

PENERAPAN STRATEGI REACT DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATERI TEOREMA PYTHAGORAS DI SMPN 1 WONOAYU KELAS VIII-H

Ailul Maslikhah

Program Studi Matematika, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya

Email: ailul_minori@yahoo.co.id

Kusrini

Program Studi Matematika, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya

Email: bukusrini@yahoo.com

ABSTRAK

Permasalahan di SMP Negeri 1 Wonoayu adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Tuntutan pada kurikulum 2013 yaitu tercapainya hasil belajar siswa yaitu ≥ 66 . Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk mengembangkan salah satu perangkat pembelajaran yaitu LKS. LKS dalam penelitian ini dipadukan dengan komik, yaitu salah satu bahan bacaan yang digemari siswa. komik memiliki beberapa keunggulan, salah satunya yaitu memiliki cerita, gambar, dan bahasa yang menarik dan komunikatif. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Komik pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel di Kelas VII SMPN 1 Wonoayu". Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan LKS berbasis komik yang layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan LKS yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Model pengembangan LKS tersebut mengacu pada model 4-D (*Four D Models*) yang telah disesuaikan dengan penelitian ini sehingga menjadi tiga tahap, yaitu 1) *Define*, 2) *Design*, dan 3) *Develop*. Sebagai obyek penelitian yaitu siswa kelas VII H SMP Negeri 1 WonoayuSidoarjo.

Hasil penelitian ini berupa LKS berbasis komik yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. LKS berbasis komik ini mendapatkan rata-rata total 4,09 dan 3,85. LKS berbasis komik dinyatakan dapat digunakan dengan revisi kecil. Berdasarkan hasil uji coba, LKS berbasis komik memenuhi kriteria efektif. Keefektifan ini didapatkan dari hasil belajar siswa secara klasikal yaitu 100%, dan respon positif siswa yaitu 94,7%.

Kata kunci: LKS, Komik, Hasil belajar

ABSTRACT

The basic problem in General Junior High School 1 Wonoayu is students' study result in mathematics. The demands 2013 curriculum, namely the students' study result is ≥ 66 . Therefore, researcher intended to develop one of learning tools is worksheet. Worksheet in this research combain with comic. Because comic has some special qualities, which one of them is having interesting and communicative story, picture, and language. Therefore, researcher was interested to take the research's title "Development Of Comic Worksheet at Subject of Linear Equations of One Variable at Seventh Grade General Junior High School 1 Wonoayu". The research aim is to produce the comic worksheet that suitable for the learning.

This development research was done to produce worksheet the valid, practice, and effective learning tools. The workshett development research's model refers to 4-D (*Four D Models*) that was fitted to be three stages, they are 1) *Define*, 2) *Design*, and 3) *Develop*. The objects of the research were students at VII H SMP Negeri 1 Wonoayu Sidoarjo.

Result of research is comic worksheet the valid, practice, and effective learning tools. comic worksheet got average 4,09 and 3,85. Comic worksheet can use with a little revision. Based on the observation, comic worksheet got effectiveness criteria. The effectiveness got from clasikal study result of students is 100% and students's positive respons is 94,7%.

Keywords: worksheet, comic, study result

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu yang penting bagi kehidupan manusia. Mata pelajaran matematika dipelajari oleh siswa dari pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Karena pentingnya ilmu matematika dalam kehidupan sehari-hari maka proses pembelajaran matematika

perlu dioptimalkan. Dalam proses pembelajaran matematika guru harus bisa menerapkan konsep matematika kepada siswa.

Pada umumnya pembelajaran matematika di sekolah berjalan secara tradisional. Menurut muliyardi (2006: 1), proses pembelajaran dimulai dengan penjelasan guru, latihan soal, dan berakhir dengan memberikan pr kepada siswa. Proses

pembelajaran yang seperti ini membuat konsep matematika menjadi konsep hafalan bagi siswa.

Dalam salinan lampiran peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 66 tahun 2013 tentang standar penilaian pendidikan (2013), menjelaskan bahwa:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Menurut peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan tentang standar penilaian pendidikan pasal 1, penilaian hasil belajar peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah dilaksanakan berdasarkan standar penilaian pendidikan yang berlaku secara nasional. Kriteria ketuntasan menunjukkan persentase tingkat pencapaian kompetensi sehingga dinyatakan dengan angka maksimal 100 (2013: 4).

Berdasarkan hasil observasi kepada guru matematika pada bulan juli 2013 di sekolah menengah pertama negeri 1 wonoayu, masalah yang mendasar adalah rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa sangat penting untuk menentukan ketuntasan belajar siswa tersebut. Selain itu guru mitra menjelaskan bahwa materi yang sulit dipahami siswa adalah aljabar.

Menurut departemen pendidikan nasional (2013: 3) pendekatan penilaian yang digunakan adalah penilaian acuan kriteria (pak). Pak merupakan penilaian pencapaian kompetensi yang didasarkan pada kriteria ketuntasan minimal (kkm). Kkm merupakan ketuntasan belajar minimal yang ditentukan oleh satuan pendidikan dengan mempertimbangkan karakteristik kompetensi dasar yang akan dicapai, daya dukung, dan karakteristik peserta didik. Sehingga apabila hasil belajar siswa tidak memenuhi kkm (kriteria ketuntasan minimal) maka siswa tersebut harus mengikuti remidi untuk bisa mencapai kkm. Dalam kurikulum 2013 kkm untuk siswa smp kelas vii adalah 66.

Menurut slameto (2003: 57) “untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus memunyai perhatian terhadap bahan pelajaran yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran yang pelajari tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar”. Dalam pembelajaran yang dilaksanakan di kelas, guru menggunakan berbagai metode dan

strategi guna mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan. Sumber belajar akan bermakna bagi peserta didik maupun guru apabila sumber belajar diorganisir melalui satu rancangan yang memungkinkan seseorang dapat memanfaatkan sebagai sumber belajar, seperti lingkungan sekitar, benda, dan orang (departemen pendidikan nasional, 2004:13).

Salah satu bahan ajar yang digunakan guru adalah lembar kerja siswa (lks). Lks biasanya digunakan untuk setiap mata pelajaran sebagai media pembelajaran bagi siswa untuk bisa menemukan suatu konsep yang diperoleh dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada lks. Selain itu juga terdapat petunjuk atau langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas (departemen pendidikan nasional, 2004: 26). Lks tidak hanya bisa diisi langkah-langkah untuk menemukan suatu konsep tetapi bisa diselingi dengan inovasi yang disenangi oleh siswa. Dalam hal ini guru bisa memberikan inovasi baru kepada lks untuk menjadikan pembelajaran lebih bagus dan menarik dari segi tampilan lks. Inovasi ini bisa disesuaikan dengan kegemaran atau hobi siswa. Pembelajaran dengan mengaitkan kegemaran siswa dapat menarik minat siswa terhadap pembelajaran tersebut.

Sesuai dengan pendapat slameto (2003: 56) yang menyatakan bahwa “agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakanlah bahan pelajaran selalu menarik perhatian dengan cara mengusahakan pelajaran itu sesuai dengan hobi atau bakatnya”. Salah satu inovasi dalam pembelajaran matematika adalah memadukan lks dengan komik. Dalam komik, banyak cerita-cerita yang lucu dan menarik perhatian semua orang. Peneliti ingin membuat LKS berbasis komik yang bagus dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sehingga bisa dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam lks berbasis komik ini, pertanyaan-pertanyaan yang mengarah ke konsep materi disajikan dalam bentuk dialog antar tokoh. Selain itu, penyajian materi dalam lks berbasis komik disesuaikan dengan indikator tanpa mengurangi isi dari materi.

Keunggulan lain dari komik menurut scott, 2002 (dalam muliyardi, 2006) adalah komik memiliki karakteristik cerita, gambar, dan bahasa yang menarik dan komunikatif sehingga diharapkan siswa tertarik untuk belajar matematika walaupun siswa sama sekali belum pernah mengenal komik. Untuk itu peneliti akan membuat lks berbasis komik dalam penelitian yang berjudul “pengembangan lks berbasis komik pada materi persamaan linear satu variabel kelas vii smpn 1 wonoayu”.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih materi persamaan linear satu variabel pada kelas vii

berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru mitrardi smpn 1 wonoayu yaitu materi yang sulit dipahami siswa adalah aljabar.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah pada BAB I penelitian ini tergolong jenis penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan salah satu perangkat pembelajaran yaitu Lembar Kerja Siswa (LKS). Lembar Kerja Siswa yang peneliti kembangkan ini dipadukan berbasis komik. Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model pengembangan 4D yang terdiri atas tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*).

Penelitian ini dilakukan mulai bulan Juli 2013 sampai Maret 2014. Uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 20 dan 22 januari 2014 yang dilaksanakan di kelas VII H SMP Negeri 1 Wonoayu, Sidoarjo. SMP Negeri 1 Wonoayu dipilih sebagai tempat penelitian karena SMP Negeri 1 Wonoayu adalah salah satu sekolah yang sudah menerapkan kurikulum 2013.

Subyek penelitian adalah Lembar Kerja Siswa (LKS). Sedangkan obyek penelitian adalah siswa kelas VIIH SMP Negeri 1 Wonoayu tahun ajaran 2013/2014 Siswa dikatanya respon positif jika hasil angket menyatakan bahwa pembelajaran LKS berbasis komik menyenangkan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar kerja siswa, lembar validasi LKS berbasis komik, angket respon siswa, tes hasil belajar, dan lembar observasi keterlaksanaan RPP.

Data validasi LKS dan komik didapatkan dengan memberikan lembar validasi kepada validator dan dikembalikan lagi kepada peneliti. Data hasil belajar siswa diambil dari nilai siswa dalam mengerjakan lks1, LKS2, LKS3, UK1, dan UK2. Data respon siswa didapatkan dengan memberikan Angket respon kepada siswa pada akhir pertemuan. Data lembar observasi keterlaksanaan RPP didapat dengan memberikan lembar observasi keterlaksanaan rpp kepada pengamat saat uji coba terbatas.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini selanjutnya dianalisis dengan merevisi LKS yang dikembangkan tujuan agar mendapatkan LKS berbasis komik yang baik sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Analisis kevalidan LKS berbasis komik

Aspek yang dinilai dalam LKS adalah: format, bahasa, dan isi. Kegiatan yang dilakukan dalam menganalisis data yaitu:

- a. Membuat tabel kemudian memasukkan data yang diperoleh

Tabel
Tabel Hasil Validasi LKS

Aspek yang dinilai	Kriteria	Validator			Rata-rata tiap kriteria	Rata-rata tiap aspek
		1	2	3		
Format						
Bahasa						
Isi						
Rata-rata total						

- b. Mencari rata-rata perkriteria

$$RK_i = \frac{\sum_{k=1}^n V_{ji}}{n}$$

Dengan:

RK_i = rata-rata kriteria ke-i
 V_{ji} = skor oleh validator ke-j untuk kriteria ke-i
 n = banyaknya validator

- c. Mencari rata-rata tiap aspek

$$RA_i = \frac{\sum_{l=1}^n RK_{ij}}{n}$$

Dengan:

RA_i = rata-rata aspek ke-i
 RK_{ij} = rata-rata untuk aspek ke-i dan kriteria ke-j
 n = banyaknya kriteria dalam aspek ke-i

- d. Mencari rata-rata total

$$R_{LKS} = \frac{\sum_{i=1}^n RA_i}{n}$$

Dengan:

R_{LKS} = rata-rata total
 RA_i = rata-rata aspek ke-i
 n = banyaknya aspek

- e. Menentukan kategori kevalidan LKS dengan mencocokkan rata-rata total dengan criteria kevalidan LKS menurut Khabibah (2006: 90) sebagai berikut.

$4 \leq R_{LKS} \leq 5$: sangat valid
 $3 \leq R_{LKS} < 4$: valid
 $2 \leq R_{LKS} < 3$: kurang valid
 $1 \leq R_{LKS} < 2$: tidak valid

- f. Merevisi LKS hingga didapatkan LKS yang valid

Sedangkan aspek yang dinilai dalam komik adalah: kualitas gambar, frame, dan cerita komik. Kegiatan yang dilakukan dalam menganalisis data yaitu:

- a. Membuat tabel kemudian memasukkan data yang telah diperoleh

Tabel

Tabel Hasil Validasi Komik

Aspek yang dinilai	Kriteria	Validator			Rata-rata tiap kriteria	Rata-rata 3. tiap aspek
		1	2	3		
Kualitas gambar						
Frame						
Cerita komik						
Rata-rata total						

b. Mencari rata-rata perkriteria

$$RK_i = \frac{\sum_{k=1}^n V_{ji}}{n}$$

Dengan:

RK_i = rata-rata kriteria ke-i
 V_{ji} = skor oleh validator ke-j untuk kriteria ke-i
 n = banyaknya validator

c. Mencari rata-rata tiap aspek

$$RA_i = \frac{\sum_{l=1}^n RK_{ij}}{n}$$

Dengan:

RA_i = rata-rata aspek ke-i
 RK_{ij} = rata-rata untuk aspek ke-i dan kriteria ke-j
 n = banyaknya kriteria dalam aspek ke-i

d. Mencari rata-rata akhir

$$R_{KOMIK} = \frac{\sum_{i=1}^n RA_i}{n}$$

Dengan:

R_{KOMIK} =rata-rata total
 RA_i =rata-rata aspek ke-i
 n =banyaknya aspek

e. Menentukan kategori kevalidan komik dengan mencocokkan rata-rata total dengan kriteria kevalidan LKS menurut Khabibah (2006:90) sebagai berikut.

- $4 \leq R_{KOMIK} \leq 5$: sangat valid
- $3 \leq R_{KOMIK} < 4$: valid
- $2 \leq R_{KOMIK} < 3$: kurang valid
- $1 \leq R_{KOMIK} < 2$: tidak valid

f. Merevisi komik hingga didapatkan komik yang valid

2. Analisis kepraktisan LKS berbasis komik

LKS dikatakan praktis jika secara teori validator menyatakan bahwa LKS tersebut dapat digunakan di lapangan dengan revisi kecil/ tanpa revisi, yang telah diisi pada

lembar validasi LKS. Revisi LKS dilakukan hingga didapat suatu LKS yang praktis Analisis keefektivan LKS berbasis komik LKS berbasis komik dikatakan efektif jika memenuhi beberapa hal, yaitu:

1) Hasil belajar siswa secara klasikal

Hasil belajar siswa dikatakan tuntas jika hasil belajar siswa secara klasikal menyatakan bahwa $\geq 75\%$ siswa tuntas. Hasil belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor siswa yang diperoleh dengan mengerjakan soal-soal dalam LKS. Pada kurikulum 2013, Siswa dinyatakan tuntas jika mendapatkan skor $\geq 66,00$. Langkah-langkah dalam menentukan hasil belajar siswa secara

No	Nama Siswa	Hasil belajar					Rata-rata hasil belajar siswa
		LKS 1	LKS 2	LKS 3	UK1	UK2	

klasikal adalah sebagai berikut.

a. Membuat tabel hasil belajar

Tabel
Tabel hasil belajar Siswa

b. Menghitung rata-rata hasil belajar siswa

$$RS_i = \frac{LKS1 + LKS2 + LKS3 + UK1 + UK2}{5}$$

Dengan

UK = Uji kompetensi yang diberikan kepada siswa di akhir pertemuan

c. Menentukan banyak siswa yang tuntas dilihat dari RS masing-masing

d. Menghitung persentase rata-rata klasikal

$$\text{rata - rata klasikal} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100 \%$$

Jika rata-rata klasikal tidak mencapai 75% maka perlu dilakukan revisi terhadap LKS berbasis komik yang dikembangkan.

- 2) Respon positif dari siswa
Respon positif yang ditunjukkan melalui angket yang diberikan pada akhir pertemuan.

Kegiatan yang dilakukan adalah:

- a) Menghitung persentase respon siswa

$$RSi = \frac{Ri}{n} \times 100\%$$

Dengan:

RSi = persentase respon siswa terhadap kategori ke i

Ri = banyak siswa yang merespon positif

n = banyak siswa yang memberikan respon

- b) Menghitung rata-rata respon siswa

$$RS = \frac{\sum_{i=1}^n RSi}{n}$$

Dengan

Rsi = persentase respon siswa terhadap kriteria ke i

RS = rata-rata respon siswa

n = banyak kriteria yang dinilai

Respon positif siswa didefinisikan bahwa siswa merasa senang sekali dan senang tentang perasaannya terhadap LKS berbasis komik, berpendapat sangat menarik dan menarik terhadap LKS berbasis komik, merespon "ya" untuk kategori yang lain. Serta respon "ada" untuk kategori menarik dan respon "tidak" untuk kategori kesulitan. Siswa dikatanya merespon positif jika hasil angket menyatakan bahwa pembelajaran LKS berbasis komik menyenangkan. Jika hasil analisis hasil belajar dan angket respon siswa menunjukkan belum efektif, maka dilakukan revisi terhadap perangkat pembelajaran yang sedang dikembangkan.

PEMBAHASAN

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

- a. Analisis ujung depan

Kegiatan analisis ujung depan bertujuan untuk memperoleh informasi tentang masalah yang ada di sekolah mitra yang dijadikan sebagai latar belakang dalam pengembangan LKS berbasis komik ini. Selanjutnya peneliti mengkaji kurikulum yang berlaku di sekolah mitra yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 dijadikan sebagai acuan dalam penelitian pengembangan ini. Dalam wawancara dengan guru mitra pada saat PPL II di SMPN 1 Wonoayu, peneliti memperoleh informasi bahwa

hal yang paling sulit adalah ketercapaian hasil belajar siswa. Siswa mengalami kendala dalam mempelajari materi sehingga hasil belajar tidak mencapai nilai KKM. Pada kurikulum 2013, siswa dikatakan tuntas jika telah mencapai nilai ≥ 66 .

- b. Analisis Siswa

Kegiatan analisis siswa dilakukan untuk mengetahui karakter siswa untuk selanjutnya disesuaikan dengan pengembangan LKS yang sedang dilakukan. Untuk memahami karakter siswa, hal yang dilakukan adalah mengetahui kemampuan akademik siswa, kegemaran dan hobi siswa terutama bahan bacaan yang paling digemari, latar belakang pengetahuan siswa, serta analisis perkembangan kognitif siswa.

- c. Analisis Konsep

Analisis konsep ini bertujuan untuk menganalisis bagian utama pada materi persamaan linear satu variabel yang akan dipelajari siswa

2. Tahap Perancangan (*Design*)

- a. Penyusunan tes

Untuk mengukur hasil belajar siswa, dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua instrumen yaitu LKS dan uji kompetensi. LKS berbasis komik ini selain sebagai instrumen juga sebagai perangkat pembelajaran.

- b. Pemilihan media

Berdasarkan analisis ujung depan, analisis siswa, analisis konsep, dan analisis tugas, media yang digunakan dalam penelitian ini adalah LKS berbasis komik

- c. Pemilihan Format

Pemilihan format dalam penelitian ini terdiri dari dua yaitu pemilihan format LKS dan pemilihan format pembuatan komik. Untuk format LKS peneliti mengacu pada langkah-langkah penyusunan LKS menurut Depdiknas (2013) terdiri dari halaman cover, tujuan pembelajaran, dan tugas-tugas LKS. Sedangkan format pembuatan komik mengacu pada langkah-langkah pembuatan menurut Susiani (2006). Namun tahap pembuatan komik ini tidak melakukan tahap pewarnaan. Format komik yang baik diadaptasi dari Purwanto (2007).

- d. Design Awal (Draf 1)

Design awal dalam penelitian ini berupa LKS berbasis komik yang

disebut sebagai *Draf 1* beserta instrumen penelitian seperti lembar validasi LKS, lembar validasi komik, angket respon siswa, uji kompetensi 1, dan uji kompetensi 2. Langkah-langkah pembuatan komik dalam penelitian ini adalah perumusan ide dan pembentukan karakter, pembuatan sketsa, penintaan, dan pemberian teks.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

a. Validasi lembar kerja siswa

Data kevalidan LKS diperoleh dari validasi LKS oleh validator. Rata-rata akhir untuk LKS adalah 4.09. Sehingga LKS yang dikembangkan termasuk kategori sangat valid. Selanjutnya untuk validasi struktur dan isi komik, diperoleh rata-rata akhir untuk struktur dan isi komik yaitu 3.85 dan termasuk kategori valid.

LKS berbasis komik yang dikembangkan ini mendapatkan kriteria sangat valid dan valid dari para validator. Sehingga dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya dengan revisi sesuai saran validator.

LKS berbasis komik ini dikatakan praktis jika rata-rata penilaian dari validator menyatakan bahwa LKS tersebut dapat digunakan tanpa revisi/dengan revisi kecil. LKS berbasis komik dalam pengembangan ini mendapatkan penilaian secara umum yaitu dapat digunakan dengan revisi kecil.

b. Revisi LKS berbasis komik

Berdasarkan saran dari guru matematika bahwa penggunaan bahasa, ejaan, dan kesesuaian pertanyaan harus diperhatikan lagi. Maka dari saran tersebut peneliti merevisi *draf I*.

c. Uji coba terbatas

Uji coba dilaksanakan pada kelas VII H yang terdiri dari 37 siswa. Uji coba ini berlangsung selama 2 hari. Pertemuan pertama hari Selasa, 20 Januari 2014 dan pertemuan kedua hari Kamis, 22 Januari 2014. Dari uji coba terbatas, diperoleh data keterlaksanaan RPP, data hasil belajar siswa, dan data angket respon siswa.

Hasil belajar siswa didapat dari skor siswa mengerjakan LKS 1, LKS 2, dan UK 1 pada pertemuan pertama, LKS 3 dan UK 2 pada pertemuan kedua. seluruh siswa kelas VII H SMPN 1Wonoayu mendapatkan skor

≥ 66 . Kecuali 6 orang siswa yang tidak tuntas dikarenakan siswa 3, siswa 6, siswa 16, dan siswa 25 tidak masuk pada pertemuan pertama. Sedangkan siswa 2, dan siswa 19 tidak masuk pada pertemuan kedua. Jadi untuk jumlah siswa secara keseluruhan yaitu 31 siswa dengan 31 siswa dikatakan tuntas atau mencapai hasil belajar yang telah ditentukan.

Data respon siswa terhadap LKS berbasis komik didapatkan melalui pemberian angket respon kepada siswa ada akhir pertemuan II, Kamis 22 Januari 2014. Dari 37 siswa, hanya 35 siswa yang mengisi angket, karena 2 siswa tidak masuk sekolah. Berikut hasil dan analisis data respon siswa. Berdasarkan analisis data respon siswa didapatkan bahwa respon siswa terhadap LKS berbasis komik sebesar 94,7%.

Berdasarkan analisis hasil belajar siswa dan respon positif siswa maka LKS berbasis komik ini memenuhi kriteria efektif.

Dari pembahasan kelayakan LKS berbasis komik, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai yaitu menghasilkan LKS berbasis komik yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini mengembangkan salah satu perangkat pembelajaran yaitu Lembar Kerja Siswa (LKS). Telah diuraikan pada bab III bahwa tujuan pembelajaran ini adalah menghasilkan LKS yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Model pengembangan pada penelitian ini mengacu pada model 4-D (*Four D Models*) yang telah disesuaikan dengan penelitian ini sehingga menjadi tiga tahap, yaitu 1) pendefinisian (*Define*), 2) perancangan (*Design*), 3) pengembangan (*Develop*). Proses dan hasil tiap tahapan model pengembangan, telah diuraikan pada bab IV.

LKS yang dikembangkan memenuhi kriteria valid berdasarkan penilaian dari ahli (orang yang berkompeten). Untuk penilaian praktis didapatkan dari penilaian ahli yaitu B, dapat digunakan dengan revisi kecil. Keefektifan LKS dapat dilihat berdasarkan hasil uji coba terbatas. Pada uji coba terbatas tersebut diperoleh data hasil belajar

siswa dan hasil respon siswa terhadap LKS yang dijadikan indikator untuk menentukan keefektifan LKS. Pada hasil belajar siswa dapat menunjukkan nilai pengetahuan dan keterampilan siswa dalam pembelajaran LKS berbasis komik. Sedangkan respon positif siswa menunjukkan kesenangan siswa saat pembelajaran LKS berbasis komik.

1. Hasil belajar siswa

Dengan menganalisis skor LKS dan uji kompetensi yang didapat siswa kelas VII H SMPN 1 Wonoayu, diperoleh bahwa seluruh siswa mendapatkan nilai rata-rata ≥ 66 . Itu berarti LKS yang dikembangkan dapat memberikan hasil yang memuaskan dari segi kemampuan akademik siswa.

2. Hasil respon siswa

Dari analisis angket respon siswa, diperoleh bahwa pembelajaran dengan menggunakan LKS berbasis komik mendapatkan respon positif dari siswa. Respon positif siswa ini diperoleh dari hasil angket respon siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran LKS berbasis komik menyenangkan.

Karena _____ perangkat _____ yang dikembangkan memberikan hasil belajar siswa yang memuaskan, membuat siswa perhatian, dan dapat menarik minat belajar siswa, maka dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria efektif.

Penelitian ini menghasilkan LKS yang telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, sehingga dapat disimpulkan bahwa LKS yang dikembangkan merupakan LKS yang baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran matematika dengan pemberian LKS berbasis komik ini berlangsung selama 2 kali pertemuan. Proses pembelajaran pada pertemuan pertama dan pertemuan kedua berlangsung sesuai dengan RPP yang sebelumnya telah dibuat. Namun pada pertemuan kedua kegiatan meminta siswa untuk mempelajari materi selanjutnya tidak dilakukan oleh guru. Untuk setiap pertemuannya guru menggunakan metode ekspositori, pemberian tugas, dan tanya jawab.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti mengemukakan saran sebagai berikut.

1. Untuk peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis, sebaiknya mempunyai

keahlian untuk menggambar komik agar tidak terjadi *misscommunication* antara peneliti dan pembuat komik.

2. Untuk peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis, sebaiknya melakukan simulasi dan berkonsultasi kepada guru mitra tentang alokasi waktu yang dibutuhkan untuk uji coba terbatas. Hal ini dilakukan untuk menghindari kekurangan waktu pembelajaran saat uji coba.
3. Untuk peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis, sebaiknya memilih validator yang tepat, hal ini dilakukan agar hasil validasi yang didapatkan akurat dan benar-benar dari penilaian seorang ahli dalam bidangnya.
4. Untuk peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis, sebaiknya melakukan survey kepada subyek penelitian tentang kegemaran mereka terhadap cerita komik. Hal ini dilakukan agar tokoh komik pada LKS sesuai dengan tokoh kegemaran subyek.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ahmad, Rohani. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: rineka cipta.
- [2] Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Pedoman Umum Pengembangan Bahan Ajar Sekolah Menengah Atas*.
- [3] Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Strategi Pembelajaran Dan Pemilihannya*. Jakarta. Pdf.
- [4] Departemen Pendidikan Nasional. 2013. *Kurikulum 2013*. Jakarta. Pdf.
- [5] Feriyanto. 2012. *Pengembangan Lembar KEGIATAN (LKS) Berbentuk Komik Untuk Meningkatkan Kominukasi Matematika Siswa Pada Materi Keliling Dan Luas Daerah Segitiga di SMP Negeri 1 Mojokerto*. Skripsi. Tidak dipublikasikan
- [6] Khabibah, Siti. 2006. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*. Disertasi. Tidak dipublikasikan.
- [7] Muliardi. 2006. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Menggunakan Komik Di Kelas I Sekolah Dasar*. Disertasi. Tidak diublikasikan.

- [8] Purwanto, Dian. 2007. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis komik Pada Materi Pokok Bangun Ruang Untuk Siswa SMP Kelas VII*. Skripsi. Tidak dipublikasikan.
- [9] Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

[10] Susiani, Lusia. 2006. *Bikin Komik dengan Adobe Illustrator & Adobe Photoshop*. Yogyakarta : Penerbit Andi

[11] Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Expectional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota

