

# PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN STRATEGI *WRITING IN PERFORMANCE TASK* (WIPT) PADA MATERI PERBANDINGAN

Oleh: Ratna Andriani

## ABSTRAK

Fenomena yang sering ditemui dalam pembelajaran matematika adalah masih banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran matematika, minimnya pemahaman siswa terhadap materi matematika berimplikasi pada rendahnya prestasi siswa. Salah satu faktor penyebabnya, antara lain siswa pada umumnya kurang memahami masalah dalam menyelesaikan soal-soal. Jika ditinjau dari segi pembelajaran, salah satu penyebabnya adalah guru yang masih menggunakan pengajaran *teacher center*. Siswa hanya memperoleh pengetahuan dari guru saja, menulis materi, dan mengerjakan soal tanpa benar-benar mengecek pemahaman siswa. Sehingga harus dikembangkan pembelajaran yang mengaktifkan siswa. Melalui model *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan strategi *Writing In Performance Task* (WIPT) ini, siswa akan diajak mengonstruksi pengetahuannya sendiri.

Pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan strategi *Writing In Performance Task* (WIPT) mengacu pada model pengembangan ASSURE yang terdiri dari 6 tahap, yaitu: (1) Tahap *Analyze Learners*; (2) Tahap *States Objectives*; (3) Tahap *Select Methods, Media, and Materials*; (4) Tahap *Utilize Media and Materials*; (5) Tahap *Require Learner Participation*; (6) Tahap *Evaluate and Revise*. Pengembangan perangkat pembelajaran pada penelitian ini meliputi: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kegiatan Siswa (LKS). Uji coba dilakukan pada 38 siswa kelas VII-F di SMPN 13 Surabaya. Data yang diperoleh selama penelitian ini berupa hasil keterlaksanaan RPP dalam pembelajaran, aktivitas siswa, respon siswa, dan nilai siswa sebelum perlakuan (*pretes*) dan nilai siswa sesudah perlakuan (*postes*).

Data penelitian dianalisis dan diperoleh hasil sebagai berikut: (1) kevalidan RPP berkategori valid dengan rata-rata penilaian 3,94 dan kevalidan LKS berkategori sangat valid dengan rata-rata penilaian 4,03; (2) dari masing-masing perangkat pembelajaran tersebut dinilai praktis oleh para ahli dengan penilaian "B" untuk masing-masing perangkat pembelajaran, yang berarti bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi; (3) keterlaksanaan RPP efektif, karena selama dua kali pertemuan masuk dalam kategori "baik"; (4) aktivitas siswa efektif, karena setiap aspek memenuhi kriteria waktu ideal dalam RPP dengan toleransi 5%; (5) Respon siswa memenuhi kriteria efektif  $\geq 75\%$  siswa merespon dalam kategori positif; (6) Hasil belajar siswa memenuhi batas ketuntasan secara klasikal 81,58%.

**Kata Kunci:** Perangkat Pembelajaran, Model *Two Stay Two Stray* (TSTS), Strategi *Writing In Performance Task* (WIPT)