

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Proses Pengembangan Model Pembelajaran

Rangkaian proses pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan Metode Silih Tanya dilakukan mulai tanggal 19 maret 2012 s/d 30 April 2012. Model pengembangan perangkat yang digunakan adalah model 4D Thiagarajan yang meliputi kegiatan pendefinisian (*define*), perancangan (*designe*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Namun dalam penelitian ini tahap terakhir yaitu tahap penyebaran tidak dilakukan karena tahap penyebaran harus diadakan uji coba lebih dari satu kali untuk mengetahui kelayakan perangkat pembelajaran. Sedangkan dalam penelitian ini uji coba perangkat pembelajaran hanya dilakukan sebanyak satu kali, sehingga tahap penyebaran tidak dilakukan.

Tahap pendefinisian meliputi: (1) Kegiatan analisis awal akhir yang membahas semua masalah yang dihadapi siswa kelas VIII MTs Mambaul Ulum Simorejo dalam pembelajaran matematika. (2) Kegiatan analisis siswa meliputi: kegiatan analisis latar belakang pengetahuan siswa dan analisis perkembangan kognitif siswa. Untuk mendapatkan informasi terkait hal tersebut, peneliti mendiskusikan dengan guru mata pelajaran. Dari hasil diskusi tersebut, peneliti memperoleh banyak informasi mengenai latar belakang pengetahuan serta

perkembangan kognitif siswa, karena guru matematika kelas VIII juga merupakan waka kurikulum. Diskusi tersebut bertujuan untuk mendapatkan gambaran atau informasi tentang kondisi siswa kelas VIII secara umum. Hal ini juga sesuai dengan pengembangan yang dilakukan peneliti, yakni pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan Metode Silih Tanya, Kemudian (3) pada kegiatan analisis konsep, peneliti dibantu dengan guru matematika menentukan bahwa siswa akan mempelajari submateri lingkaran dalam dan luar segitiga. Lebih khusus pada cara melukis lingkaran tersebut, rumus luas segitiga jika diketahui alas ( $a$ ) dan tingginya ( $t$ ), rumus luas segitiga jika diketahui ketiga sisinya serta cara menemukan rumus jari-jari lingkaran dalam dan luar segitiga. (4) pada analisis tugas, siswa diminta mendiskusikan LKS hasil pengembangan sesuai kode yang didapat. Kode A mendiskusikan cara melukis lingkaran dalam dan luar segitiga, kode B mendiskusikan cara menemukan rumus lingkaran dalam dan luar segitiga serta (5) pada analisis tujuan pembelajaran, peneliti banyak dibantu oleh guru mata pelajaran yang lebih berpengalaman dalam bidangnya sehingga tujuan pembelajaran mengacu pada SK dan KD pembelajaran.

Pada tahap perancangan (*designe*) dilakukan kegiatan (1) penyusunan tes. (2) pemilihan media, dan (3) pemilihan format. Kemudian mendesain perangkat pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan Metode Silih Tanya yang nantinya akan menghasilkan desain awal draft I. Pada tahap ini peneliti memadukan dan mengkombinasikan langkah-langkah kedua model

pembelajaran yang disesuaikan dengan fase kooperatif untuk menjadikan suatu rencana pelaksanaan pembelajaran.

Pada tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*develop*) yang meliputi telaah atau kegiatan penilaian ahli oleh validator yang berkompeten kemudian dilanjutkan dengan revisi. Hasil revisian digunakan dalam uji coba terbatas sehingga didapatkan hasil pengembangan yang final. Hasil validasi dan kepraktisan oleh validator serta keterlaksanaan di lapangan, beserta keefektifan perangkat berdasarkan hasil uji coba di lapangan disajikan pada subbab selanjutnya.

## **B. Kevalidan Hasil Pengembangan Model Pembelajaran**

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

Pada bab IV telah dipaparkan bagaimana analisis kevalidan dari RPP. Dari analisis data validasi tersebut diperoleh validitas sebesar 4,15. Nilai tersebut merupakan nilai kevalidan yang berarti sangat valid sesuai dengan kriteria kevalidan yang tercantum pada bab III. Meskipun metode sajiannya masih memerlukan revisi pada bagian pengkaitan konsep namun aspek tujuan pada RPP sangat jelas sehingga pada aspek tujuan memiliki nilai validitas tertinggi diantara aspek yang lain. Berdasarkan nilai kevalidan tersebut maka RPP hasil pengembangan ini telah memenuhi salah satu syarat perangkat berkualitas sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

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

Pada Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang dikembangkan dalam penelitian ini, aspek prosedur/langkah kegiatan memperoleh rata-rata penilaian tertinggi yaitu 4,3 dikarenakan langkah pada LKS sudah sangat jelas, sehingga siswa tidak perlu bertanya lagi tentang apa yang harus dilakukan dalam berdiskusi. Aspek kelayakan isi memperoleh rata-rata penilaian paling kecil yaitu 3,99. Hal ini dikarenakan nama-nama titik pada gambar kurang lengkap, yang berakibat siswa kebingungan dalam melukis lingkaran dalam dan luar segitiga yang sesuai dengan panduan LKS.

### **C. Kepraktisan**

Penilaian kepraktisan oleh para validator disini merupakan penilaian secara logic, artinya secara logika atau rasional para validator menyatakan bahwa perangkat pembelajaran tersebut dapat digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi. Meskipun demikian, pada saat uji coba, menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP dan LKS, semuanya dapat dipergunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Baik guru maupun siswa, keduanya dapat memahami semua yang ada pada perangkat pembelajaran.

## **D. Keefektifan**

### **1. Aktivitas Siswa**

Hasil analisis aktivitas siswa selama berlangsungnya pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan metode silih tanya pada sub pokok bahasan lingkaran dalam dan luar segitiga menunjukkan bahwa siswa sudah terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini didasarkan pada setiap aspek untuk persentase aktivitas siswa telah memenuhi kriteria efektif (tabel 4.8).

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

### **2. Keterlaksanaan Sintaks Pembelajaran**

Keterlaksanaan sintaks pembelajaran pada pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan metode silih tanya dapat dilihat dari persentase keterlaksanaan yang dinyatakan dengan kriteria terlaksana dan tidak terlaksana. Ditinjau dari persentase keterlaksanaan RPP pada uji coba lapangan, persentase keterlaksanaan sintaks pembelajaran pada pertemuan I

sebesar 92,5%, hal ini dikarenakan satu dari langkah-langkah pada pembelajaran masih belum terlaksana, yakni perwakilan kelompok pemberi soal belum membahas penyelesaian soal meskipun lembar jawab dari kelompok lain telah dikoreksi. Pada pertemuan II semua langkah-langkah pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

### **3. Respon Siswa**

Berdasarkan analisis respon siswa pada uji coba di lapangan yang telah dikemukakan sebelumnya, tabel 4.10 menunjukkan bahwa penilaian siswa terhadap kegiatan pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan metode silih tanya adalah mayoritas siswa memberikan respon positif. Hal ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap perangkat pembelajaran selama uji coba memenuhi kriteria keefektifan yaitu sebesar 86,36%. Adapun siswa yang memberikan respon negatif, adalah siswa yang melakukan perilaku tidak relevan pada waktu proses pembelajaran. Sehingga siswa tersebut tidak begitu maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran.

### **4. Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan analisis hasil belajar siswa yang telah dikemukakan sebelumnya, tabel 4.11 menunjukkan bahwa 21 hasil belajar siswa selama proses pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS) dengan metode silih tanya pada sub materi lingkaran dalam dan luar segitiga lulus secara individual. Selain itu siswa juga memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal, karena persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 95,45%,

sehingga dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan siswa telah mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Dengan demikian, ditinjau dari hasil belajar siswa dengan pembelajaran kooperatif tipe *Stay Two Stray* (TSTS) dan metode silih tanya memenuhi kriteria efektif.

Terdapat satu orang siswa yang tidak tuntas dalam mencapai kompetensi melukis lingkaran dalam dan luar segitiga serta menghitung jari-jari lingkaran dalam dan luar segitiga dengan nilai tes hasil belajar di bawah 70. Menurut pengamatan penulis, siswa yang tidak tuntas tersebut memang siswa yang kurang memperhatikan selama kegiatan pembelajaran dan terkesan tidak serius dalam mempelajari materi maupun ketika tes dilaksanakan. Hal inilah yang mungkin menjadi faktor penyebab tidak tuntasnya siswa dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan. Program perbaikan atau remedial hendaknya diberikan oleh guru untuk membantu siswa mencapai kompetensi tersebut.