> Eta Kartika, "Penerapan Metode Bamboo Dancing pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2014/2015", *Prodi Pend. Matematika Jurusan PMIPA STKIP-PGRI Lubuklinggau*, (2015), 4 – 5.

a. Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa

Pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan yang hendak dicapai pada pelajaran tersebut dan guru memberikan motivasi kepada siswa.

b. Pengenalan Topik

Guru memberikan pengenalan suatu topik atau materi yang akan dipelajari. Guru bisa memberikan apersepsi untuk mengaitkan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa agar lebih siap menerima materi yang baru.

c. Pembagian Kelompok Belajar

Guru membagi siswa ke dalam dua kelompok besar. Masing-masing kelompok besar saling berdiri berjajar dan saling berhadapan untuk berpasangan. Pasangan ini disebut dengan pasangan awal, siswa mengerjakan tugas atau mendiskusikan suatu materi sesuai dengan alokasi waktu yang telah diberikan oleh guru.

d. Diskusi dan Berbagi Informasi

Setelah berdiskusi dengan pasangan masing-masing, kelompok besar tadi berdiri berjajar saling berhadapan dan bergeser sesuai dengan jarum jam. Melalui cara ini siswa berbagi atau mendapatkan informasi baru dari pasangan barunya. Pergeseran ini berhenti ketika tiap-tiap siswa kembali pada pasangan asalnya.

e. Presentasi

Hasil diskusi dari masing-masing kelompok besar dipresentasikan di depan kelas. Guru sebagai fasilitator memfasilitasi terjadinya intersubjektif, dialog interaktif, dan lain sebagainya. Kegiatan berdiskusi ini akan menambah pengetahuan tiap-tiap kelompok besar sehingga pengetahuan yang di dapat siswa adalah sama rata.

f. Memberikan Penghargaan

Pemberian penghargaan ini bertujuan untuk menghargai upaya siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penghargaan dapat diberikan kepada individu ataupun kelompok.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan *Bamboo Dancing*

Keunggulan tipe *bamboo dancing* adalah adanya struktur yang jelas dan memungkinkan siswa untuk saling berbagi informasi dengan singkat dan teratur serta memberi kesempatan pada siswa untuk mengolah informasi<sup>17</sup>.

Model pembelajaran ini baik digunakan untuk materi yang membutuhkan pertukaran pengalaman pikiran dan informasi antar siswa. Oleh karena itu kelebihan tipe ini adalah<sup>18</sup>:

- a. Siswa dapat bertukar pengalaman dan pengetahuan dengan sesama teman dalam proses pembelajaran
- b. Meningkatkan kecerdasan sosial dalam kerja sama diantara siswa
- c. Meningkatkan toleransi antar sesama siswa
- d. Meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.

Tipe pembelajaran *bamboo dancing* juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu:

- a. Siswa lebih banyak bermainnya dari pada belajar
- b. Interaksi pembelajaran tidak terjadi secara baik
- c. Kelompok belajar yang terlalu banyak sehingga menyulitkan proses belajar
- d. Memerlukan waktu mengajar yang cukup panjang<sup>19</sup>.

## C. Keunggulan Lokal Banyuwangi

### 1. Pengertian Keunggulan Lokal

Keunggulan lokal berasal dari dua kata yaitu keunggulan (*superiority*) dan lokal (*local*). Secara umum keunggulan lokal merupakan sesuatu yang berbeda yang dimiliki oleh suatu daerah. Menurut Ahmad, Amri dan Elisah dalam Kistantia Elok Mumpuni keunggulan lokal merupakan suatu potensi daerah yang unik atau berbeda untuk

<sup>17</sup> Eka Siti Nur Azizah, "Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik Kelas IV MI Sugihan Kampak Trenggalek", IAIN Tulungagung, 2017, 19.

<sup>18</sup> Istarani, *Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2011), 58.

<sup>19</sup> Siti Nurjanah, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Tari Bambu* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 5 Metro Barat" (Lampung: Unila, 2017), 19.

menghasilkan suatu produk atau jasa yang bernilai dan dapat menambah penghasilan daerah<sup>20</sup>. Sedangkan menurut Asmani dalam Chrise Putrining Galih keunggulan lokal merupakan segala sesuatu yang menjadikan ciri khas suatu daerah baik dari aspek ekonomi, wisata, budaya, bahasa, teknologi informasi, dan ekologi<sup>21</sup>.

## 2. Keunggulan Lokal Banyuwangi

Banyuwangi merupakan kabupaten yang terletak di ujung timur Pulau Jawa. Secara geografis wilayah Banyuwangi terdiri dari dataran tinggi, dan dataran rendah, serta daerah pantai. Bagian barat dan utara Banyuwangi pada umumnya adalah pegunungan. Sedangkan bagian timur dan selatan merupakan bentangan laut. Sehingga Banyuwangi memiliki banyak potensi terhadap sumber daya alam yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat pariwisata.

Adapun daftar pariwisata dan tempat rekreasi di Kabupaten Banyuwangi dapat dilihat pada tabel 2.2<sup>22</sup>:

**Tabel 2.2**  
**Tempat Pariwisata dan Rekreasi di Banyuwangi**

No	Nama	Alamat	Jarak dari Kota Banyuwangi
<b>Kecamatan Rogojampi</b>			
1	Alam Indah Lestari <i>Swimming Pool</i>	JL. Karangbendo Kec. Rogojmpi	± 18 Km Selatan Bwi
2	Pancoran <i>Swimming Pool</i>	Ds. Karangbendo Kec. Rogojampi	± 18 Km Selatan Bwi
3	Pacemengan <i>Beach</i>	Ds. Blimbingsari Kec. Rogojampi	± 20 Km Selatan Bwi
4	Tamansari	Jl. Raya Mangir Kec.	± 20 Km

<sup>20</sup> Kistantia Elok Mumpuni, "Potensi Pendidikan Keunggulan Lokal Berbasis Karakter dalam Pembelajaran Biologi di Indonesia", *Seminar Nasional X Pendidikan Biologi FKIP UNS, 2013 11:106, 2*

<sup>21</sup> Chrise Putrining Galih, Tesis : "*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Materi Perbandingan dan Segi Empat Pendekatan Sainifik Berbasis Potensi Keunggulan Lokal Kabupaten Banyuwangi*" (Jember: Unej, 2016), 16.

<sup>22</sup> Pemkab Banyuwangi, "*Tempat Pariwisata dan Tempat Rekreasi di Banyuwangi*", 2016.

	<i>Swimming Pool</i>	Rogojampi	Selatan Bwi
5	<i>Blimbing Beach</i>	Ds. Blimbingsari Kec. Rogojampi	± 23 Km Selatan Bwi
6	<i>Bomo Beach</i>	Ds. Bomo Kec. Rogojampi	± 35 Km Selatan Bwi
<b>Kecamatan Tegaldlimo</b>			
7	<i>Savana Sadengan</i>	TN. Alas Purwo Kec. Tegaldlimo	± 70 Km Selatan Bwi
8	<i>Taman Nasional Alas Purwo</i>	Ds. Kalipait Kec.Tegaldlimo	± 70 Km Selatan Bwi
9	<i>Pancur Beach</i>	TN. Alas Purwo Kec. Tegaldlimo	± 74 Km Selatan Bwi
10	<i>Ngagelan Beach</i>	TN. Alas Purwo Kec. Tegaldlimo	± 76 Km Selatan Bwi
11	<i>Plengkung atau G-Land Surfing</i>	TN. Alas Purwo Kec. Tegaldlimo	± 76 Km Selatan Bwi
12	<i>Trianggulasi Beach</i>	TN. Alas Purwo Kec. Tegaldlimo	± 76 Km Selatan Bwi
13	<i>Goa Istana Trecking</i>	TN. Alas Purwo Kec. Tegaldlimo	± 77 Km Selatan Bwi
14	<i>Banyu Biru Beach</i>	TN. Alas Purwo Kec. Tegaldlimo	± 78 Km Selatan Bwi
15	<i>Teluk Banyu Biru/Slenggrong</i>	TN. Alas Purwo Kec. Tegaldlimo	± 96 Km Selatan Bwi
<b>Kecamatan Kabat</b>			
16	<i>Antogan Indah Nature Swimming</i>	Ds. Bunder Kec. Kabat	± 17 Km Selatan Bwi
17	<i>Situs Tawang Alun (Wisata Sejarah)</i>	Ds. Macan Putih Kec. Kabat	± 17 Km Barat Bwi
<b>Kecamatan Genteng</b>			
18	<i>Atlanta Swimming Pool</i>	Ds. Gembiritan Kec. Genteng	± 35 Km Selatan Bwi
19	<i>RTH Maron Taman Kota</i>	Dsn. Maron Kec. Genteng	± 45 Km Selatan Bwi
<b>Kecamatan Purwoharjo</b>			
20	<i>Grajaan Beach</i>	Ds. Grajaan Kec.	± 60 Km



		Purwoharjo	Selatan Bwi
21	Ekowisata Mangrove Bedul	Jl. Raya Sumberasri 18 Kec. Purwoharjo	± 60 Km Selatan Bwi
<b>Kecamatan Kalipuro</b>			
22	Selendang Arum	Kel. Gombengsari Kec. Kalipuro	± 5 Km Barat Bwi
23	Gunung Remuk <i>Treking</i>	Ds. Ketapang Kec. Kalipuro	± 13 Km Utara Bwi
24	Watu Dodol <i>Beach</i>	Jl. Raya Situbondo Ds. Ketapang Kec. Kalipuro	± 14 Km Utara Bwi
25	Kalongan Indah <i>Natur Swimming</i>	Ds. Pesucen Kec. Kalipuro	± 17 Km Barat Bwi
26	Cacalan <i>Beach</i>	Ds. Kaliklatak Kec. Kalipuro	± 17 Km Utara Bwi
27	Kaliklatak <i>Plantation</i>	Ds. Lerek Ds. Gombeng	± 17 Km Barat Bwi
28	Jambe Rowo <i>Water Fall</i>	Perkb. Selogiri Ds. Ketapang Kec. Kalipuro	± 18 Km Utara Bwi
29	Goa Jepang <i>Trecking</i>	Ds. Ketapang Kec. Kalipuro	± 18 Km Utara Bwi
30	Desa Wisata Agricultur Kampung Kopi	Kel. Gombengsari Kec. Kalipuro	± 35 Km Barat Bwi
31	Kaliselogiri <i>Plantation</i>	PTPN XII Kebun Kaliselogiri Kec. Kalipuro	± 25 Km Barat Bwi
<b>Kecamatan Licin</b>			
32	Banjar Village <i>(Aren Brown Sugar Village)</i>	Ds. Banjar Kec. Licin	± 0 Km Pusat Kota
33	Desa Wisata Agricultur Tamansari	Kec. Licin	± 17 Km Barat Bwi
34	Segobang <i>Adventur and Rafting</i>	Ds. Segobang Kec. Licin	± 32 Km Barat Bwi

35	Kawah Ijen <i>Mountain Creater</i>	BKSDA Kawah Ijen Banyuwangi Kec. Licin	± 35 Km Barat Bwi
<b>Kecamatan Banyuwangi</b>			
36	Taman Sritanjung <i>(Taman Kota)</i>	Kel. Temenggungan Kec. Bwi	± 0 Km Pusat Kota
37	Gesibu Blambangan <i>Aktion Arst</i>	Kel. Kepatihan Kec. Banyuwangi	± 0 Km Pusat Kota
38	Bioskop New Star Cineplex	Jl. Nusantara No. 9 Kmp Mandar	± 0 Km Pusat Kota
39	Makam Datuk Abd. Bauzir	Jl. Basuki Rachmad Kec. Bwi	± 0 Km Pusat Kota
40	Mendut Hijau <i>Swimming Pool</i>	Perum Mendut Hijau Bwi	± 0 Km Pusat Kota
41	Mirah Fantasia <i>Swimming Pool</i>	Jl. Basuki Rachmad Kec. Bwi	± 0 Km Pusat Kota
42	Museum Blambangan	Jl. A. Yani 78 Banyuwangi	± 0 Km Pusat Kota
43	Wisma Raga Satria Laut 0032	Kel. Kepatihan Kec. Banyuwangi	± 0 Km Pusat Kota
44	Taman Blambangan <i>(Taman Kota)</i>	Kel. Kepatihan Kec. Banyuwangi	± 0 Km Pusat Kota
45	<i>Boom Beach</i>	Kel. Kampung Mandar Kec. Bwi	± 1 Km Pusat Kota
46	Tirta Wangi <i>(Taman Kota)</i>	Kel. Sobo Kec. Banyuwangi	± 3 Km Pusat Kota
47	Cemara <i>Conservation Beach Area</i>	Kel. Pakis Kec. Banyuwangi	± 5 Km Selatan Bwi
48	Samudra Selfi	Ds. Pakis Kec. Banyuwangi	± 19 Km Utara Bwi
49	Masjid Cheng Hoo	Kel. Sumberejo Kec. Banyuwangi	± 25 Km Selatan Bwi
<b>Kecamatan Songgon</b>			
50	Rowo Bayu <i>Natur Swimming</i>	Ds. Bayu Kec. Songgon	± 17 Km Barat Bwi

51	<i>Karo Adventur and Rafting</i>	Kec. Songgon	± 27 Km Barat Bwi
52	<i>X-Badeng Adventur and Rafting</i>	Ds. Sumberbulu Kec. Songgon	± 27 Km Barat Bwi
53	<i>Bayu Lor Plantation</i>	Ds. Bayu Kec. Songgon	± 28 Km Barat Bwi
54	<i>Lider Water Fall</i>	Ds. Sumberarum Kec. Songgon	± 45 Km Barat Bwi
55	<i>Telunjuk Raung</i>	Kec. Songgon	± 60 Km Selatan Bwi
<b>Kecamatan Glagah</b>			
56	<i>Desa Wisata Using Swimming Pool</i>	Ds. Kemiren Kec. Glagah	± 5 Km Barat Bwi
57	<i>Taman Suruh Swimming Pool</i>	Jl. Lijen Ds. Taman Suruh Kec. Galagah	± 5 Km Barat Bwi
58	<i>Pondok Indah (Pondok Wisata)</i>	Ds. Paspan Kec. Glagah	± 12 Km Barat Bwi
59	<i>Air Terjun Jagir Water Fall</i>	Ds. Kampun Anyar Kec. Glagah	± 19 Km Barat Bwi
60	<i>Kalibendo Plantation</i>	Perkb. Kalibendo Ds. Kampun Anyar Kec. Glagah	± 22 Km Barat Bwi
<b>Kecamatan Muncar</b>			
61	<i>Wisata Teluk Pangpang</i>	Kec. Muncar	± 17 Km Selatan Bwi
62	<i>Wisata Mangrove Kawang</i>	Kec. Muncar	± 18 Km Selatan Bwi
63	<i>Situs Umpak Songo (Religi)</i>	Jl. Sumbersewu Kec. Muncar	± 25 Km Barat Bwi
64	<i>Goa Gumuk Kantong Wisata Sejarah</i>	Ds. Sumber Sewu Kec. Muncar	± 25 Km Selatan Bwi
65	<i>Gumuk Kantong Indah</i>	Ds. Sumbersewu Kec. Muncar	± 25 Km Selatan Bwi
66	<i>Muncar Mina Politan Beach</i>	Ds. Muncar Kec. Muncar	± 36 Km Selatan Bwi
67	<i>Situs Siti Hinggil</i>	Ds. Tembokrejo Kec.	± 36 Km

	<i>(Religi)</i>	Muncar	Barat Bwi
68	Pantai Kedunen	Kec. Muncar	± 60 Km Selatan Bwi
<b>Kecamatan Wongsorejo</b>			
69	Wisata Mangrove Bengkak	Kec. Wongsorejo	± 0 Km Pusat Kota
70	Grand Watu Dodol Beach	Ds. Bangsring Kec. Wongsorejo	± 15 Km Utara Bwi
71	Kampe Beach <i>(Telah Beralih Fungsi)</i>	Ds. Bengkak Kec. Wongsorejo	± 18 Km Utara Bwi
72	Bangsring Under Water <i>Conservation</i>	Ds. Bangsring Kec. Wongsorejo	± 19 Km Utara Bwi
73	Tabuhan Island Beach	Ds. Bengkak Kec. Wongsorejo	± 20 Km Utara Bwi
74	Selo Tirto Nature Swimming	Ds. Watu Kebo Kec. Wongsorejo	± 23 Km Utara Bwi
75	RTH Bajulmati Taman Kota	Ds. Bajulmati Kec. Wongsorejo	± 35 Km Utara Bwi
76	Air Terjun Sello Tirto Water Fall	PTPNXII Kebun Pasewaran Ds. Watukebo Kec. Wongsorejo	± 40 Km Utara Bwi
77	Waduk Bajul Mati Wisata Buatan	Ds. Bajul Mati Kec. Wongsorejo	± 39 Km Utara Bwi
<b>Kecamatan Glenmore</b>			
78	Sumber Beji <i>(Wisata Religi)</i>	Ds. Bumiharjo Kec. Glenmore	± 49 Km Selatan Bwi
79	Waduk Sidodadi Wisata Buatan	Ds. Kajarharjo Kec. Glenmore	± 50 Km Selatan Bwi
80	Candi Gumuk Kancil Wisata Religi	Ds. Bumiharjo Kec. Glenmore	± 51 Km Selatan Bwi
81	Monumen Mesin Uap Glenmore	Kec. Glenmore	± 52 Selatan Bwi
82	Rth Karangharjo	Ds. Karangharjo Kec.	± 55 Km

	<i>Taman Kota</i>	Glenmore	Selatan Bwi
83	Kendeng Lembu Agro Wisata	PTPN XII Kebun Kendeng Lembu Kec. Glenmore	± 62 Km Selatan Bwi
84	Kalisepanjang <i>Plantation</i>	Ds. Sepanjang Kec. Glenmore	± 67 Km Selatan Bwi
85	Umbul Bening <i>Swimming Pool</i>	Ds. Sumbergondo Kec. Glenmore	± 67 Km Selatan Bwi
86	Umbul Pule <i>Swimming Pool</i>	Ds. Sumbergondo Kec. Glenmore	± 67 Km Selatan Bwi
87	Trebasala <i>Plantation</i>	Ds. Glenmore Kec. Glenmore	± 73 Km Selatan Bwi
<b>Kecamatan Pesanggaran</b>			
88	Sukamade <i>Beach</i>	Tn. Meru Betiri Kec. Pesanggaran	± 43 Km Selatan Bwi
89	Wedi Ireng <i>Beach</i>	Ds. Sumberagung – Pesanggaran	± 50 Km Selatan Bwi
90	Pulau Merah ( <i>Red Island</i> )	Ds. Sumberagung – Pesanggaran	± 72 Km Selatan Bwi
91	Pancer <i>Beach</i>	Ds. Sumberagung – Pesanggaran	± 74 Km Selatan Bwi
92	Lampon <i>Beach</i>	Ds. Pesanggaran Kec. Pesanggaran	± 74 Km Selatan Bwi
93	Parang Kursi <i>Beach</i>	Peg. Tumpang Pitu Kec. Pesanggaran	± 75 Km Selatan Bwi
94	Rajakwesi <i>Beach</i>	Ds. Sarongan Kec. Pesanggaran	± 83 Km Selatan Bwi
95	Teluk Hijau ( <i>Wisata Bahari</i> )	Ds. Sarongan Kec. Pesanggaran	± 83 Km Selatan Bwi
96	Pandan Wangi <i>Beach</i>	Ds. Sarongan Kec. Pesanggaran	± 83 Km Selatan Bwi
97	Pantai Batu <i>Beach</i>	Tn. Meru Betiri Kec. Pesanggaran	± 83 Km Selatan Bwi
98	Teluk Damai ( <i>Wisata Bahari</i> )	Tn. Meru Betiri Kec. Pesanggaran	± 85 Km Selatan Bwi
<b>Kecamatan Kalibaru</b>			
99	Tirto Kemanten	Ds. Kalibaru Wetan	± 45 Km

	<i>Double Water Fall</i>	Kec. Kalibaru	Selatan Bwi
100	Kalibaru & Glenmore <i>Plantation</i>	Perk. Kalikempit & Kalitlepak	± 57 Km Selatan Bwi
101	Kalibaru <i>Rafting</i>	Sungai Kalibaru Sepanjang 5 Km	± 60 Km Selatan Bwi
102	Mata Air Sumber Salak <i>Naturswim</i>	Kebun Jatirono Ds. Kajarharjo Kalibaru	± 60 Km Selatan Bwi
103	Margo Utomo <i>Plantation</i>	Perkebunan Margo Utomo Kec. Kalibaru	± 60 Km Selatan Bwi
104	Jatirono <i>Water Fall</i>	Ds. Kajarharjo Kec. Kalibaru	± 65 Km Selatan Bwi
105	Air Terjun Watu Kurung <i>Water Fall</i>	Dsn. Jatipasir, Ds. Kajarharjo Kec. Kalibaru	± 67 Km Selatan Bwi
106	Malangsari <i>Plantation</i>	Ds. Kalibaru Kulon Kec. Kalibaru	± 67 Km Selatan Bwi
<b>Kecamatan Bangorejo</b>			
107	Kanal Bangorejo <i>River</i>	Ds. Bangorejo Kec. Bangorejo	± 48 Km Selatan Bwi
108	Gunung Srawet <i>Traking Mountain</i>	Kec. Bangorejo	± 50 Km Selatan Bwi
<b>Kecamatan Srono</b>			
109	Mushola Arsitektur China	Ds. Bagorejo Kec. Srono	± 24 Km Selatan Bwi
<b>Kecamatan Gambiran</b>			
110	Kampung Primitip	Ds. Purwodadi Kec. Gambiran	± 0 Km Pusat Kota
<b>Kecamatan Singojuruh</b>			
111	Gladis <i>Swimming Pool</i>	Ds. Benelan Kidul Kec. Singojuruh	± 20 Km Selatan Bwi
<b>Kecamatan Cluring</b>			
112	Lubang Buaya Wisata Sejarah	Dsn. Cemetuk Kec. Cluring	± 36 Km Selatan Bwi
<b>Kecamatan Giri</b>			
113	Gor Tawang Alun	Kec. Giri Banyuwangi	± 2 Km

	(Wisata Olah Raga)		Pusat Kota
--	--------------------	--	------------

## D. *Life Skill* (Kecakapan Hidup)

### 1. Pengertian *Life Skill*

*Life Skill* merupakan kemampuan dan keberanian seseorang dalam mencari penyelesaian permasalahan kehidupan secara aktif maupun reaktif.<sup>23</sup> Menurut WHO, *life skill* merupakan kemampuan siswa untuk beradaptasi dan menangani permasalahan kehidupan sehari-hari secara efektif.<sup>24</sup> Menurut Depdiknas, *life skill* adalah kemampuan siswa dalam mengatasi permasalahan kehidupan tanpa adanya rasa tertekan maupun ketakutan dan secara proaktif maupun reaktif dapat menemukan solusi penyelesaian masalah.<sup>25</sup> *Life skill* dapat dikatakan sebuah pembangunan sikap, mental, dan kompetensi yang positif untuk menjalani kehidupan nyata.<sup>26</sup> Begitupula dengan pendapat Barry Hopson dan Scally bahwa *life skill* berguna untuk bertahan hidup, tumbuh, berkembang dan dapat berkomunikasi dengan baik secara individu maupun kelompok dalam suatu sistem untuk menghadapi problema yang ada.<sup>27</sup> Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *life skill* dalam penelitian ini adalah kemampuan, keterampilan serta kesanggupan siswa dalam menyelesaikan masalah nyata secara aktif, proaktif, dan tanpa ada rasa tertekan.

<sup>23</sup> Mujakir, "Pengembangan *life skill* dalam Pembelajaran Sains" Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA VOL. XIII (Agustus : 2012), 3.

<sup>24</sup> Yokhebed, Titin, dan Eko Sri Wahyuni, "Peningkatan Life Skill Melalui Pembelajaran Berbasis Keunggulan Lokal", *Proceeding Biology Education Conference* (ISSN: 2528-5742), Vol 13 (Januari : 2016), 456

<sup>25</sup> Dyah Setyorini, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Kecakapan Hidup (*Life-Skill*) dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (*Stad*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 1 Nganjuk", (Surabaya : FKIP UNESA, 2015), 447

<sup>26</sup> Mukhdi, Senorwasito, dan Listiyaning S, "Pendidikan Kecakapan Hidup (*Life Skill*) melalui *Child Friendly Teaching Model* (*CFTM*) Sebagai Dasar Membangun Karakter Siswa", (Semarang, IKIP PGRI Semarang : 2016), 4.

<sup>27</sup> Rusman, *Manajemen Kurikulum*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2011), 505.

## 2. Aspek-aspek *Life Skill*

Terdapat dua aspek utama dari *life skill*, yaitu *general life skill* dan *specific life skill*.<sup>28</sup> Berikut ini penjelasan dari masing-masing aspek:

### a. *General Life Skill*

*General Life Skill* merupakan kecakapan hidup yang bersifat umum yang diperlukan oleh setiap individu, baik seorang pelajar maupun seorang pekerja. Menurut Fadjar *general life skill* terdiri dari domain, yaitu *personal skill* dan *social skill*.<sup>29</sup> Adapun penjelasan dari domain *general life skill* sebagai berikut:

#### 1) *Personal Skill*

*Personal skill* atau kecakapan personal merupakan kecakapan mengenal dan memahami diri sendiri. Kecakapan ini meliputi kesadaran diri sendiri sebagai makhluk Allah SWT (*spiritual skill*), kesadaran akan potensi diri, kecakapan berfikir rasional (*thinking skill*).<sup>30</sup>

##### a) *Spiritual Skill* (Kesadaran Diri sebagai Makhluk Allah SWT)

Adapun indikator dari *spiritual skill* meliputi: meyakini bahwa Allah SWT pencipta dirinya dan alam lingkungannya, ketaatan dalam beribadah, dan ketakwaan dalam mengemban amanatnya sebagai makhluk sosial.

##### b) Kesadaran akan Potensi Diri

Indikator kesadaran akan potensi diri meliputi: mengetahui kelebihan dan kekurangan pribadi, percaya diri, merasa cukup, serta bertidak tepat dan proporsioanl

<sup>28</sup> Sri Wahyuni dan Dinar Yulia Indrasari, "Implementasi Pendidikan *Life Skill* di SMK Negeri 1 Bondowoso", JURNAL EDUKASI IV (1) (Jember, FKIP UNEJ, 2017), 25.

<sup>29</sup> Yokhebed, Titin, dan Eko Sri Wahyuni, Loc. Cit., 455.

<sup>30</sup> Departemen Agama RI Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, *Pedoman Integrasi*

*Pendidikan Kecakapn Hidup (Life skills) Dalam Pembelajaran Madrasah Ibtidaiyah dan madrasah Tsanawiyah* (Jakarta : Departemen Agama RI, 2005), 13.



c) *Thinking Skill* (Kecakapan Berfikir Rasional)

Indikator dari *thinking skill* meliputi: kecakapan untuk mendapatkan informasi, kecakapan untuk memproses materi dan membuat keputusan secara tepat, kecakapan untuk memecahkan masalah dengan cara bijaksana dan arif.

2) *Social Skill* (Kecakapan Sosial)

*Social skill* merupakan salah satu kecakapan hidup untuk bersosial, karena sejatinya manusia adalah makhluk sosial. *social skill* terbagi menjadi dua domain yaitu<sup>31</sup>:

a) *Communication Skill* (Kecakapan Komunikasi)

Kemampuan dalam berkomunikasi ini dapat dilakukan secara lisan, tulisan, maupun teknologi. Adapun indikator dari *communication skill* yaitu: kecakapan mendengarkan, kecakapan berbicara, kecakapan membaca, dan kecakapan menulis ide atau opini.

b) *Collaboration Skill* (Kecakapan Kolaborasi)

Berkolaborasi merupakan aspek yang penting bagi setiap makhluk hidup. kolaborasi menuntut setiap individu untuk saling bekerjasama. Adapun indikator dari *collaboration skill* yaitu: kecakapan untuk bekerjasama dan kecakapan sebagai pemimpin yang berempati.

**b. *Specific Life Skill* (Kecakapan Spesifik)**

*Specific life skill* merupakan kecakapan yang dibutuhkan pada bidang tertentu atau bersifat khusus. Kecakapan ini tidak akan terlepas dari kecakapan umum. *Specific life skill* terbagi menjadi dua ranah yaitu

---

<sup>31</sup> Departemen Agama RI Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, Op. Cit., 14.

*academic skill* dan *vocational skill*.<sup>32</sup> Adapun penjelasan dari masing-masing ranah sebagai berikut:

1) *Academic Skill* (Kecakapan Akademik)

*Academic skill* merupakan pengembangan dari *thinking skill* yang ada pada *general life skill*. Jika *thinking skill* masih bersifat umum maka *academic skill* ini bersifat keilmuan atau ilmiah sehingga lebih tepat diberikan kepada siswa SMA sederajat. Adapun indikator *academic skill* ini meliputi: keterampilan untuk mengidentifikasi variabel dan menggambarkan hubungan antar variabel, keterampilan menyusun hipotesis, dan keterampilan menyusun dan melakukan penelitian.

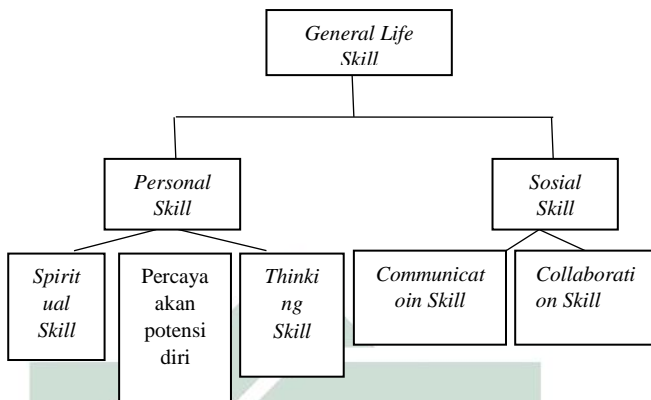
2) *Vocational Skill* (Kecakapan Vokasional)

*Vocational skill* seringkali dikenal dengan kemampuan kejuruan. Kemampuan ini mengandalkan pada suatu keterampilan psikomotorik. Adapun indikator *vocational skill* meliputi: keterampilan dasar-dasar vokasional dan keterampilan okupasi.

Adapun aspek *life skill* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *general life skill* yang meliputi *personal skill* dan *social skill*. *Personal skill* terdiri dari *spiritual skill*, percaya akan potensi diri, dan *thinking skill*. Sedangkan *social skill* terdiri atas *communication skill* dan *collaboration skill*.

---

<sup>32</sup> Departemen Agama RI Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, Op. Cit., 15.



**Bagan 2.1**  
**Aspek Life Skill**

### 3. Tujuan *Life Skill* dalam Pendidikan

Tujuan umum dari *life skill* untuk menyiapkan dan mengembangkan potensi manusiawi yang dimiliki siswa untuk menghadapi masa yang akan datang.<sup>33</sup> Secara khusus *life skill* memiliki tujuan yang meliputi:<sup>34</sup>

- 1) Mengaktualisasikan potensi yang dimiliki siswa sehingga dapat digunakan dalam memecahkan masalah yang sedang dihadapi
- 2) Mendesain pendidikan yang lebih fungsional untuk mempersiapkan masa yang akan datang
- 3) Memberikan kesempatan untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih fleksibel sesuai dengan prinsip pendidikan yang bersifat luas
- 4) Pengoptimalan sumber daya yang ada di lingkungan sekolah maupun masyarakat sesuai dengan prinsip manajemen berbasis sekolah.

### E. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing* Berbasis Keunggulan Lokal Banyuwangi untuk Melatihkan *Life Skill* Siswa

Model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi merupakan suatu proses

<sup>33</sup> Mujakir, Loc. Cit., 5.

<sup>34</sup> Ibid, 5.

pembelajaran secara kelompok yang mengaitkan materi pembelajaran dengan keunggulan-keunggulan lokal Banyuwangi. Salah satu keunggulan lokal Banyuwangi yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran tipe *bamboo dancing* adalah tempat-tempat yang dijadikan sebagai objek tempat pariwisata yang dikaitkan dengan materi koordinat kartesius. Pembelajaran ini menuntut siswa untuk aktif dan saling tukar informasi pada proses pembelajaran, sehingga dapat memacu *life skill* siswa yang berupa *personal skill* dan *social skill* siswa. Selain itu juga pembelajaran yang diintegrasikan dengan keunggulan lokal Banyuwangi menjadikan pembelajaran lebih terasa nyata dan bermakna antara materi yang diintegrasikan dengan keunggulan lokal Banyuwangi.

Joko Purnomo dalam hasil penelitiannya menyatakan setiap siklus pada pembelajaran matematika yang menekankan *life skill* (kecakapan hidup) dapat mengembangkan kemampuannya berupa kemampuan personal dan sosial dengan kategori sangat bagus.<sup>35</sup> Dyah Setiorini dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran yang berorientasi pada *life skill* (kecakapan hidup dengan menggunakan model kooperatif diperoleh kategori sangat baik.<sup>36</sup> Begitu pula dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yokhebed dkk bahwa *life skill* melalui pembelajaran berbasis lokal menunjukkan adanya peningkatan pada: aspek kolaborasi berupa kerjasama dalam kelompok, aspek komunikasi berupa keterampilan interpersonal, menyampaikan ide atau gagasan dan berkomunikasi dengan audiens, aspek berfikir rasional berupa pengambilan keputusan, pemecahan masalah berupa mengidentifikasi kendala, memilih dan mencoba alternatif yang memadai.<sup>37</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe

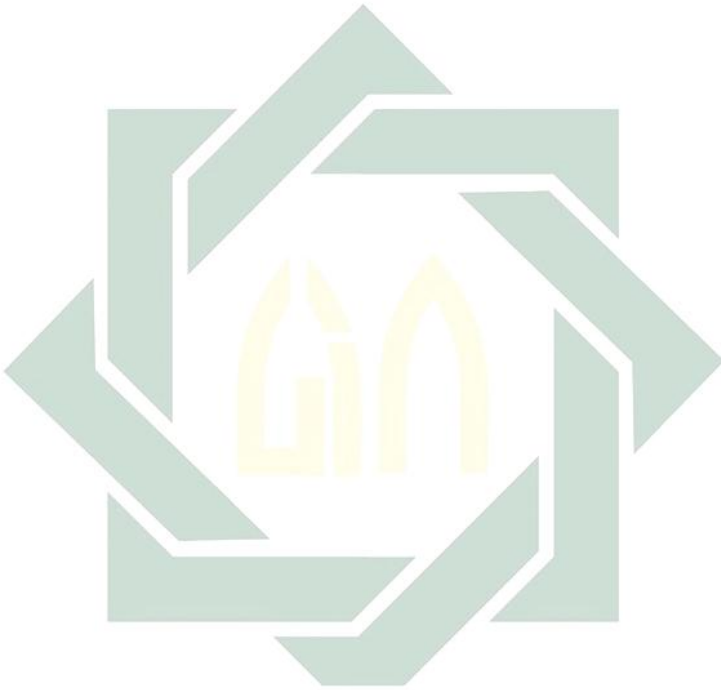
---

<sup>35</sup> Joko Purnomo, Pendidikan Kecakapan Hidup (PHK) pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kecakapan Personal dan Kecakapan Sosial serta Prestasi Belajar Siswa SMA”, *Journal Pedagogia* ISSN 2089-3833, 4 : 1, (Februari 2015), 79

<sup>36</sup> Dyah Setiorini, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Kecakapan Hidup (*Life Skill*) dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Instalasi Listrik di SMKN 1 Nganjuk”, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 05 : 02, (Surabaya : FKIP UNESA, 2016), 451

<sup>37</sup> Yokhebed, *Loc. Cit.*, 459.

*bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi dapat melatih siswa untuk menyadari akan kemampuan mengenal dan memahami diri sendiri baik secara spiritual, potensi diri, maupun berfikir secara rasional. Selain itu juga untuk melatih siswa untuk hidup bersosial.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Model Penelitian dan Pengembangan**

Jenis penelitian ini adalah *Development Research* atau penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang menghasilkan produk. Pada penelitian ini produk yang akan dihasilkan adalah perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa. Model pengembangan pada penelitian ini mengacu pada model pengembangan Plomp yang terdiri dari tiga tahap. Adapun perangkat yang dimaksud berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS).

#### **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Prosedur penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Plomp yang terdiri dari tiga tahapan<sup>1</sup>. Adapun tahapan-tahapan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

##### **1. Tahap Penelitian Pendahuluan (*Preliminary Research*)**

Langkah pertama yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian pendahuluan. Kegiatan ini dilakukan di tempat yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan perangkat pembelajaran. Kegiatan yang akan dilakukan berupa penggalan informasi mengenai permasalahan yang ada pada kegiatan pembelajaran matematika terdahulu atau yang sedang berlangsung. Selain itu juga pengumpulan informasi untuk proses perancangan pengembangan pembelajaran model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

##### **a. Analisis Awal Akhir**

Tujuan diadakannya analisis awal akhir adalah untuk menentukan kebutuhan dasar yang diperlukan oleh peneliti dalam proses pengembangan perangkat pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Tjeerd Plomp & Nienke Nieven, "*Educational Design Research: An Introduction*", (Netherlands: Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO), 2013)19.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis teori belajar di tempat yang akan dijadikan tempat penelitian. Tempat penelitian tersebut adalah di MTs Darul Manja Glenmore Banyuwangi kelas VIII. Selain menganalisis teori belajar, peneliti juga melakukan wawancara untuk memperoleh informasi yang lain.

**b. Analisis Kurikulum**

Analisis kurikulum bertujuan untuk penyesuaian antara kurikulum yang digunakan sekolah dengan perangkat pembelajaran yang hendak dikembangkan oleh peneliti.

**c. Analisis Siswa**

Analisis yang dilakukan kepada siswa berupa analisis karakteristik. Analisis karakteristik tersebut berupa latar belakang pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki oleh siswa.

**d. Analisis Materi Pembelajaran**

Kegiatan ini bertujuan untuk menyusun materi pembelajaran yang sistematis agar proses pembelajaran sesuai dan relevan dengan pembelajaran di kelas. Materi yang diajarkan merupakan materi yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa.

**2. Tahap Pembuatan *Prototype* (*Prototyping Phase*)**

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah merancang perangkat pembelajaran dan instrumen-instrumen yang dibutuhkan dengan tujuan untuk menghasilkan *prototype*. Adapun perangkat pembelajaran yang dimaksud adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS).

**a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan suatu pedoman yang digunakan guru untuk melakukan serangkaian kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pada tahap ini peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan

model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi.

**b. Lembar Kerja Siswa (LKS)**

Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam penelitian ini berisi tentang sasaran pengguna LKS, tujuan umum dan tujuan khusus, materi atau isi pelajaran, serta penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi.

**c. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang hendak dibuat dalam penelitian ini berupa:

- 1) Instrumen validasi perangkat  
Digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan suatu perangkat. Instrumen ini berisi penilaian dan saran yang diberikan oleh validator terhadap perangkat yang telah dibuat
- 2) Instrumen observasi  
Instrumen ini meliputi instrumen keterlaksanaan sintaks pembelajaran, instrumen aktivitas siswa, dan instrumen *life skill* siswa
- 3) Instrumen angket  
Instrumen ini digunakan untuk melihat respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi

Hasil penyusunan perangkat pembelajaran berupa RPP, LKS dan instrumen penelitian dari tahapan ini disebut *prototype I*.

**3. Tahap Penilaian (Assessment Phase)**

Pada tahap ini terdapat dua kegiatan yang hendak dilakukan, yaitu validasi perangkat pembelajaran dan uji coba terbatas. Kedua kegiatan ini dijelaskan sebagai berikut:

**a. Validasi Perangkat Pembelajaran**

*Prototype I* yang telah disusun dikonsultasikan kepada dosen pembimbing kemudian divalidasi oleh validator. Hasil dari validasi *Prototype I* berupa revisian dari *Prototype I* atau disebut dengan *Prototype II*.



Selanjutnya revisian tersebut digunakan sebagai uji coba terbatas.

#### **b. Uji Coba Terbatas**

Uji coba pada *Prototype II* bertujuan untuk melihat bagaimana proses dan dampak yang ditimbulkan dari penerapan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa. Sebelum uji coba, *observer* diberikan instrumen penelitian dan arahan agar tidak terjadi penyimpangan dalam penelitian. Kemudian uji coba *Prototype II* pada kelas terbatas.

Uji coba terbatas ini dilakukan untuk mendapatkan koreksi dan masukan sehingga dapat memperbaiki perangkat pembelajaran yang disusun serta untuk mengetahui penggunaan *prototype II* ketika dilaksanakan di lapangan dalam skala kecil. Kegiatan ini dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah disepakati oleh guru di tempat penelitian.

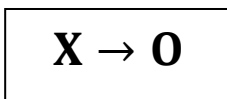
Pada proses uji coba, peneliti mengajar dengan menggunakan perangkat yang telah dikembangkan sebelumnya. Sedangkan *observer* mengamati keterlaksanaan sintaks pembelajaran dan aktivitas siswa. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan angket untuk melihat respon siswa pada pembelajaran yang telah berlangsung.

Selesai dari penelitian, peneliti memperoleh data untuk dianalisis dengan menggunakan teknik analisis yang telah ditentukan. Kemudian pada tahap selanjutnya adalah penyusunan laporan penelitian pengembangan yang telah dilakukan.

### **C. Uji Coba Produk**

#### **1. Desain Uji Coba**

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini berupa *One-Shout Case Study*, yakni suatu pendekatan dengan mengumpulkan data sebanyak satu kali. Desain penelitian *One-Shout Case Study*, digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 3.1**  
**Desain *One-Shout Case Study*<sup>2</sup>**

Keterangan:

- X :Penerapan pembelajaran matematika model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa
- O :Data yang diperoleh setelah penerapan pembelajaran berupa data tentang aktivitas siswa, keterlaksanaan sintaks pembelajaran, kemampuan guru mengelola pembelajaran, respons siswa, dan *life skill* siswa

## 2. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII MTs Darul Manja Glenmore Banyuwangi tahun ajaran 2018/2019.

## 3. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019 di MTs Darul Manja Glenmore Banyuwangi.

## 4. Jenis Data

### a. Data Hasil Validasi terhadap Perangkat Pembelajaran

Data hasil validasi berupa pernyataan kevalidan dan kepraktisan dari hasil pengembangan perangkat pembelajaran. Sumber data validasi didapatkan dari beberapa ahli atau validator yang berkompeten dalam bidang pengembangan perangkat pembelajaran.

### b. Data Hasil Uji Coba

Data hasil uji coba didapatkan dari sintaks keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, dan respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan pembelajaran model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi. Tujuan dari pengambilan data ini adalah untuk menyimpulkan bahwa

<sup>2</sup>Sugiono, "*Metodologi Penelitian Kuantitatif dan R & D*" (Bandung : Alfabeta, 2012), 74.

perangkat yang telah dikembangkan sesuai dengan kriteria keefektifan. Sumber data pada penelitian ini adalah guru dan siswa yang mengikuti uji coba perangkat pembelajaran.

**c. Data Life Skill Siswa**

Data *life skill* siswa berupa data hasil observasi. Tujuan pengambilan data ini untuk melihat bagaimana tingkat *life skill* siswa setelah memperoleh pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi. Sumber data adalah hasil observasi yang dilakukan *observer* selama pembelajaran.

**D. Teknik Analisis Data**

**1. Analisis Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran**

Kegiatan analisis ini merupakan analisis dari hasil penilaian yang diberikan oleh validator terhadap validasi perangkat pembelajaran.

**a. Analisis Kevalidan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Kevalidan suatu Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dilihat dari nilai rata-rata yang diberikan oleh validator dengan kategori “sangat valid” atau “valid”. Terdapat enam aspek yang dinilai dari Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP) pada penelitian ini, yaitu: 1) ketercapaian indikator; 2) materi yang disajikan; 3) langkah-langkah pembelajaran; 4) waktu; 5) metode pembelajaran; dan 6) bahasa, yang kemudian dari masing-masing aspek penilaian tersebut diturunkan indikator sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Indikator Aspek Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

No	Aspek penilaian	Indikator
1	Ketercapaian Indikator	1. Menuliskan Kompetensi Inti (KI) yang sesuai dengan kebutuhan 2. Menuliskan Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai

		<p>dengan kebutuhan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Menuliskan indikator yang tepat dari Kompetensi Dasar</li> <li>4. Menuliskan tujuan pembelajaran yang diturunkan dari Indikator dengan jelas.</li> </ol>
2	Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar dan indikator</li> <li>2. Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa</li> <li>3. Materi dapat mencerminkan pengembangan dan pengorganisasian materi pembelajaran</li> <li>4. Tugas yang diberikan sesuai dengan konsep yang telah diberikan</li> </ol>
3	Langkah Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Model pembelajaran sesuai dengan indikator</li> <li>2. Langkah-langkah pembelajaran ditulis secara lengkap dan logis dalam RPP</li> <li>3. Langkah-langkah pembelajaran memuat dengan jelas peran guru dan peran siswa</li> <li>4. Langkah-langkah pembelajaran dapat dilaksanakan oleh guru</li> </ol>
4	Waktu	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembagian waktu yang jelas disetiap langkah/kegiatan</li> <li>2. Kesesuaian waktu dengan langkah/kegiatan</li> </ol>
5	Metode Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik</li> <li>2. Membimbing peserta didik untuk berdiskusi</li> <li>3. Membimbing peserta didik</li> </ol>

		dan memberikan arahan dalam pemecahan masalah
		4. Mengarahkan peserta didik untuk mencari kesimpulan

Sementara itu, terdapat empat skala penilaian kevalidan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan, yaitu.<sup>3</sup>

**Tabel 3.2**

**Skala Penilaian Kevalidan Perangkat Pembelajaran**

Skala	Keterangan
1	Tidak valid
2	Kurang valid
3	Cukup valid
4	Valid

Adapun kegiatan penentuan nilai rerata total dari aspek penilaian kevalidan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) antara lain:<sup>4</sup>

- 1) Melakukan rekapitulasi data penilaian kevalidan RPP ke dalam tabel 3.3

**Tabel 3.3**

**Pengolahan Data Kevalidan RPP**

Aspek Penilaian ( $A_j$ )	Indikator ( $I_i$ )	Validator			Rata-rata tiap Indikator	Rata-rata tiap aspek
		1	2	3		

<sup>3</sup> Siti Nur Anisah, Skripsi : “Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Proyek untuk Melatihkan Kreativitas Ilmiah Siswa pada Materi Statistika Kelas VIII di SMP 4 Sidoarjo” (Surabaya : UINSA, 2017), 69.

<sup>4</sup> Ibid., 70.

Rerata Total Validitas (RTV) RPP	
----------------------------------	--

- 2) Menentukan rerata nilai hasil validasi dari semua validator untuk Indikator dengan rumus:

$$I_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$$

Keterangan:

$I_i$  : rerata Indikator ke- $i$

$V_{ji}$  : skor hasil penilaian validator ke- $j$  untuk Indikator ke- $i$

$n$  : banyaknya validator

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada kolom tabel yang sesuai

- 3) Menentukan rerata nilai untuk setiap aspek penilaian dengan rumus

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^n I_{ji}}{m}$$

Keterangan:

$A_i$  : rerata nilai untuk aspek ke- $i$

$I_{ji}$  : rerata untuk aspek ke- $i$  Indikator ke- $j$

$m$  : banyaknya Indikator dalam aspek ke- $i$

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada kolom tabel yang sesuai

- 4) Mencari rerata total (RTV RPP) dengan rumus:

$$RTV\ RPP = \frac{\sum_{j=1}^n A_i}{n}$$

Keterangan:

RTV RPP : rerata total RPP

$A_i$  : rerata nilai untuk aspek ke- $i$

$n$  : banyaknya aspek

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada kolom tabel yang sesuai

- 5) Kemudian nilai rerata total validitas RPP (RTV RPP) dirujuk pada interval penentuan tingkat kevalidan perangkat pembelajaran berikut<sup>5</sup>:

**Tabel 3.4**  
**Interval Tingkat Kevalidan RPP**

Kategori	Keterangan
$1 \leq RTV RPP < 2$	Tidak Valid
$2 \leq RTV RPP < 3$	Kurang Valid
$3 \leq RTV RPP < 4$	Valid
$RTV RPP = 4$	Sangat Valid

- 6) Jika hasil validasi menunjukkan belum valid (tidak valid dan kurang valid) maka perlu dilakukan revisi terhadap RPP yang sedang dikembangkan.

**b. Analisis Kevalidan Lembar kerja Siswa (LKS)**

Suatu Lembar Kegiatan Siswa (LKS) dikatakan valid jika rerata nilai yang diberikan oleh validator berada pada kategori “sangat valid” atau “valid”. Terdapat enam aspek penilaian LKS pada penelitian ini, yakni: 1) petunjuk; 2) KD dan indikator; 3) tampilan; 4) isi; 5) pertanyaan; dan 6) bahasa, yang kemudian dari masing-masing aspek penilaian tersebut diturunkan indikator sebagai berikut:

**Tabel 3.5**  
**Indikator Kevalidan LKS**

No	Aspek Penilaian	Indikator
1.	Petunjuk	1. Petunjuk yang termuat pada LKS jelas
2.	KD dan Indikator	1. Mencantumkan kompetensi dasar 2. Mencantumkan indikator
3.	Tampilan	1. Desain sesuai dengan jenjang kelas 2. Adanya ilustrasi dan gambar yang membantu pemahaman siswa untuk belajar 3. Penggunaan huruf yang jelas dan

<sup>5</sup> Ibid., 71.

		terbaca 4. Pewarnaan yang menarik dan memperjelas konten LKS
4.	Isi	1. Materi LKS sesuai dengan indikator pada RPP
5.	Pertanyaan	1. Memuat latihan soal yang menunjang ketercapaian KD 2. Permasalahan pada LKS memuat keunggulan lokal Banyuwangi
6.	Bahasa	1. Kaidah Bahasa Indonesia yang digunakan dalam LKS harus baik dan benar 2. Kalimat yang digunakan dalam soal tidak mengandung makna ganda

Sementara itu, kevalidan dari Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dikembangkan memiliki empat kriteria, antara lain:<sup>6</sup>

**Tabel 3.6**  
**Skala Penilaian Kevalidan LKS**

Skala	Keterangan
1	Tidak valid
2	Kurang valid
3	Cukup valid
4	Valid

Adapun kegiatan penentuan nilai rata-rata total aspek penilaian kevalidan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) antara lain:<sup>7</sup>

- 1) Melakukan rekapitulasi data penilaian kevalidan LKS ke dalam tabel 3.7

**Tabel 3.7**  
**Pengolahan Data Kevalidan LKS**

<sup>6</sup> Ibid., 69.

<sup>7</sup> Ibid., 72.



Aspek Penilaian ( $A_j$ )	Indikator ( $I_i$ )	Validator			Rata-rata tiap Indikator	Rata-rata tiap aspek
		1	2	3		
Rerata Total Validitas (RTV) LKS						

- 2) Menentukan rerata nilai hasil validasi dari semua validator untuk Indikator dengan rumus:

$$I_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$$

Keterangan:

$I_i$  :rerata Indikator ke- $i$

$V_{ji}$  :skor hasil penilaian validator ke- $j$  untuk Indikator ke- $i$

$n$  :banyaknya validator

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada kolom tabel yang sesuai

- 3) Menentukan rerata nilai untuk setiap aspek penilaian dengan rumus:

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^n I_{ji}}{m}$$

Keterangan:

$A_i$  : rerata nilai untuk aspek ke- $i$

$I_{ji}$  : rerata untuk aspek ke- $i$  Indikator ke- $j$

$m$  : banyaknya Indikator dalam aspek ke- $i$

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada kolom tabel yang sesuai.

- 4) Mencari rerata total (RTV LKS) dengan rumus:

$$RTV\ LKS = \frac{\sum_{j=1}^n A_i}{n}$$

Keterangan:

RTV LKS : rerata total LKS

$A_i$  : rerata nilai untuk aspek ke- $i$

$n$  : banyaknya aspek

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada kolom tabel yang sesuai.

- 5) Kemudian nilai Rerata Total Validitas LKS (RTV LKS) dirujuk pada interval penentuan tingkat kevalidan perangkat pembelajaran berikut<sup>8</sup>:

**Tabel 3.8**  
**Interval Tingkat Kevalidan LKS**

Kategori	Keterangan
$1 \leq RTV\ LKS < 2$	Tidak Valid
$2 \leq RTV\ LKS < 3$	Kurang Valid
$3 \leq RTV\ LKS < 4$	Valid
$RTV\ LKS = 4$	Sangat Valid

- 6) Jika hasil validasi menunjukkan belum valid (tidak valid dan kurang valid) maka perlu direvisi terhadap LKS yang sedang dikembangkan.

## 2. Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika validator menyatakan bahwa perangkat tersebut dapat digunakan di lapangan dengan kategori “sedikit revisi” atau “tanpa revisi”. Kepraktisan suatu perangkat pembelajaran dapat dilihat melalui kriteria penilaian umum. Adapun kriteria yang dimaksudkan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.9**  
**Kriteria Penilaian Kepraktisan Perangkat Pembelajaran**

<sup>8</sup> Ibid., 73.

Kode Nilai	Keterangan
A	Dapat digunakan tanpa revisi
B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C	Dapat digunakan dengan banyak revisi
D	Tidak dapat digunakan

### 3. Analisis Data Keefektifan Perangkat Pembelajaran

Keefektifan suatu perangkat pembelajaran dapat dilihat melalui aktivitas siswa, keterlaksanaan sintaks pembelajaran dan respon siswa. Adapun analisis masing-masing indikator akan dibahas sebagai berikut:

#### a. Analisis Data Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

Lembar pengamatan siswa digunakan untuk mendeskripsikan kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Langkah-langkah yang digunakan dalam analisis tersebut antara lain:

- 1) Hasil pengamatan aktivitas siswa pada setiap kategori aktivitas siswa ditentukan frekuensinya dan dicari rata-rata frekuensi dari dua orang pengamat.
- 2) Pencarian persentasi frekuensi dapat dilakukan dengan cara membagi frekuensi dengan jumlah untuk semua indikator. Kemudian hasil pembagian dikalikan dengan 100%<sup>9</sup>. Hasil inilah yang menjadi persentase aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Secara sederhana rumus tersebut ditulis sebagai berikut:

$$\text{aktivitas siswa} = \frac{\sum \text{frekuensi aktivitas siswa ke - n yang muncul}}{\sum \text{frekuensi aktivitas seluruh siswa yang muncul}} \times 100\%$$

Setelah itu, untuk menentukan efektifnya suatu pembelajaran dapat dilihat melalui aktivitas siswa yang lebih dominan dengan memperhatikan aktivitas siswa pada setiap kategori. Dikatakan siswa aktif jika siswa melakukan kegiatan belajar sesuai dengan topik pembelajaran. Sedangkan siswa pasif jika siswa hanya mendengarkan guru maupun teman serta

<sup>9</sup> Ibid, 75.

melakukan suatu hal yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran. Jika persentase siswa yang aktif lebih besar dibandingkan dengan siswa yang pasif maka pembelajaran tersebut dikatakan efektif.

**b. Analisis Data Hasil Pengamatan Kemampuan Guru Melaksanakan Sintaks Pembelajaran**

Kemampuan guru dalam melaksanakan sintaks pembelajaran dapat diamati oleh *observer* yang sudah diberikan arahan. Pemberian arahan bertujuan agar *observer* dapat mengamati dan menuliskan keterlaksanaan pembelajaran tersebut sesuai dengan lembar observasi. Adapun penilaian untuk setiap aktivitas guru dalam melaksanakan sintaks pembelajaran dapat dikategorikan melalui skala penilaian berikut:<sup>10</sup>

**Tabel 3.10**  
**Skala Penilaian Kemampuan Guru Melaksanakan Sintaks Pembelajaran**

Skala	Keterangan
1	Tidak dilakukan sama sekali (tidak baik)
2	Dilakukan, tidak tepat dan sistematis (kurang baik)
3	Dilakukan tepat, tetapi tidak sistematis (baik)
4	Dilakukan tepat dan sistematis (sangat baik)

Rumus berikut digunakan untuk menganalisis hasil penilaian kemampuan guru dalam melaksanakan sintaks pembelajaran:

$$RT = \frac{\sum_{i=1}^n RG_i}{n}$$

Keterangan:

RT : rata-rata total penilaian

$RG_i$  : rata-rata kegiatan ke-i

$n$  : banyaknya kegiatan

Kemudian mencocokkan hasil rata-rata total penilaian dengan kriteria seperti pada tabel berikut:<sup>11</sup>

**Tabel 3.11**

<sup>10</sup> Ibid, 76.

<sup>11</sup> Ibid, 77.

### Kriteria Penilaian Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran

Kategori	Keterangan
$1 \leq RTV < 2$	Tidak Baik
$2 \leq RTV < 3$	Kurang Baik
$3 \leq RTV < 4$	Baik
$RTV = 4$	Sangat Baik

Seorang guru dikatakan mampu melaksanakan sintaks pembelajaran secara “efektif” apabila rata-rata hasil pengamatan mencapai kategori baik atau sangat baik<sup>12</sup>.

#### c. Analisis Data Respon Siswa Terhadap Pembelajaran

Penilaian respon siswa terhadap pembelajaran yang telah digunakan menggunakan angket respon siswa. Data yang diperoleh melalui angket kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif, yaitu dengan menghitung persentase tentang pernyataan yang diberikan. Persentase dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase respon siswa} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan:

A : Banyak siswa yang memberikan respon positif (minimal 75%)

B : Jumlah siswa (responden)

Deskripsi respon siswa terhadap pembelajaran dapat dilihat melalui persentase tiap respon, dengan rumus:

$$\text{persentase tiap respon} = \frac{\text{jumlah aspek yang muncul}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Respon dikatakan positif jika 70% atau lebih siswa merespon dalam kategori positif<sup>13</sup>.

#### 4. Analisis Data *Life Skill* Siswa

Observasi *life skill* siswa dilakukan selama proses pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi. Sebagaimana penjelasan pada

<sup>12</sup> Ibid, 78.

<sup>13</sup> Hobri, Ibid., 64.

bab 2 *life skill* yang dimaksud adalah *general life skill* yang meliputi *personal skill* dan *social skill*. Adapun indikator yang dimaksud antara lain:

1) *Personal skill*

a) *Spiritual Skill*

Berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran

b) Kesadaran akan Potensi Diri

Percaya diri dalam mengikuti pembelajaran matematika dan menyelesaikan masalah matematika

c) *Thinking Skill*

- Mengolah informasi dengan menghubungkan kehidupan sehari-hari
- Memiliki rasa ingin tahu dalam mencari materi maupun menyelesaikan masalah matematika
- Menyelesaikan masalah dengan cara yang beragam

2) *Social skill*

a) *Communication skill*

- Mendengarkan penjelasan guru atau teman dalam pembelajaran maupun diskusi kelompok
- Mampu memberikan pendapat dalam diskusi kelompok
- Membaca materi maupun masalah matematika dengan seksama
- Mampu menulis ide-ide, simbol, maupun pernyataan matematis

b) *Collaboration skill*

Bekerjasama dalam kelompok

Setelah didapatkan data hasil observasi *life skill* siswa, kemudian data dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

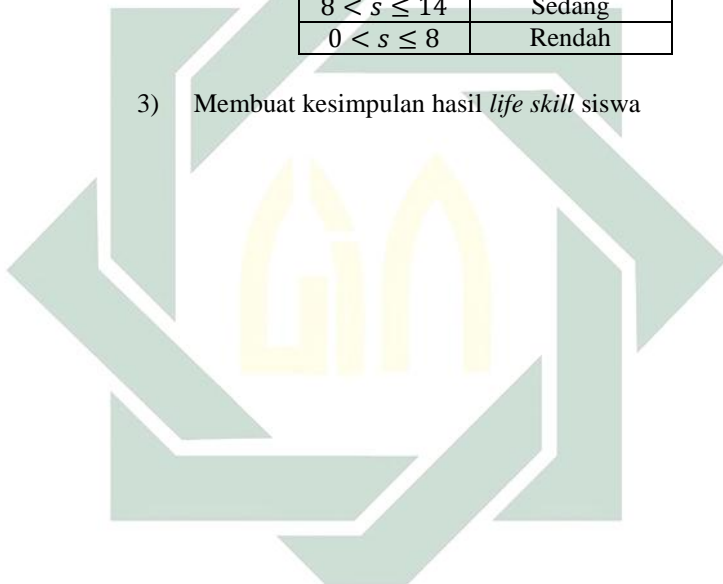
- 1) Melakukan penskoran terhadap data hasil observasi *life skill* siswa. Penskoran diberikan untuk setiap indikator *life skill* siswa dengan skala penilaian 0 sampai 2

- 2) Hasil penskoran hasil observasi *life skill* siswa dikelompokkan berdasarkan kriteria pengelompokan *life skill* siswa, yaitu tinggi, sedang, dan rendah sebagaimana interval skor yang telah ditentukan pada tabel berikut:

**Tabel 3.12**  
**Kriteria Pengelompokan *Life Skill* Siswa**

<b>Total Skor</b>	<b><i>Life Skill</i> Siswa</b>
$14 < s \leq 20$	Tinggi
$8 < s \leq 14$	Sedang
$0 < s \leq 8$	Rendah

- 3) Membuat kesimpulan hasil *life skill* siswa



## BAB IV HASIL PENELITIAN

### A. Data Uji Coba

#### 1. Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran

##### a. Data Kevalidan RPP

Penilaian kevalidan RPP oleh validator meliputi beberapa aspek, yaitu pencapaian indikator, materi yang disajikan, langkah-langkah pembelajaran, waktu, dan metode pembelajaran. Adapun validator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1**

**Daftar Nama Validator Perangkat Pembelajaran**

No	Nama Validator	Keterangan
1.	I. M.	Dosen Pendidikan Matematika UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2.	M. A.	Dosen Pendidikan Matematika UIN Sunan Ampel Surabaya
3.	K. B. A.	Guru mata pelajaran matematika MTs Darul Manja Glenmore
4.	N. W.	Guru mata pelajaran matematika MTs Darul Manja Glenmore

Hasil penelitian RPP validator disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.2**

**Data Hasil Penilaian RPP oleh Validator**

No	Kriteria Penilaian	Validator Ke-				Rerata Tiap Kriteria	Rerata Tiap Aspek
		1	2	3	4		
<b>Aspek Ketercapaian Indikator</b>							
1.	Menuliskan Kompetensi Inti (KI) yang	3	3	4	4	3,50	3,19



	sesuai dengan kebutuhan						
2.	Menuliskan Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai dengan kebutuhan	3	3	4	4	3,50	
3.	Menuliskan indikator yang tepat dari Kompetensi Dasar	3	2	3	3	2,75	
4.	Menuliskan tujuan pembelajaran yang diturunkan dari indikator dengan jelas.	3	3	3	3	3,00	
<b>Aspek Materi yang Disajikan</b>							
1.	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar dan indikator	3	4	4	4	3,75	3,38
2.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	3	3	3	3	3,00	
3.	Materi dapat mencerminkan pengembangan dan pengorganisasian materi pembelajaran	3	3	4	4	3,50	

4.	Tugas yang diberikan sesuai dengan konsep yang telah diberikan	3	3	4	3	3,25	
<b>Aspek Langkah-langkah Pembelajaran</b>							
1.	Model pembelajaran sesuai dengan indikator	3	3	3	3	3,00	3,38
2.	Langkah-langkah pembelajaran ditulis secara lengkap dan logis dalam RPP	3	3	4	4	3,50	
3.	Langkah-langkah pembelajaran memuat dengan jelas peran guru dan peran siswa	3	4	4	4	3,75	
4.	Langkah-langkah pembelajaran dapat dilaksanakan oleh guru	3	3	3	4	3,25	
<b>Aspek Waktu</b>							
1.	Pembagian waktu yang jelas disetiap langkah/kegiatan	3	3	4	4	3,50	3,38
2.	Kesesuaian waktu dengan langkah/kegiatan	3	3	3	4	3,25	

	an						
<b>Aspek Metode Pembelajaran</b>							
1.	Memberikan kesempatan bertanya kepada siswa	3	3	3	3	3,00	3,31
2.	Membimbing siswa untuk berdiskusi	3	4	4	4	3,75	
3.	Membimbing siswa dan memberikan arahan dalam pemecahan masalah	3	3	4	4	3,50	
4.	Mengarahkan siswa untuk mencari kesimpulan	3	3	3	3	3,00	
<b>Rerata Total Validitas (RTV) RPP</b>							<b>3,33</b>

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pada aspek ketercapaian indikator, rerata skor untuk kriteria nomer 1) diperoleh 3,50; kriteria 2) diperoleh 3,50; kriteria 3) diperoleh 2,75; dan kriteria 4) diperoleh 3,00, sehingga rerata dari aspek ketercapaian indikator adalah 3,19. Pada aspek materi yang disajikan, rerata skor untuk kriteria nomer 1) diperoleh 3,75; kriteria 2) diperoleh 3,00; kriteria 3) diperoleh 3,5; dan kriteria 4) diperoleh 3,25, sehingga rerata dari aspek materi yang disajikan adalah 3,38. Pada aspek langkah-langkah pembelajaran, rerata skor untuk kriteria nomer 1) diperoleh 3,00; kriteria 2) diperoleh 3,50; kriteria 3) diperoleh 3,75; dan kriteria 4) diperoleh 3,25, sehingga rerata dari aspek langkah-langkah pembelajaran adalah 3,38. Pada aspek waktu, rerata skor untuk kriteria nomer 1) diperoleh 3,50;

kriteria 2) diperoleh 3,25, sehingga rerata dari aspek waktu adalah 3,38. Pada aspek metode pembelajaran, rerata skor untuk kriteria nomer 1) diperoleh 3,00; kriteria 2) diperoleh 3,75; kriteria 3) diperoleh 3,5; dan kriteria 4) diperoleh 3,00, sehingga rerata dari aspek langkah-langkah pembelajaran adalah 3,31. Dengan demikian dapat disimpulkan untuk nilai rerata total validitas (RTV) RPP adalah 4,16 dan masuk dalam kategori valid.

**b. Data Kevalidan LKS**

Penilaian validator terhadap LKS meliputi beberapa aspek, yaitu petunjuk, KD dan Indikator, Isi, Pertanyaan, dan Bahasa. Adapun hasil penilaiannya disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Hasil Penilaian LKS oleh Validator**

No.	Kriteria Penilaian	Validator Ke-				Rerata Tiap Kriteria	Rerata Tiap Aspek
		1	2	3	4		
<b>Aspek Petunjuk</b>							
1.	Petunjuk yang termuat pada LKS jelas	3	3	3	3	3,00	3,00
<b>Aspek KD dan Indikator</b>							
1.	Mencantumkan kompetensi dasar	3	3	3	4	3,25	3,25
2.	Mencantumkan indikator	3	3	3	4	3,25	
<b>Aspek Tampilan</b>							
1.	Desain sesuai dengan jenjang kelas	3	3	3	3	3,00	3,25

2.	Adanya ilustrasi dan gambar yang membantu pemahaman siswa untuk belajar	3	4	4	4	3,75	
3.	Penggunaan huruf yang jelas dan terbaca	3	3	4	4	3,50	
4.	Pewarnaan yang menarik dan memperjelas konten LKS	2	3	3	3	2,75	
<b>Aspek Isi</b>							
1.	Materi LKS sesuai dengan indikator pada RPP	3	3	4	4	3,50	3,50
<b>Aspek Pertanyaan</b>							
1.	Memuat latihan soal yang menunjang ketercapaian KD	3	3	4	4	3,50	3,63
2.	Permasalahan pada LKS memuat keunggulan lokal Banyuwangi	4	3	4	4	3,75	
<b>Aspek Bahasa</b>							
1.	Kaidah Bahasa	3	3	3	3	3,00	3,13

	Indonesia yang digunakan dalam LKS harus baik dan benar						
2.	Kalimat yang digunakan dalam soal tidak mengandung makna ganda	3	3	4	3	3,25	
<b>Rerata Total Validitas (RTV) LKS</b>							<b>3,29</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa rerata pada aspek petunjuk adalah 3,00. Pada aspek indikator, rerata skor kriteria 1) memperoleh 3,25; pada kriteria 2) memperoleh 3,25, sehingga rerata skor pada aspek indikator adalah 3,25. Pada aspek tampilan, rerata skor kriteria 1) memperoleh 3,00; pada kriteria 2) memperoleh 3,75; pada kriteria 3) memperoleh 3,50; pada kriteria 4) memperoleh 3,75, sehingga rerata skor pada aspek tampilan adalah 3,50. Pada aspek pertanyaan, rerata skor kriteria 1) memperoleh 3,50; pada kriteria 2) memperoleh 3,75, sehingga rerata skor pada aspek pertanyaan adalah 3,63. Pada aspek bahasa, rerata skor kriteria 1) memperoleh 3,00 dan kriteria 2) memperoleh skor 3,25, sehingga rerata skor untuk aspek bahasa adalah 3,13. Adapun rerata total validitas (RTV) LKS adalah 3,29 dan masuk kategori valid.

## 2. Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran dilakukan validator melalui lembar validasi. Selain digunakan sebagai penilaian kevalidan perangkat lembar validasi juga digunakan sebagai penilaian terhadap kepraktisan perangkat. Penilaian kepraktisan bertujuan untuk

mengetahui apakah perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dilaksanakan di lapangan sesuai dengan penilaian yang telah diberikan validator. Hasil penilaian yang diberikan validator terhadap kepraktisan perangkat berupa RPP dan LKS yang telah dikembangkan disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.4**  
**Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran**

Perangkat Pembelajaran	Validator	Nilai	Keterangan
RPP	1	B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
	2	B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
	3	A	Dapat digunakan tanpa revisi
	4	A	Dapat digunakan tanpa revisi
LKS	1	B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
	2	B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
	3	A	Dapat digunakan tanpa revisi
	4	A	Dapat digunakan tanpa revisi

### 3. Data Keefektifan Perangkat Pembelajaran

#### a. Data Aktivitas Siswa

Observasi aktivitas siswa dilakukan oleh dua *observer*, yaitu HN (Alumni UIN Sunan Ampel Surabaya) dan NLF (Alumni Universitas Muhammadiyah Jember). Observasi dilakukan selama  $3 \times 40$  menit dalam satu kali pertemuan. *Observer*

bertugas untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Sampel yang digunakan hanya dua kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 siswa. hasil pengamatan aktivitas siswa disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.5**  
**Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa**

	O	S	Bentuk Observasi Aktivitas Siswa											J m l		
			A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K		L	M
O <sub>1</sub>	S <sub>1</sub>	2	3	2	3	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	4
	S <sub>2</sub>	2	0	4	0	1	0	2	0	3	0	2	4	6	2	4
	S <sub>3</sub>	2	0	4	0	2	0	2	0	3	0	2	5	4	2	4
	S <sub>4</sub>	2	0	4	0	1	0	2	0	2	0	2	5	6	2	4
	S <sub>5</sub>	2	0	4	0	1	0	2	0	2	0	2	5	6	2	4
	S <sub>6</sub>	2	0	3	1	1	0	2	0	5	1	3	4	2	2	4
	S <sub>7</sub>	2	0	4	1	0	0	2	0	5	0	2	4	4	2	4
O <sub>2</sub>	S <sub>1</sub>	2	0	1	0	0	0	0	1	5	0	1	5	9	2	4
	S <sub>2</sub>	2	0	1	0	0	0	0	1	5	0	1	5	9	2	4
	S <sub>3</sub>	2	1	1	1	0	0	0	1	3	0	8	7	0	2	4
	S <sub>4</sub>	2	1	1	2	2	0	0	1	3	3	2	7	0	2	4
	S <sub>5</sub>	2	1	1	2	0	0	0	1	3	0	7	7	0	2	4
	S <sub>6</sub>	2	0	1	1	0	0	0	1	3	0	8	7	1	2	4
J m	O <sub>1</sub>	14	3	25	5	7	2	14	1	22	2	14	29	30	16	



1															8
	<i>O</i> <sub>2</sub>	1 2	3	6	6	2	0	0	6	2	3	2	3	1	1 4 4
<b>Jumlah Total Kedua Observer</b>		2 6	6	3 1	1 1	9	2	1 4	7	4 4	5	4 1	6 7	4 9	3 1 2
<b>Rata-rata</b>		1 3	3	1 5 , 5	5 5 , 5	4	1	7 5	3	2 2 , 5	2 5	2 0 , 5	3 3 , 5	2 4 , 5	1 5 6
<b>Persentase (%)</b>		8 , 3	1 , 9	9 , 9	3 , 5	2 , 9	0 , 6	4 , 5	2 , 2	1 4 , 1	1 6	1 3 , 1	2 1 , 5	1 5 , 8	1 0 0

**Keterangan:**O : *Observer*

S : Subjek

A : Berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran

B : Percaya diri dalam mengikuti dan menyelesaikan masalah dalam pembelajaran

C : Mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru

D : Mengolah informasi dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari

E : Mengajukan pertanyaan kepada guru atau teman

F : Menyampaikan pendapat terkait materi sistem koordinat kartesius kepada guru atau teman

G : Membaca materi maupun masalah matematika dengan seksama

H : Menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan cara yang beragam atau berbeda

I : Mendengarkan penjelasan guru atau teman dalam pembelajaran maupun diskusi kelompok

J : Mampu menulis ide-ide, simbol, maupun pernyataan matematis

- K : Ikut berpartisipasi dalam mengemukakan pendapat pada diskusi kelompok  
 L : Bekerjasama dalam kelompok  
 M : Perilaku yang tidak relevan dengan KBM ( percakapan yang tidak relevan dengan materi yang sedang dibahas, mengganggu teman dalam kelompok, melamun)

Dari tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa persentase aktivitas siswa pada kegiatan A sebesar 8,3%, persentase aktivitas siswa pada kegiatan B sebesar 1,9%, persentase aktivitas siswa pada kegiatan C sebesar 9,9%, persentase aktivitas siswa pada kegiatan D sebesar 3,5%, persentase aktivitas siswa pada kegiatan E sebesar 2,9%, persentase aktivitas siswa pada kegiatan F sebesar 0,6%, persentase aktivitas siswa pada kegiatan G sebesar 4,5%, persentase aktivitas siswa pada kegiatan H sebesar 2,2%, persentase aktivitas siswa pada kegiatan I sebesar 14,1%, persentase aktivitas siswa pada kegiatan J sebesar 1,6%, persentase aktivitas siswa pada kegiatan K sebesar 13,1%, persentase aktivitas siswa pada kegiatan L sebesar 2,15%, dan persentase aktivitas siswa pada kegiatan M sebesar 15,8%.

**b. Data Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran**

Observasi kemampuan guru melaksanakan sintaks pembelajaran ini dilakukan oleh MAH (Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya). Hasil observasi kemampuan tersebut disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.6**  
**Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran**

No	Kegiatan	Skor	Rata-rata Skor Per Kegiatan
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>			
1	Mengawali pembelajaran	4	4,00

	dengan mengucapkan salam		
2	Doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas	4	
3	Menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran siswa	4	
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran melalui kompetensi dasar dan indikator pelajaran yang hendak dicapai	4	
5	Memotivasi dengan memberikan gambaran aktifitas kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan sistem koordinat kartesius	4	
6	Menjelaskan konsep koordinat kartesius dengan memberikan contoh tempat pariwisata Candi Gumuk Kancil dengan Waduk Sidodadi sehingga dapat membantu siswa dalam menentukan jarak terdekat dan terjauh	4	
<b>Kegiatan Initi</b>			
1	Mengingat kembali tentang unsur-unsur materi sistem koordinat kartesius	4	3,40
2	Memancing siswa untuk bertanya terkait hubungan antara posisi titik terhadap sumbu X dan Y dengan titik asal (0,0)	3	
3	Membagi siswa ke dalam dua kelompok besar dengan memberikan nama masing-masing yaitu kelompok laut	4	

	dan kelompok gunung. Kemudian masing-masing siswa saling berdiri berjajar dan saling berpasangan, sehingga terdapat empat baris yang saling berjajar. Setiap baris yang berjajar membentuk kelompok baru dengan nama gunung satu, gunung dua, laut satu dan laut dua		
4	Siswa berkumpul dengan kelompok baru (gunung satu, gunung dua, laut satu dan laut dua)	4	
5	Membagikan LKS berbasis keunggulan lokal Banyuwangi sebagai bahan diskusi dalam kelompok	4	
6	Siswa mengamati LKS yang telah diberikan	4	
7	Memberikan intruksi kepada siswa untuk saling berdiskusi dan berbagi informasi dengan anggota kelompok untuk menyelesaikan LKS yang telah diberikan	4	
8	Memberikan intruksi kepada siswa untuk kembali pada kelompok besar dan baris berbanjar sesuai dengan formasi awal	4	
9	Memberikan penjelasan terkait pengerjaan soal pada pembelajaran model <i>bamboo dancing</i> berbasis keunggulan lokal Banyuwangi	4	

10	Memberikan lembar tes kepada setiap anggota kelompok gunung satu dan laut satu untuk dikerjakan kelompok gunung 4dua dan laut dua	4	
11	Memberikan lembar tes kepada setiap anggota kelompok gunung satu dan laut satu untuk dikerjakan kelompok gunung satu dan laut satu	4	
12	Guru meminta masing-masing perwakilan kelompok besar untuk mempresentasikan hasil pengerjaannya di depan kelas	2	
13	Siswa menanggapi presentasi kelompok lain yang sedang melakukan presentasi	2	
14	Guru mengonfirmasi jawaban yang benar dan memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari	2	
15	Guru memberikan penghargaan kepada setiap siswa atas partisipasi dan kesungguhan dalam belajar	2	
<b>Kegiatan Penutup</b>			
1	Guru menanyakan terkait inti materi yang telah dipelajari dan meminta siswa untuk membuat kesimpulan	4	4,00
2	Guru menutup pelajaran dengan doa bersama dan	4	

	mengucapkan salam		
<b>Rata-rata Total Penilaian</b>			<b>3,80</b>

Berdasarkan tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata penilaian *observer* terhadap kemampuan guru melaksanakan sintaks pembelajaran pada aspek pendahuluan sebesar 4,00. Rata-rata kemampuan guru melaksanakan sintaks pembelajaran pada kegiatan inti sebesar 3,40. Sedangkan kemampuan guru melaksanakan sintaks pembelajaran pada kegiatan penutup sebesar 4,00. Sehingga skor rata-rata kemampuan guru melaksanakan sintaks pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi sebesar 3,80 dan termasuk dalam kategori baik.

#### c. **Data Respon Siswa**

Angket respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa di MTs Darul Manja Glenmore pada materi sistem koordinat kartesius yang dilakukan guru terhadap 11 pertanyaan. Pertanyaan tersebut terdiri dari dua aspek. Aspek pertama yang terdapat pada pertanyaan 1 sampai 5 memuat pertanyaan tentang respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran, sedangkan pada aspek kedua pada pertanyaan 6 sampai 11 memuat pertanyaan tentang respon siswa terhadap LKS. Adapun deskripsi data respon terhadap pelaksanaan pembelajaran disajikan pada tabel 4.7 dan deskripsi data respon siswa terhadap LKS disajikan pada tabel 4.8.

**Tabel 4.7**  
**Data Hasil Respon Siswat terhadap Pelaksanaan Pembelajaran**

No	Pertanyaan	SS/4		S/3		CS/2		TS/1		Skor	% Skor
		F	%	F	%	F	%	F	%		
1	Guru mengajar dengan menggunakan bahasa yang mudah difahami	14	58,3	5	20,8	4	16,7	1	4,7	80	83,4
2	Guru mengajarkan dengan suara yang nyaring	15	62,5	7	29,2	2	8,3	0	0	85	88,6
3	Guru memberikan suasana yang nyaman saat berada di kelas	10	41,7	11	45,8	3	12,5	0	0	82	82,3

4	Pembe- lajaran yang diguna- kan sangat menarik	1 4	5 8, 3	5	2 0, 8	5	2 0, 8	0	0	84	84 ,3
5	Saya meras- a senan- g denga- n pembe- lajaran yang telah dilaks- anakan	1 1	4 5, 8	9	3 7, 5	3	1 2, 5	1 , 7	4	78	81 ,4
<b>Rata-rata respon terhadap pelaksana- an pembelaj- aran</b>			<b>53,32</b>	<b>30,82</b>		<b>14,1 6</b>		<b>1,88</b>		<b>84,00</b>	

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, dapat dilihat bahwa terdapat empat pilihan jawaban respon siswa, yaitu SS (sangat setuju) dengan skor 4, S (setuju) dengan skor 3, CS (cukup setuju) dengan skor 2, dan TS (tidak setuju) dengan skor 1. Setelah dilakukan perhitungan, rata-rata persentase respon pada pelaksanaan pembelajaran pada jawaban SS adalah 53,32%, jawaban S 30,82%, jawaban CS 14,16%, dan jawaban TS 1,88%. Skor total yang diperoleh untuk



pernyataan 1 sejumlah 80 dengan persentase 83,4%, pernyataan 2 sejumlah 85 dengan persentase 88,6%, pernyataan 3 sejumlah 82 dengan persentase 82,3%, pernyataan 4 sejumlah 84 dengan persentase 84,3%, dan pernyataan 5 sejumlah 78 dengan persentase 81,4%, sehingga diperoleh skor rata-rata respon pelaksanaan pembelajaran sebesar 84,00% (positif).

**Tabel 4.8**  
**Data Hasil Respon Siswa terhadap LKS**

No	Pernyataan	SS/4		S/3		CS/2		TS/1		Skor	% Skor
		F	%	F	%	F	%	F	%		
6	LKS yang digunakan akan terlihat baru bagi saya	11	45,8	6	25,0	6	25,0	1	4,7	75	78,2
7	Petunjuk LKS jelas dan dapat difahami	12	50,0	11	45,8	1	4,7	0	0	82	86,7
8	LKS memuat permasalahan sesuai dengan materi	11	45,8	7	29,2	4	16,7	2	8,3	75	78,1

9	LKS dapat membantu saya dalam memahami konsep	11	45,8	7	29,2	6	25,0	0	0	77	80,2
10	LKS menggunakan bahasa yang mudah dimengerti	13	54,2	7	29,2	3	12,5	1	4,7	80	83,5
11	Tampilan LKS menarik	10	41,7	8	33,3	3	12,5	3	12,5	73	76,1
<b>Rata-rata respon terhadap LKS</b>			<b>47,22</b>		<b>31,95</b>		<b>16,07</b>		<b>5,03</b>		<b>80,47</b>

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, dapat dilihat bahwa terdapat empat pilihan jawaban respon siswa, yaitu SS (sangat setuju) dengan skor 4, S (setuju) dengan skor 3, CS (cukup setuju) dengan skor 2, dan TS (tidak setuju) dengan skor 1. Setelah dilakukan perhitungan, rata-rata persentase respon terhadap LKS pada jawaban SS adalah 47,22%, jawaban S 31,95%, jawaban CS 16,07%, dan jawaban TS 5,07%. Skor total yang diperoleh untuk pernyataan 1 sejumlah 75

dengan persentase 78,2%, pernyataan 2 sejumlah 82 dengan persentase 86,7%, pernyataan 3 sejumlah 75 dengan persentase 78,1%, pernyataan 4 sejumlah 77 dengan persentase 80,2%, pernyataan 5 sejumlah 80 dengan persentase 83,5%, dan pada pernyataan 6 sejumlah 73 dengan persentase 76,1%, sehingga diperoleh skor rata-rata respon pelaksanaan pembelajaran sebesar 80,47% (positif).

#### 4. Data Life Skill Siswa

Data *life skill* siswa didapatkan melalui observasi selama pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh empat *observer*, yaitu MAA (mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya), NLF (alumni Universitas Muhammadiyah Jember), UZM (guru MTs Darul Manja), HN (alumni UIN Sunan Ampel Surabaya). Observasi *life skill* siswa termuat dalam tabel berikut.

**Tabel 4.9**  
Data Hasil Observasi *Life Skill* Siswa

No	Nama Siswa	Skor Tiap Indikator										Skor Total	Kriteria Kemampuan
		1					2						
		a	b	c	d	e	a	b	c	d	e		
1	AA Y	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	13	Sedang
2	AR P	2	1	0	0	0	1	1	1	1	1	8	Rendah
3	AA M	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	16	Tinggi
4	AS	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	12	Sedang
5	EM	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Tinggi
6	FH	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19	Tinggi

														i
7	GJ	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	19	Tingg i	
8	IN C	2	1	0	1	0	1	0	0	0	1	6	Renda h	
9	LS A	2	1	0	1	0	1	0	0	0	1	6	Renda h	
10	MA M	Tidak Hadir												
11	ME F	Tidak Hadir												
12	MI B	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	18	Tingg i	
13	MM FI	Tidak Hadir												
14	MY B	1	1	0	2	1	2	1	1	1	1	11	Sedan g	
15	NK	1	1	1	2	1	2	1	1	0	2	12	Sedan g	
16	NA Z	2	1	2	1	0	2	2	2	2	2	16	Tingg i	
17	NA	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	20	Tingg i	
18	P	Tidak Hadir												
19	PF	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	17	Tingg i	
20	SA FA	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	12	Sedan g	
21	SP	1	0	1	2	1	2	1	1	0	1	10	Sedan g	
22	SL Z	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	12	Sedan g	
23	ST S	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19	Tingg i	

24	TW	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	17	Tinggi
25	WMS	2	1	0	0	0	1	1	1	1	1	8	Rendah
26	WRAF	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Tinggi
27	ZAM	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	Tinggi
28	BA	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	18	Tinggi
29	AJ	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	17	Tinggi

Dari tabel 4.9 di atas, dapat dilihat rincian perolehan skor masing-masing indikator *life skill* yang diukur. Dari 10 aspek penilaian dengan skor maksimal 2 tiap indikator sehingga diperoleh nilai maksimal 20. Tabel di atas menunjukkan skor tertinggi adalah 20 diperoleh siswa NA, EM, WRAF, dan ZAM serta skor terendah adalah 8 yang diperoleh siswa INC dan LSA.

Rekapitulasi 24 dari 29 siswa kelas VIII-C yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa sebagai berikut:

**Tabel 4.10**  
**Rekapitulasi Hasil Observasi *Life Skill* Siswa**

Deskripsi	Skor
Skor Tertinggi	20
Skor Terendah	6
Rata-rata	14,56
Jumlah Siswa	25

Tabel di atas menunjukkan nilai rata-rata kemampuan *life skill* dari 25 siswa yang mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis

keunggulan lokal Banyuwangi memperoleh skor 14,56 dengan kategori kemampuan *life skill* sedang.

## **B. Analisis Data**

### **1. Analisis Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran**

#### **a. Analisis Data Kevalidan RPP**

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa pada aspek ketercapaian indikator memperoleh rata-rata 3,19. Pada aspek materi yang disajikan memperoleh nilai rata-rata 3,38. Pada aspek langkah-langkah pembelajaran, rerata skor yang diperoleh adalah 3,38. Pada aspek waktu, rerata skor yang diperoleh adalah 3,38. Pada aspek metode pembelajaran, rerata skor yang diperoleh adalah 3,31. Sehingga rerata dari skor dari kelima aspek tersebut adalah 4,16.

Ditinjau dari aspek penilaian indikator, rata-rata skor yang diperoleh adalah 3,19 dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kriteria dalam aspek ini yang meliputi menuliskan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), penjabaran indikator yang diturunkan dari KD, dan tujuan pembelajaran yang diturunkan dari indikator sudah sesuai dengan materi pembelajaran yang dikembangkan.

Aspek materi memperoleh skor rata-rata 3,38 dengan kategori valid, sehingga disimpulkan bahwa pada setiap kriteria aspek materi yang meliputi materi sudah sesuai dengan KD dan indikator serta sesuai dengan perkembangan siswa. selain itu materi yang disajikan sudah mencerminkan pengembangan dan pengorganisasian serta tugas yang diberikan sudah mendukung konsep yang diajarkan.

Aspek langkah-langkah pembelajaran memperoleh rerata skor 3,38 dengan kategori valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi telah sesuai dengan indikator, menuliskan langkah-langkah pembelajaran pada RPP

secara lengkap dan logis, serta menuliskan peran masing-masing guru dan siswa. selain itu langkah-langkah pembelajaran yang ditulis dapat dilaksanakan oleh guru.

Aspek waktu memperoleh rata-rata skor 3,38 dengan kategori valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembagian waktu pada setiap langkah-langkah pembelajaran sudah jelas dan sesuai.

Aspek metode pembelajaran memperoleh rata-rata skor 3,31 dan termasuk dalam kategori valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi dengan memberikan permasalahan dapat memberikan kesempatan guru untuk membimbing pembelajaran serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, berdiskusi, dan mencari kesimpulan.

Berdasarkan deskripsi data kevalidan RPP, diperoleh rerata total validitas (RTV) dari keempat validator sebesar 3,33. Sesuai dengan kategori rata-rata total validitas RPP yang dicantumkan pada bab III, maka RPP dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa dikatakan “valid”

#### **b. Analisis Data Kevalidan LKS**

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa pada aspek petunjuk memperoleh rata-rata 3,00. Pada aspek KD dan indikator memperoleh nilai rata-rata 3,25. Pada aspek tampilan, rerata skor yang diperoleh adalah 3,25. Pada aspek isi, rerata skor yang diperoleh adalah 3,50. Pada aspek pertanyaan, rerata skor yang diperoleh adalah 3,63. Dan pada aspek bahasa, rerata skor memperoleh 3,13. Sehingga rerata dari skor keenam aspek tersebut adalah 3,29.

Ditinjau dari aspek petunjuk serta aspek KD dan indikator, rata-rata skor masing-masing yang diperoleh adalah 3,00 dan 3,25 dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa petunjuk yang ditulis

pada LKS sudah jelas serta sudah mencantumkan KD dan indikator pada LKS.

Kemudian pada aspek tampilan rerata skor yang diperoleh adalah 3,25 dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan desain yang digunakan sudah sesuai dengan jenjang kelas, adanya ilustrasi gambar sehingga dapat membantu pemahaman siswa, penulisan sudah menggunakan huruf yang jelas dan dapat terbaca. Namun pada pewarnaan LKS masih kurang menarik sehingga perlu diadakan perbaikan.

Aspek isi dan pertanyaan masing-masing mendapatkan skor rata-rata 3,50 dan 3,63 dengan kategori valid. Kedua aspek ini menunjukkan bahwa konten atau isi dari LKS sudah sesuai dengan indikator yang dituliskan pada RPP dan soal-soal yang dibuat sudah menunjang ketercapaian KD dengan mengangkat permasalahan yang memuat keunggulan lokal Banyuwangi.

Selanjutnya pada aspek bahasa termasuk kategori valid dengan perolehan skor rata-rata 3,13, sehingga dapat disimpulkan bahwa bahasa yang digunakan dalam penulisan LKS sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar serta kalimat yang digunakan dalam soal tidak mengandung makna ganda.

Dari uraian analisis di atas, data kevalidan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dikembangkan termasuk dalam kategori valid. Jadi dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa dikatakan “valid”

## 2. Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Berdasarkan data kepraktisan perangkat pembelajaran pada tabel 4.4, diperoleh hasil penilaian kepraktisan RPP dan LKS masing-masing keempat validator memperoleh dua kode B dan dua kode A. Sesuai



dengan penilaian kepraktisan pada Bab III, kode tersebut menyatakan bahwa menurut validator satu dan dua, RPP maupun LKS dapat digunakan dengan sedikit revisi. Sedangkan dari validator tiga dan empat RPP maupun LKS yang dikembangkan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil dari keempat validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa perangkat yang sudah dikembangkan dapat dilaksanakan di lapangan dengan sedikit revisi dan dapat dikatakan “praktis”.

### **3. Analisis Data Keefektifan Perangkat Pembelajaran**

#### **a. Analisis Data Aktivitas Siswa**

Berdasarkan tabel 4.5, diperoleh persentase pada kegiatan A yaitu berdoa sebelum dan sesudah pelajaran sebesar 8,3%. Aktivitas ini tergolong sebagai aktivitas yang aktif dalam pembelajaran. Dari kegiatan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa menyadari sebagai makhluk Allah SWT sehingga untuk memulai dan mengakhiri kegiatan selalu berdoa dan mengingat Tuhannya.

Persentase aktivitas siswa pada kegiatan B sebesar 1,9%. Aktivitas siswa yang dilakukan berupa menyelesaikan masalah dalam pembelajaran yaitu berupa lembar kerja siswa dengan rasa percaya diri. Dari kegiatan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa sadar akan potensi diri sendiri sehingga siswa cenderung aktif dalam menyelesaikan permasalahan matematika terkait materi sistem koordinat yang dikaitkan dengan kehidupan nyata.

Persentase aktivitas siswa pada kegiatan C sebesar 9,9%. Aktivitas siswa yang dilakukan berupa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru selama pembelajaran berlangsung. Dari kegiatan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa tergolong aktif dalam berkomunikasi dengan orang lain melalui mendengarkan penjelasan dari guru.

Persentase aktivitas siswa pada kegiatan D sebesar 3,5%. Aktivitas siswa yang dilakukan berupa mengolah informasi dan menghubungkannya dengan

kehidupan sehari-hari. Dari kegiatan tersebut terlihat jelas bahwa siswa aktif dalam berfikir secara rasional yaitu menghubungkan materi sistem koordinat dengan posisi tempat pariwisata yang ada di daerah Banyuwangi.

Persentase aktivitas siswa pada kegiatan E sebesar 2,9%. Aktivitas siswa yang dilakukan berupa mengajukan pertanyaan kepada guru atau teman. Aktivitas yang dilakukan siswa cukup aktif dengan mengajukan pertanyaan terkait materi sistem koordinat kartesius yang dihubungkan dengan tempat-tempat pariwisata Banyuwangi kepada guru atau kepada teman sebaya.

Persentase aktivitas siswa pada kegiatan F sebesar 0,6%. Aktivitas siswa yang dilakukan berupa menyampaikan pendapat terkait materi sistem koordinat kartesius kepada guru atau teman sebaya. Aktivitas ini tergolong aktivitas yang aktif dalam pembelajaran. Dari kegiatan tersebut menunjukkan siswa aktif dalam berkomunikasi melalui menyampaikan pendapatnya terkait pelajaran kepada guru atau teman sebayanya.

Persentase aktivitas siswa pada kegiatan G sebesar 4,5%. Aktivitas siswa yang dilakukan berupa membaca materi maupun masalah matematika dengan seksama. Kegiatan tersebut merupakan aktivitas siswa yang tergolong aktif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa aktif dalam berfikir yang terdorong oleh rasa keingintahuannya melalui pencarian informasi atau materi untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran.

Persentase aktivitas siswa pada kegiatan H sebesar 2,2%. Aktivitas siswa yang dilakukan berupa menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan cara yang beragam atau berbeda. Aktivitas siswa ini tergolong aktivitas yang aktif. Siswa menyelesaikan soal-soal yang diberikan dengan menggunakan cara yang berbeda yang tidak atau belum diajarkan sebelumnya.

Persentase aktivitas siswa pada kegiatan I sebesar 14,1%. Aktivitas siswa yang dilakukan berupa mendengarkan penjelasan guru atau teman sebaya dalam pembelajaran atau diskusi kelompok. Aktivitas tersebut tergolong aktivitas yang aktif karena siswa menggunakan kemampuannya dalam berkomunikasi dengan cara mendengarkan orang lain saat sedang berdiskusi.

Persentase aktivitas siswa pada kegiatan J sebesar 1,6%. Aktivitas siswa yang dilakukan berupa menuliskan ide-ide, simbol, maupun pernyataan matematis. Aktivitas tersebut merupakan aktivitas yang tergolong aktif karena siswa menggunakan kemampuannya dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan dengan cara menuliskan ide-ide, simbol, maupun pernyataan matematis.

Persentase aktivitas siswa pada kegiatan K sebesar 13,1%. Aktivitas siswa yang dilakukan berupa ikut berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Aktivitas ini tergolong aktivitas yang aktif karena siswa mengerahkan kemampuannya untuk berkolaborasi dengan temannya dengan cara turut berpartisipasi dalam mengemukakan pendapatnya terkait permasalahan yang ada pada lembar kerja siswa.

Persentase aktivitas siswa pada kegiatan L sebesar 21,5%. Aktivitas siswa yang dilakukan berupa bekerjasama dalam kelompok. Aktivitas ini tergolong aktivitas yang aktif karena siswa mengerahkan kemampuannya dalam berkolaborasi dengan temannya dengan mendiskusikan permasalahan pada lembar kerja maupun permasalahan yang terjadi pada anggota kelompok saat pembelajaran berlangsung.

Persentase aktivitas siswa pada kegiatan M sebesar 15,8%. Aktivitas siswa yang dilakukan berupa perilaku yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini termasuk kegiatan yang pasif karena siswa cenderung melakukan kegiatan seperti melakukan perakapan yang tidak relevan

dengan pembelajaran, mengganggu teman maupun melamun.

Persentase aktivitas siswa di atas dikategorikan menjadi dua yaitu aktivitas aktif dan aktivitas pasif, yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.11**  
**Kategori Aktivitas Siswa**

<b>No</b>	<b>Kategori</b>	<b>Bentuk Aktivitas Siswa</b>	<b>Persentase</b>	<b>Total Persentase Tiap Kategori</b>
1.	Aktif	A	8,3%	84,2%
		B	1,9%	
		C	9,9%	
		D	3,5%	
		E	2,9%	
		F	0,6%	
		G	4,5%	
		H	2,2%	
		I	14,1%	
		J	1,6%	
		K	13,1%	
		L	21,5%	
2.	Pasif	M	15,8%	15,8%
<b>Total Persentase</b>				<b>100%</b>

Dari tabel 4.11 di atas, dapat dilihat bahwa total persentase aktivitas siswa yang tergolong aktif sebesar 84,2% dan kategori aktivitas siswa yang pasif sebesar 15,8%. Berdasarkan persentase di atas, selama pembelajaran berlangsung aktivitas siswa yang tergolong aktif lebih besar dari pada aktivitas siswa yang tergolong pasif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa dapat dikatakan “efektif”

### **b. Analisis Data Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran**

Berdasarkan tabel 4.6 dan deskripsi kemampuan guru dalam melaksanakan sintaks pembelajaran, kemampuan guru dalam melaksanakan sintaks tersebut memperoleh skor rata-rata sebesar 3,80. Sesuai dengan kriteria penilaian kemampuan guru dalam melaksanakan sintaks pembelajaran, pada kegiatan pendahuluan guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan sangat baik dengan skor rata-rata sebesar 4,00. Pada kegiatan inti guru memperoleh skor rata-rata sebesar 3,60 dan melaksanakan kegiatan tersebut dengan sangat baik. Guru melaksanakan kegiatan penutup dengan kategori sangat baik dengan memperoleh skor rata-rata sebesar 4,00.

Rata-rata skor yang diperoleh guru dalam melaksanakan sintaks pembelajaran sebesar 3,80. Hal ini menunjukkan kemampuan guru dalam melaksanakan sintaks tersebut dengan sangat baik sesuai dengan kriteria penilaian guru dalam melaksanakan sintaks pembelajaran yang dijelaskan pada bab III. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam melaksanakan sintaks pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa dapat dikatakan “efektif”.

### **c. Analisis Data Respon Siswa**

Ditinjau dari tabel 4.7, data hasil respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran pernyataan 1 memperoleh respon 83,4% dengan rincian 14 siswa menjawab SS, 5 siswa menjawab S, 4 siswa menjawab CS, dan 1 siswa menjawab TS. Pernyataan 2 memperoleh respon 88,6% dengan rincian 15 siswa menjawab SS, 7 siswa menjawab S, 2 siswa menjawab CS, dan tidak ada siswa yang menjawab TS. Pernyataan 3 memperoleh respon 82,3% dengan rincian 10 siswa menjawab SS, 11 siswa menjawab S, 3 siswa menjawab CS, dan tidak ada siswa yang

menjawab TS. Pernyataan 4 memperoleh respon 84,3% dengan rincian 14 siswa menjawab SS, 5 siswa menjawab S, 5 siswa menjawab CS, dan tidak ada siswa yang menjawab TS. Pernyataan 5 memperoleh respon 81,4% dengan rincian 11 siswa menjawab SS, 9 siswa menjawab S, 3 siswa menjawab CS, dan 1 siswa yang menjawab TS. Rata-rata respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran sebesar 84,00%

Ditinjau dari tabel 4.8, data hasil respon siswa terhadap LKS pernyataan 6 memperoleh respon 78,2% dengan rincian 11 siswa menjawab SS, 6 siswa menjawab S, 6 siswa menjawab CS, dan 1 siswa menjawab TS. Pernyataan 7 memperoleh respon 86,7% dengan rincian 12 siswa menjawab SS, 11 siswa menjawab S, 1 siswa menjawab CS, dan tidak ada siswa yang menjawab TS. Pernyataan 8 memperoleh respon 78,1% dengan rincian 11 siswa menjawab SS, 7 siswa menjawab S, 4 siswa menjawab CS, dan 2 siswa yang menjawab TS. Pernyataan 9 memperoleh respon 80,2% dengan rincian 11 siswa menjawab SS, 7 siswa menjawab S, 6 siswa menjawab CS, dan tidak ada siswa yang menjawab TS. Pernyataan 10 memperoleh respon 83,5% dengan rincian 13 siswa menjawab SS, 7 siswa menjawab S, 3 siswa menjawab CS, dan 1 siswa yang menjawab TS. Pernyataan 11 memperoleh respon 76,1% dengan rincian 10 siswa yang menjawab SS, 8 siswa menjawab S, 3 siswa menjawab CS, dan 3 siswa menjawab TS. Dengan demikian rata-rata respon siswa terhadap LKS sebesar 80,47%, dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut:

**Tabel 4.12**  
**Rata-rata Respon Siswa**

No	Rspn Siswa	% Skor
1	Pelaksanaan Pembelajaran	84,00%
2	LKS	80,47%
<b>Rata-rata</b>		<b>82,24%</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran adalah 84,00%. Hal ini dapat dikatakan siswa merespon pembelajaran yang dilakukan guru di dalam kelas dengan baik. Kemudian respon siswa terhadap LKS yang diberikan memperoleh persentase 80,47% yang berarti siswa merespon LKS berbasis keunggulan Lokal Banyuwangi dengan baik. Dapat dilihat juga hasil rata-rata pelaksanaan pembelajaran dengan LKS yang diberikan memperoleh respon 82,24%. Berdasarkan bab III, dikatakan siswa merespon pembelajaran dengan positif apabila rerata skor respon siswa adalah 70% atau lebih. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi di MTs Darul Manja Glenmore adalah positif.

Dari uraian beberapa aspek keefektifan perangkat pembelajaran di atas, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa tergolong efektif, kemampuan guru melaksanakan sintaks pembelajaran dengan kategori sangat baik, dan respon siswa terhadap pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan positif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah “efektif”

#### 4. Analisis Data *Life Skill* Siswa

Berdasarkan tabel 4.9, hasil observasi terhadap *life skill* siswa dikategorikan ke dalam tiga kemampuan, yaitu rendah, sedang dan tinggi. Setelah dikelompokkan, maka ditentukan persentase masing-masing kategori seperti yang disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.13**  
**Persentase *Life Skill* Siswa**

No	Kriteria Pengelompokan <i>Life Skill</i> Siswa	Frekuensi	Persentase
1.	Tinggi	14	56%
2.	Sedang	7	28%

3.	Rendah	4	16%
----	--------	---	-----

Berdasarkan tabel 4.13 dapat dilihat bahwa siswa yang memiliki *life skill* tinggi sebanyak 14 siswa dengan persentase 56%. Siswa yang memiliki *life skill* sedang sebanyak 7 siswa dengan persentase 28%. Sedangkan siswa yang memiliki *life skill* rendah sebanyak 4 siswa dengan persentase 16%.

Berdasarkan penjelasan di atas, siswa yang memiliki *life skill* tinggi memperoleh persentase 56%. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah jumlah keseluruhan siswa yang mampu menerapkan konsep sistem koordinat kartesius dengan baik setelah mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa. Siswa yang memiliki *life skill* sedang memperoleh persentase sebesar 28%, yang berarti lebih dari seperempat keseluruhan siswa yang cukup mampu menerapkan konsep sistem koordinat kartesius dengan baik setelah mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa. Sementara itu, persentase siswa yang memiliki *life skill* rendah memperoleh persentase sebesar 16%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian kecil dari keseluruhan siswa kurang mampu menerapkan konsep sistem koordinat kartesius dengan baik setelah mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki *life skill* rendah lebih sedikit dibandingkan dengan siswa yang memiliki *life skill* sedang dan tinggi. Sehingga mayoritas siswa kelas VIII-C MTs Darul Manja Glenmore memiliki *life skill* yang baik setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa.



### C. Revisi Produk

#### 1. Revisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Berdasarkan hasil validasi oleh validator, perangkat yang telah dikembangkan masih perlu perbaikan pada beberapa bagian. Adapun bagian yang telah direvisi dijelaskan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.14**

#### Daftar Revisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Penjabaran indikator pembelajaran yang diturunkan dari KD masih kurang	Menambahkan satu indikator, yaitu memecahkan masalah kontekstual yang dihubungkan dengan posisi suatu titik
2.	Salah mencantumkan prinsip materi pembelajaran	Tidak menuliskan prinsip materi pembelajaran dan menggantikannya dengan tanda (-)
3.	Materi pembelajaran yang tidak memiliki prinsip tidak perlu ditulis dengan tanda (-)	Menghapus prinsip materi pembelajaran dan tanda (-)

#### 2. Revisi Lembar Kerja Siswa (LKS)

Berdasarkan hasil beberapa validasi oleh validator menunjukkan diperlukannya revisi pada beberapa bagian. Adapun bagian yang telah direvisi dijelaskan pada tabel berikut:

**Tabel 4.15**

#### Daftar Revisi Lembar Kerja Siswa

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Pewarnaan kuning pada jalan kabupaten tidak begitu terlihat, sehingga perlu dicoba untuk menggunakan warna yang lainnya	Pewarnaan garis yang menunjukkan jalan kabupaten sudah diganti dengan menggunakan warna putih
2.	Penulisan <i>ending</i> pada	Penulisan <i>ending</i> pada

	penutup LKS ditulis dengan format <i>align left</i>	enutup LKS ditulis dengan format <i>center</i>
--	---	--

#### D. Kajian Produk Akhir

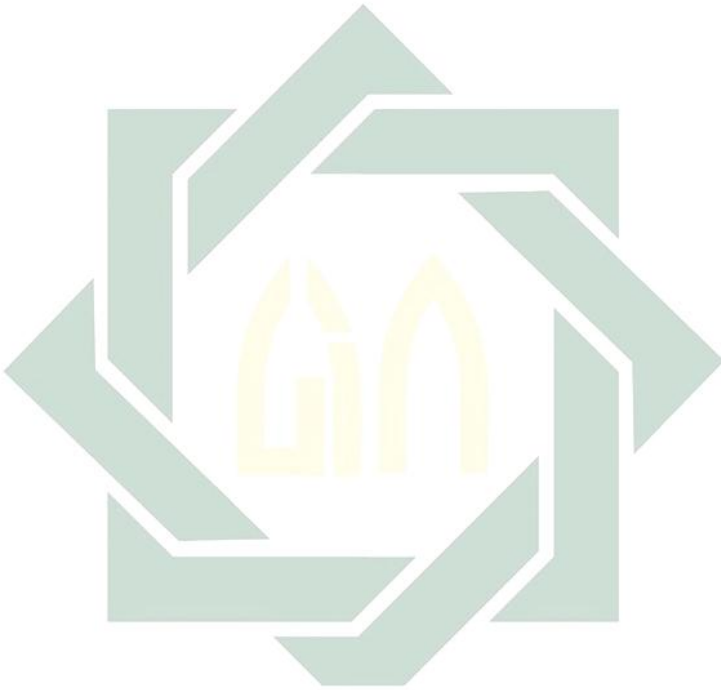
Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa perangkat pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa yang berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Setelah melakukan serangkaian proses penelitian dan pengembangan yang terdiri dari penelitian pendahuluan, pembuatan RPP, LKS, dan instrumen, validasi serta uji coba terbatas akhirnya diperoleh perangkat yang sesuai dengan tujuan. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dikemas dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan di dunia pendidikan sekarang.

Pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* menuntut siswa untuk saling bertukar informasi dalam kelompok dengan cara saling berjajar, berhadapan, dan bergantian pasangan untuk berdiskusi materi atau menyelesaikan permasalahan yang telah diberikan. Pembelajaran ini mengakibatkan siswa saling berinteraksi antara siswa satu dengan lainnya, dengan harapan dapat mengasah keterampilan siswa dalam bersosial maupun pemahaman siswa.

Pemahaman siswa akan lebih cepat apabila materi tersebut dikaitkan dengan kehidupan nyata. Salah satunya adalah pembelajaran berbasis keunggulan lokal. Melalui pengaitan antara pembelajaran dengan keunggulan lokal diharapkan siswa lebih aktif dan lebih cepat memahami materi serta turut serta dalam melestarikan lingkungan sekitar.

Kelebihan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa telah dijelaskan pada bab sebelumnya salah satunya dengan menghadirkan kehidupan nyata berupa keunggulan-keunggulan daerah ke dalam dunia pendidikan sehingga siswa dapat turut melestarikan daerahnya dan lebih kooperatif dalam pelaksanaan pembelajaran.

Adapun kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Salah satunya adalah memerlukan alokasi waktu yang lebih lama.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa di MTs Darul Manja Glenmore pada kelas VIII-C, dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil pengembangan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa telah dinyatakan “**valid**” oleh validator dengan hasil rata-rata total kevalidan RPP sebesar 3,33 dan nilai rata-rata total kevalidan LKS sebesar 3,29.
2. Hasil pengembangan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa telah dinyatakan “**praktis**” oleh validator dengan penilaian “A” yang menunjukkan perangkat yang dikembangkan dapat digunakan tanpa revisi.
3. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi untuk melatih *life skill* siswa dinyatakan “**efektif**”. Hal ini dapat dilihat bahwa:
  - a. Aktivitas siswa selama pembelajaran telah memenuhi kriteria “efektif” dengan berdasarkan persentase aktivitas siswa yang aktif sebesar 84,2% dan persentase siswa yang pasif sebesar 15,8%.
  - b. Kemampuan guru dalam melaksanakan sintaks pembelajaran telah memenuhi kriteria “efektif” dengan berdasarkan rata-rata skor kemampuan guru melaksanakan sintaks pembelajaran sebesar 3,80 dan termasuk dalam kategori “sangat baik”
  - c. Respon siswa terhadap pembelajaran memenuhi kriteria efektif dengan berdasarkan persentase skor rata-rata respon siswa sebesar 82,24% dan termasuk dalam kategori “positif”

4. Setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi, siswa yang memiliki *life skill* tinggi persentasenya sebesar 56%, siswa yang memiliki *life skill* sedang persentasenya sebesar 28%, siswa yang memiliki *life skill* rendah persentasenya sebesar 16%. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat melatih *life skill* siswa

## B. Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian ini adalah:

1. Perangkat yang telah dikembangkan perlu dikaji ulang dan diperbaiki agar perangkat tersebut lebih efektif dan efisien ketika akan diterapkan dalam pembelajaran
2. Materi pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya terfokuskan pada materi sistem koordinat kartesius. Oleh karena itu, bagi pembaca yang ingin mengembangkan perangkat pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi bisa menyesuaikan dengan jenjang dan pokok bahasan lain yang cocok dengan model pembelajaran tersebut
3. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *bamboo dancing* berbasis keunggulan lokal Banyuwangi hendaknya menggunakan alokasi waktu lebih dari dua jam pelajaran dan tidak diterapkan pada materi yang berat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Welini., Skripsi: “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi*”. Bandung: FKIP UNPAS, 2016.
- Arifin, Mustofa. Sudarmono. 2012. “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tari Bambu (*Bamboo Dancing*) pada Standar Kompetensi Menggunakan Hasil Pengukuran Listrik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X TITL SMK Negeri 2 Surabaya”, *Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya*,.
- Aryani, Desy., “Penerapan Metode Pembelajaran Tari Bambu (*Bamboo Dancing*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sejarah Kelas XI SMA Negeri 1 Trimurjo Semester Genap Tahun Ajaran 2013 – 2014. Universitas Lampung, 2013.
- Azizah, Eka Siti Nur. “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Bamboo Dancing* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik Kelas IV MI Sugihan Kampak Trenggalek”. IAIN Tulungagung, 2017.
- Departemen Agama RI Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam., *Pedoman Integrasi Pendidikan Kecakapn Hidup (Life skill) Dalam Pembelajaran Madrasah Ibtidaiyah dan Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta : Departemen Agama RI, 2005.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- Hasratuddin., “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa SMP Melalui Pendekatan Matematika Realistik ”., *Jurusan Matematika FMIPA UNIMED Medan*, 2014.
- Hobri. *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Jember: Pena Salsabila, 2010.
- Ibrahim, Muslim. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Press, 2001.

- Indrawan, Yuliy. - Yaniawati, R. Poppy. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan*. Bandung: PT. Refika Aditama, 2014.
- Istarani. *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada, 2011.
- Kartika, Eta. 2015 “Penerapan Metode *Bamboo Dancing* pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2014/2015”. *Prodi PMIPA Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Persatuan Guru Republik Indonesia (STIKIP-PGRI) Lubuklinggau*
- Mahardi, H. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas VD SDN 184 Pekanbaru”, *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2015*
- Marlina, Dewi. “*Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bamboo Dancing dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN I Kampar*”. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013.
- Mujakir. 2012. “Pengembangan *Life Skill* dalam Pembelajaran Sains”, Fakultas Tarbiyah IAIN Ar- Raniry, *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA XII*. Vol 1 No. 3.
- Mukhdi. Senorwasito. S, Listiyaning. 2016. “Pendidikan Kecakapan Hidup (*Life Skill*) melalui *Child Friendly Teaching Model (CFTM)* Sebagai Dasar Membangun Karakter Siswa”. Semarang : IKIP PGRI Semarang.
- Mumpuni, Kistantia Elok. 2013. “Potensi Pendidikan Keunggulan Lokal Berbasis Karakter dalam Pembelajaran Biologi di Indonesia”, *Seminar Nasional X Pendidikan Biologi FKIP UNS*.
- Novitasari, Devi., “Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Melalui Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Bamboo Dancing* (Tari Bambu)

Kelas XI IPS 3 SMA Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2016/2017” FKIP Pendidikan Sosiologi UNS, 2017.

Nur Anisah, Siti. Skripsi : “Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Proyek untuk Melatihkan Kreativitas Ilmiah Siswa pada Materi Statistika Kelas VIII di SMP 4 Sidoarjo”. Surabaya : UINSA, 2017..

Nurazizah., Skripsi: “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bamboo Dancing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa*”. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2016.

Nurjanah, Siti., “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tari Bambu untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 5 Metro Barat*” Lampung: Unila, 5: 9, 2017.

Pemkab Banyuwangi. “*Tempat Pariwisata dan Tempat Rekreasi di Banyuwangi*”, 2016.

Pemkab Banyuwangi, diakses dari <https://www.banyuwangikab.go.id/>

Plomp, Tjeerd. Nieven, Nienke,. *Educational Design Research: An Introduction*. Netherlands: Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO), 2013.

Putrining Galih, Chrise., Tesis: “*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Materu Perbandingan dan Segi Empat Pendekatan Saintifik Berbasis Potensi Keunggulan Lokal Kabupaten Banyuwangi*”. Jember: Universitas Jember, 2016.

Purnomo, Joko. 2015. “Pendidikan Kecakapan Hidup (PHK) pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kecakapan Personal dan Kecakapan Sosial serta Prestasi Belajar Siswa SMA”, *Journal Pedagogia ISSN 2089-3833*. Vol.4 no. 3.

Rahayu, Ratri. 2017 “Aktualisasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Melalui Gerakan Literasi Sekolah untuk Menyiapkan Generasi Unggul dan Berbudi Pekerti”. *Prosiding Seminar Nasional*



- Rahayu, Ratri “Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia Berbasis Keunggulan Lokal untuk Membangun Disposisi Matematis dan Karakter Cinta Tanah Air”, *Aktualisasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Melalui Gerakan Literasi untuk Menyiapkan Generasi Unggul dan Berbudi Pekerti*, 2017.
- Ratumanan. *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2015.
- Rusman, *Manajemen Kurikulum*. Jakarta : Rajawali Pers, 2011.
- Rusman. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo, 2010.
- Rusman. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama Offset, 2012.
- Setyorini, Dyah. 2015. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berorientasi Kecakapan Hidup (*Life-Skill*) dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions (Stad)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMK Negeri 1 Nganjuk”. Surabaya : FKIP UNESA.
- Sugiono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta, 2012
- Sulistriami, Wike,. *Phinemo.com: Resmi, The Sunrise of Java, Julukan Wisata Banyuwangi dari ASEAN*. Diakses pada 12 April 2018;  
<http://phinemo.com/wisata-banyuwangi-dapat-penghargaan-asean/internet>.
- Syadiyah, Inganatus., Tesis: “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Bamboo Dancing pada Sikap Toleransi dan Prestasi Belajar IPA Materi Perubahan Lingkungan Fisik dan Pengaruhnya di Kelas IV SD Negeri Karang Sari*”. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2017.

- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Premada Media Group, 2011.
- Utami, Diah Nurul., Skripsi: “Penerapan Pembelajaran Berbasis Potensi Keunggulan Lokal Pengelolaan Tambang Batu Kapur untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Ekosistem Kelas X di SMA Negeri 1 Jamblang Kabupaten Cirebon”. Cirebon: IAIN Syekhjati Cirebon, 2015.
- Wahyuni Sri. 2017. “Implementasi Pendidikan *Life Skill* di SMKN 1 Bondowoso”, FKIP Universitas Jember, *Jurnal Edukasi* IV. Vol 1 no. 4.
- Yuliwulandan, Nindya. 2015. “Pengembangan Muatan Kecakapan Hidup (*Life Skill*) pada Pembelajaran di Sekolah”, STAIN Jurai Sewo Metro.
- Yokhebed, dkk. 2016. “Peningkatan *Life Skill* melalui Pembelajaran berbasis Keunggulan Lokal”, FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak, *Proceeding Biology Education Conference* (ISSN: 2528-5742), Vol 13 no. 1.