

artikel_prosiding_2018_-
_revisi_1.docx
by

Submission date: 19-Oct-2020 10:40AM (UTC+0700)

Submission ID: 1419356967

File name: artikel_prosiding_2018_-revisi_1.docx (873.7K)

Word count: 1975

Character count: 12312

1 Kelayakan Teoritis Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis *Experiential Learning* pada Materi Bangun Datar di Kelas IV

Iesyah Rodliyah¹, Sari Saraswati², Nihayatus Sa'adah³

Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng
iesyahrodliyah90@gmail.com

Abstrak—Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan hasil pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) pada submateri bangun datar di kelas IV. Artikel ini merupakan bagian dari penelitian besar yang membahas tentang pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan strategi *experiential learning* berbasis *game* yang berisi soal-soal cerita dengan tujuan untuk membangun karakter dan *mindset* cinta matematika siswa SD/MI. Fokus penelitian ini pada submateri bangun datar yaitu segitiga dan jajargenjang. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Thiagarajan yang meliputi pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dalam rangka uji validasi LKS. Metode analisis data melalui dua validator ahli dan hasil uji coba LKS. Selanjutnya, data hasil validasi dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan skala likert. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai 4,756 dan dinyatakan bahwa LKS yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: Lembar Kerja Siswa, *Experiential Learning*, Bangun Datar

PENDAHULUAN

Dikutip dari UU Sisdiknas tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah untuk membangun kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat; potensi siswa berkembang agar menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, berilmu, mandiri, kreatif, serta menjadi warga negara yang bertanggung jawab dan demokratis. Oleh karena itu, dari berbagai upaya yang dilakukan oleh pemerintah agar tujuan pendidikan nasional tersebut dapat tercapai, salah satunya adalah dengan menyempurnakan kurikulum yang dipakai di Indonesia yaitu Kurikulum 2013.

Pendidikan yang berkualitas pada praktiknya berpusat pada siswa. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan BSNP (2014) bahwa strategi pembelajaran pada Kurikulum 2013 bertujuan agar siswa terlibat sebagai pebelajar aktif atau yang sering disebut dengan strategi *Student Centered-Learning*. Selain itu, pembelajaran dalam Kurikulum 2013 tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep (kognitif), tetapi juga pada aspek lain yaitu aspek sikap (afektif) dan ketrampilan (psikomotorik).

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan di atas adalah model *experiential learning*. Model ini menjadikan siswa berinteraksi dengan segala sesuatu yang berada di luar siswa atau di lingkungan sekitar siswa. Hal ini diharapkan membentuk suatu pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Menurut Kolb (2013) dalam Karinasari & Purnomo (2017), model pembelajaran *experiential learning* merupakan model yang menjadikan pengalaman sebagai sumber belajar dengan kata lain siswa mengalami sendiri apa yang ingin dipelajari. Hasil belajar menurut Indrastoeti & Mahfud (2015) merupakan hal-hal yang didapat dari pengalaman siswa yang juga disebut dengan “pengetahuan dari pengalaman”. Menurut Kolb (1984) dalam Rodliyah, Saraswati & Sa’adah (2018) memaparkan bahwa tahap-tahap pembelajaran model *experiential learning* yaitu; 1) pengalaman konkret (*concreate experience*), 2) pengamatan refleksi (*reflection observation*), 3) konseptualisasi (*abstract conceptualization*) dan 4) implementasi (*active implementation*).

Pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 pada pratiknya melibatkan kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengomunikasikan (Wigati, 2018). Kegiatan-kegiatan itu merupakan serangkaian aktivitas yang harus dilalui siswa dalam proses pembelajaran agar mereka mampu menguasai semua aspek yang ada yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Oleh sebab itu, guru perlu membuat rencana pembelajaran salah satunya lembar kerja siswa (LKS) yang optimal, efektif dan efisien. Menurut Saidah, Parmin & Dewi (2014), LKS pada pembelajaran matematika dapat berisi aktivitas siswa serta soal-soal latihan yang berfungsi sebagai pedoman tercapainya materi yang disajikan.

Bangun datar merupakan salah satu bab dalam matematika yang diajarkan di tingkat dasar. Materi ini penting diajarkan kepada siswa karena banyak ditemukan modelnya dalam kehidupan nyata, salah satunya bangun segitiga dan jajargenjang. Namun fakta menunjukkan bahwa penguasaan matematika di SD masih lemah (Indrawati & Suardiman, 2013). Dijelaskan pula bahwa beberapa penyebabnya antara lain siswa belum menguasai konsepnya, pembelajaran dilakukan dengan tidak memakai alat peraga, serta tidak digunakannya media lain yang dapat membantu jalannya proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rodliyah dkk (2018) yaitu sebagian besar siswa yang belum memahami konsep matematika secara baik dan mendalam.

LKS merupakan salah satu media yang digunakan dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan Saidah dkk (2014) menjelaskan bahwa keunggulan media LKS antara lain dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikir, meningkatkan kemampuan intelektual, dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan. LKS yang dikembangkan menggunakan model *experiential learning* secara tidak langsung dapat melibatkan siswa ke dalam suatu proses untuk menemukan sendiri konsep yang akan dipelajari (Karinasari & Purnomo, 2017).

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu dikembangkan suatu penelitian yang hasil akhirnya berupa sebuah LKS berbasis *experiential learning* pada submateri bangun datar untuk siswa kelas IV SD yang layak digunakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan ini berjenis kualitatif. Model pengembangan yang dipakai mengacu pada teori Thiagarajan (1974) yang dikenal dengan sebutan model 4-D. Thiagarajan membagi model ini menjadi empat langkah yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

A. Langkah Penelitian

Langkah pertama (pendefinisian) bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran, tujuan, serta batasan materi pembelajaran. Langkah kedua (perancangan) bertujuan untuk merancang LKS berbasis *experiential learning* pada submateri segitiga dan jajargenjang. Tahap ketiga (pengembangan) bertujuan untuk memproduksi LKS berbasis *experiential learning* yang telah disesuaikan dengan masukan para ahli dan hasil analisis data dari langkah uji keterbacaan dan uji coba. Sementara pada tahap keempat (penyebaran) bertujuan untuk mempromosikan produk LKS berbasis *experiential learning*. Artikel ini difokuskan pada tahap ketiga yaitu pengembangan.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Jombang, Jawa Timur dengan lokasi pengambilan data di MI Al Asy'ari Keras, Jombang pada bulan April – Mei 2018. Subjek penelitian pada tahap uji coba melibatkan 28 siswa dan 3 orang siswa pada sekolah lain untuk uji keterbacaan.

C. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data mengenai hasil validasi dari para validator digunakan lembar validasi. Lembar validasi LKS berisi tiga aspek penilaian yaitu format, isi, dan bahasa. Data yang diperoleh dari lembar validasi tersebut akan diolah secara deskriptif kemudian dikonversi menjadi data kualitatif. LKS berbasis *experiential learning* dinyatakan layak digunakan jika skor rata-rata di tiap aspek dari semua validator bernilai 3,00 – 5,00.

D. Teknik Analisis Data

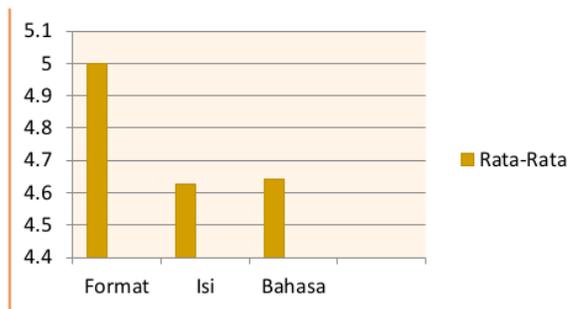
Validator menuliskan penilaian pada setiap lembar validasi LKS. Data hasil validasi LKS dianalisis menggunakan skala Likert (Sugiyono, 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelayakan LKS yang dihasilkan dinilai secara teoritis dan empiris. Pada artikel ini, difokuskan pada penilaian secara teoritis saja. Penilaian tersebut berdasarkan hasil validasi para validator yang berkompeten di bidangnya. Hasil validasi dari kedua validator disajikan dalam Tabel 1 dan Gambar 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi LKS Berbasis *Experiential Learning*

No.	URAIAN	PENILAIAN					
		V1	V2	Jumlah	Rata-Rata	Ket.	
I	FORMAT						
	1.	Sistem penomoran jelas.	5	5	10	5	Sangat Baik
	2.	Tampilan dan gambar dalam LKS memiliki daya tarik.	5	5	10	5	Sangat Baik
	Rata-Rata				5	Sangat Baik	
II	ISI						
	1.	Kebenaran isi/materi.	4	5	9	4.5	Baik
	2.	Kesesuaian LKS dengan pembelajaran <i>Eksperiential Learning</i> berbasis <i>Game Pembelajaran</i>	5	5	10	5	Sangat Baik
	3.	Kesesuaian tugas dengan urutan materi.	4	5	9	4.5	Baik
	4.	Pertanyaan atau perintah mudah dipahami siswa.	5	4	9	4.5	Baik
	Rata-Rata				4.625	Baik	
III	BAHASA						
	1.	Penggunaan tata bahasa sesuai dengan ejaan yang disempurnakan.	5	5	10	5	Sangat Baik
	2.	Kesesuaian kalimat dengan taraf berfikir siswa.	5	5	10	5	Sangat Baik
	3.	Mendorong minat belajar.	5	5	10	5	Sangat Baik
	4.	Kesederhanaan struktur kalimat.	4	5	9	4.5	Baik
	5.	Kalimat tidak mengandung arti ganda.	5	4	9	4.5	Baik
	6.	Kejelasan petunjuk.	4	4	8	4	Baik
	7.	Bahasa yang digunakan komunikatif.	5	4	9	4.5	Baik
	Rata-Rata				4.643	Baik	
TOTAL				4.756	Baik		



Gambar 1. Grafik Data Hasil Validasi LKS Berbasis *Experiential Learning* Ditinjau dari Tiga Aspek: Format, Isi, Bahasa

Dilihat dari Tabel 1 dan Gambar 1 di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata penilaian di tiga aspek menunjukkan kriteria baik dan sangat baik. Menurut Sudjana & Rivai (2009) LKS yang baik jika di dalamnya terdapat tujuan pembelajaran, kegiatan observasi, serta rangkaian tugas yang diturunkan dari penjabaran konsep materi yang harus dikuasai siswa.

Langkah-langkah yang digunakan pada LKS berbasis *experiential learning* disusun berdasarkan model pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan penilaian dari oleh dua ahli pendidikan matematika, aspek format memperoleh skor 5 yang apabila dikonversi dalam skala kualitatif adalah sangat baik. Aspek isi memperoleh skor 4,625 dan aspek bahasa memperoleh skor 4,643 yang apabila dikonversi dalam skala kualitatif adalah baik. Rata-rata total pada semua aspek memperoleh skor 4,756 dengan kategori baik. Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa berdasarkan uji validasi ahli, LKS yang sudah dikembangkan berada pada kategori layak untuk digunakan.

Para validator juga memberikan beberapa saran untuk memperbaiki LKS yang dihasilkan. Berikut beberapa saran yang diberikan :

Tabel 2. Hasil Revisi Lembar Kerja Siswa

Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi	Alasan Merevisi
Belum ada ilustrasi gambar pada soal pertama	Sudah ada ilustrasi gambar pada soal pertama	Agar siswa lebih mudah untuk memahami maksud dan terlihat lebih menarik
Letak <i>Experiential Learning</i> berbasis <i>Game</i> belum jelas pada LKS siswa	Letak <i>Game</i> sudah dijelaskan pada LKS siswa pada kegiatan awal	Agar siswa lebih mudah untuk menggunakan LKS dengan strategi <i>experiential learning</i> berbasis <i>game</i>
Indikator kesimpulan penilaian secara umum belum jelas	Indikator kesimpulan penilaian secara umum sudah jelas	Agar siswa mampu memberikan penilaian sendiri pada LKS yang sudah dikerjakan berdasarkan indikator penilaian yang jelas

Setelah masukan dari para validator dilakukan, selanjutnya LKS tersebut diberikan ke beberapa siswa untuk dilakukan uji keterbacaan. Uji keterbacaan ini melibatkan tiga siswa dari sekolah yang bukan menjadi tempat uji coba lapangan dengan kemampuan akademik masing-masing rendah, sedang, dan tinggi. Mereka diminta untuk memberi tanda di LKS pada kalimat yang tidak mereka mengerti. Hasil dari uji keterbacaan, terlihat bahwa siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda-beda tersebut tidak mengalami kesulitan yang serius dalam memahami LKS, namun ada beberapa kata yang kurang dipahami sehingga peneliti perlu untuk sedikit mengubah isi LKS. Berikut beberapa revisi yang dilakukan terhadap LKS berdasarkan uji keterbacaan oleh tiga siswa tersebut :

Tabel 3. Revisi LKS Berdasarkan Uji Keterbacaan

Yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Alasan Revisi
LKS Materi Bangun Datar	Tidak ada keterangan fungsi tanda bintang pada LKS	Sudah ada keterangan fungsi tanda bintang pada LKS	Agar siswa bisa memahami fungsi bintang pada setiap LKS

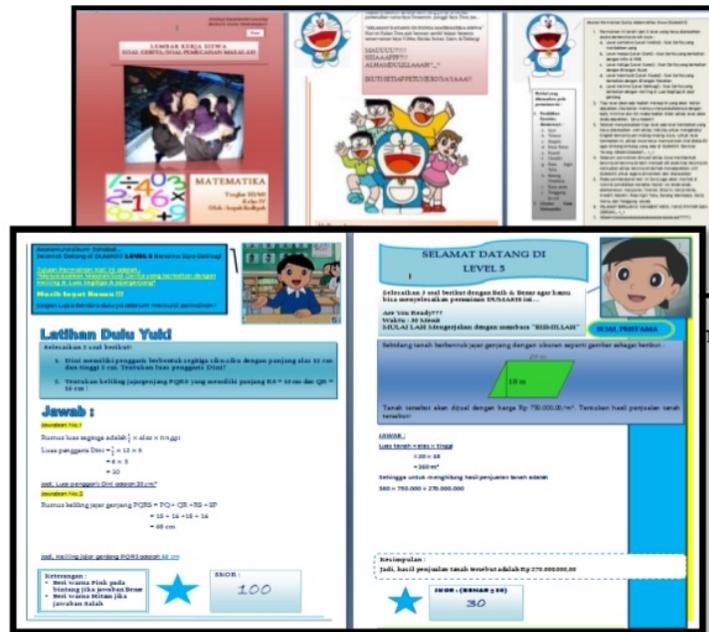
Hasil revisi LKS dari uji keterbacaan ini selanjutnya diujicobakan ke 28 siswa kelas IV MI Al-Asy'ari Keras, Jombang. Uji coba dilakukan agar peneliti mendapatkan gambaran nyata mengenai kesesuaian isi LKS dengan estimasi waktu yang direncanakan dalam RPP. Dalam proses ini, peneliti bersama dua pengamat mendapatkan beberapa data yaitu data aktivitas siswa yang dikumpulkan oleh pengamat pertama, data kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran yang dikumpulkan oleh pengamat kedua, data hasil tes siswa, dan data respon siswa terhadap LKS ini.



Gambar 2. Uji keterbacaan dilakukan oleh siswa dari sekolah lain yang bukan menjadi lokasi penelitian

Pelaksanaan uji coba LKS diperoleh hasil yaitu (1) kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran memiliki skor minimal 4 di setiap aspek pada tiap butir RPP, yang jika dikonversi ke skala kualitatif berkategori baik atau sangat baik sehingga memenuhi kriteria praktis, (2) rata-rata aktivitas siswa di setiap aspek RPP berada di kriteria waktu ideal sehingga memenuhi kriteria efektif, (3) data tes hasil belajar tergolong tuntas, karena ketuntasan belajar yang diperoleh lebih dari 85%, (4) data respon siswa terhadap LKS berbasis *experiential learning* dapat bernilai positif karena lebih dari 80%. Misalnya dalam segi perasaan siswa terhadap LKS dan pendapat siswa tentang penampilan LKS, pada dua segi itu nilai persentase

siswa yang senang dan tertarik terhadap LKS berada pada persentase yang cukup tinggi yaitu > 80%. Adapun dalam segi pemahaman bahasa yang digunakan, lebih dari 85 % siswa bisa memahami isi LKS tersebut. Di samping itu, 92,8 % siswa tertarik untuk terlibat dalam pembelajaran selanjutnya jika menggunakan LKS berbasis *experiential learning*.



Gambar 3. Salah satu Isi LKS yang dikembangkan pada materi bangun datar

7 SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan di atas, didapat skor penilaian LKS berbasis *experiential learning* sebesar 4,756. Skor tersebut jika dikonversikan ke skala kualitatif setara dengan nilai "baik". Artinya, LKS berbasis *experiential learning* yang dihasilkan layak dipakai dalam proses pembelajaran di kelas IV SD.

Saran yang bisa diberikan untuk guru ketika menggunakan LKS berbasis *experiential learning* ini yaitu guru perlu membuat panduan untuk siswa agar dapat melewati proses pembelajaran dengan baik serta diperhatikan lagi alokasi waktu yang tersedia. Selain itu, peneliti juga menyarankan penelitian sejenis untuk materi matematika yang berbeda.

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	id.123dok.com Internet Source	6%
2	raisulakbar.wordpress.com Internet Source	1%
3	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
4	lesyah Rodliyah, Sari Saraswati, Nihayatus Sa'adah. "Implementasi Model Experiential Learning Pada Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil dan Faktor Persekutuan Terbesar Kelas IV", Jurnal Gantang, 2018 Publication	1%
5	eprints.ums.ac.id Internet Source	1%
6	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
7	www.scribd.com Internet Source	1%

8	Internet Source	1%
9	library.um.ac.id Internet Source	1%
10	prosiding.unipma.ac.id Internet Source	<1%
11	lppm.unsika.ac.id Internet Source	<1%
12	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1%
13	repository.syekh Nurjati.ac.id Internet Source	<1%
14	antologi.upi.edu Internet Source	<1%
15	media.neliti.com Internet Source	<1%
16	pt.scribd.com Internet Source	<1%
17	docplayer.info Internet Source	<1%
18	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7