



**PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA SISWA BERBASIS SQ3R
PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR
UNTUK KELAS VIII SMP**

Prima Yudhi¹⁾

¹⁾ Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat
primayudhi@gmail.com

ABSTRACT

Penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam pembelajaran matematika, dapat melatih siswa untuk aktif membangun pemahamannya dengan memberdayakan pengetahuan awal yang telah dimiliki sebelumnya, serta dapat meningkatkan daya ingat siswa secara mandiri berdasarkan pemahaman terhadap suatu bacaan. Untuk itu dikembangkan LKS berbasis SQ3R yang memungkinkan siswa untuk belajar secara sistematis, efektif, dan efisien untuk belajar karena siswa dapat berulang-ulang mempelajari materi ajar dari tahap meneliti bacaan atau materi ajar (*Survey*), bertanya (*Question*), membaca atau mempelajari (*Read*), menceritakan atau menuliskan kembali (*Recite*), dan meninjau ulang (*Review*). Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan LKS berbasis SQ3R untuk siswa SMP kelas VIII pada materi Bangun Ruang Sisi Datar. Model pengembangan menggunakan model McKenny yang terdiri dari tiga tahap yaitu *define*, *prototyping*, dan *assessment*. Berdasarkan analisis hasil validasi LKS menunjukkan bahwa LKS berbasis SQ3R dikategorikan valid.

Kata Kunci : LKS, SQ3R

A. Pendahuluan

Pelajaran matematika dipandang sebagai bagian ilmu-ilmu dasar yang berkembang pesat baik isi maupun aplikasinya serta dapat menumbuhkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemampuan bekerja sama yang efektif (Depdiknas, 2006). Menyikapi hal tersebut, diperlukan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang bisa melatih siswa untuk aktif membangun pemahamannya dengan memberdayakan pengetahuan awal yang telah dimiliki sebelumnya, serta dapat meningkatkan daya ingat siswa secara mandiri berdasarkan pemahaman terhadap suatu bacaan. Sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Prastowo (2012:205) "LKS mampu meminimalkan peran pendidik, namun lebih mengaktifkan peserta didik". Penggunaan LKS dapat menciptakan suasana belajar yang lebih atraktif dan komunikatif serta mengurangi dominasi guru selama pembelajaran berlangsung.

Metode belajar SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, and Review*) awalnya dikembangkan dengan tujuan agar kegiatan membaca menjadi lebih efektif dan efisien



www.rc-institut.id email:
ypb.pesona1@gmail.com
ojs.rc-institut.id

Phone: 0813 6364 8687



9 772598 813003

melalui tahapan-tahapan tertentu. Dengan kata lain, metode ini dikembangkan untuk menunjang kualitas belajar dan dapat diterapkan diberbagai bidang ilmu termasuk matematika. SQ3R merupakan penimbul pertanyaan dan tanya jawab yang dapat mendorong siswa melakukan pengolahan materi secara mendalam dan luas. SQ3R memungkinkan siswa untuk belajar secara sistematis, efektif, dan efisien dalam menghadapi berbagai materi ajar. Metode ini lebih efisien digunakan untuk belajar karena siswa dapat berulang-ulang mempelajari materi ajar dari tahap meneliti bacaan atau materi ajar (*Survey*), membuat pertanyaan (*Question*), membaca atau mempelajari materi (*Read*), menceritakan atau menuliskan kembali (*Recite*), dan meninjau ulang (*Review*) (Pujawan, 2005:347). Metode ini memungkinkan para siswa untuk belajar membaca pemahaman secara sistematis dari awal sampai akhir kegiatan membaca.

Berdasarkan uraian diatas, pengembangan LKS yang dilakukan dapat memberikan solusi kepada siswa untuk meningkatkan kinerja memori dalam memahami konsep materi secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan LKS yang valid berbasis SQ3R untuk Kelas VIII SMP.

B. Metodologi Penelitian

Subjek uji coba LKS berbasis SQ3R dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 5 Padangpanjang tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*developmental research*). Model pengembangan yang digunakan adalah model McKenny dengan tiga tahapan yaitu : (1) Tahap *preliminary* (analisis pendahuluan), *prototype* LKS dirancang berdasarkan analisis pendahuluan. Kegiatan analisis kebutuhan dimulai dengan melakukan analisis struktur isi, analisis konsep, dan analisis siswa; (2) Tahap *prototyping* (perancangan prototipe), berdasarkan tahap analisis kebutuhan, maka dirancang LKS.mengacu karakteristik SQ3R. Perancangan LKS dibagi atas aspek didaktik, aspek isi, aspek bahasa dan aspek penyajian; (3) Tahap *Assesment* (penilaian), LKS berbasis SQ3R yang telah dirancang dinilai oleh para ahli (*expert review*) dan diujicobakan pada subjek penelitian untuk mengetahui tingkat validitas, praktikalitas dan efektifitas LKS yang dihasilkan.

Data yang diperoleh dari lembar validitas LKS dianalisis secara deskriptif. Data dikumpulkan dan kemudian dihitung menggunakan rumus (Mulyardi, 2006:82) yaitu :

$$R = \frac{\sum_{i=1}^n V_i}{nm} \quad (1)$$

Keterangan :

R = rata-rata hasil penilaian para validator,

V_i = skor penilaian validator ke- i ,

n = jumlah validator,

m = banyak kriteria.

Rerata yang diperoleh kemudian diklasifikasikan atas : (a) jika $R > 3,20$ maka LKS berbasis SQ3R dikategorikan sangat valid, (b) jika $2,40 < R \leq 3,20$ maka dikategorikan valid,



(c) jika $1,60 < R \leq 2,40$ maka dikategorikan cukup valid, (d) jika $0,80 < R \leq 1,60$ maka dikategorikan kurang valid, dan (e) jika rata-rata $\leq 0,80$ maka dikategorikan tidak valid.

Angket praktikalitas disusun dalam bentuk skala Likert dengan bobot 1 sampai 5 dan dideskripsikan dengan teknik analisis frekuensi data dengan rumus:

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

- P = Nilai praktikalitas
 R = Skor yang diperoleh
 SM = Skor maksimum

Tabel 1. Kategori Kepraktisan Menggunakan Klasifikasi

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1	$84 < x \leq 100$	Sangat praktis
2	$68 < x \leq 84$	Praktis
3	$52 < x \leq 68$	Cukup praktis
4	$36 < x \leq 52$	Kurang praktis
5	$20 < x \leq 36$	Tidak praktis

Analisis terhadap keefektifan LKS berbasis SQ3R didukung oleh hasil analisis data hasil belajar. Hasil belajar yang diperoleh siswa dibandingkan dengan Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah. Jika siswa memperoleh nilai yang sama atau melebihi KKM, maka siswa tersebut dikatakan telah tuntas dalam belajar. Pengembangan LKS berbasis SQ3R dikatakan efektif jika 70% siswa mendapatkan nilai \geq KKM

C. Hasil Dan Pembahasan

LKS berbasis SQ3R yang telah dirancang dievaluasi oleh para ahli menggunakan instrumen lembar validasi LKS. Evaluasi dilakukan pada empat aspek yaitu, aspek didaktik, aspek isi, aspek bahasa, dan aspek penyajian. Ditinjau dari aspek didaktik LKS berbasis SQ3R dinilai valid. LKS merangsang siswa untuk bertanya dan memfasilitasi siswa untuk mengkonstruksi jawaban berdasarkan pemahaman yang mereka konstruksi secara mandiri. LKS juga dapat membangun pengetahuan siswa secara aktif dan kreatif, LKS juga telah sesuai dengan kriteria model belajar SQ3R. Berdasarkan hasil validasi, LKS berbasis SQ3R telah valid dari aspek isi karena menggambarkan kesesuaian antara komponen setiap tahapan SQ3R. Selain itu juga, soal-soal latihan yang terdapat pada LKS dapat memfasilitasi siswa mengembangkan kemampuan matematisnya.

LKS berbasis SQ3R telah valid dari aspek bahasa meliputi penggunaan kalimat pada LKS telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik, dan susunan kalimat yang digunakan jelas dan tidak menimbulkan kerancuan. Jadi dapat disimpulkan bahwa LKS berbasis SQ3R telah valid dari aspek bahasa. Sedangkan pada aspek penyajian, dinilai valid



dengan hasil desain tampilan LKS dinilai menarik, menggunakan gambar dan ilustrasi yang menarik bagi siswa. Selain itu juga, bentuk dan ukuran huruf dapat terbaca dengan jelas. Hasil penilaian LKS oleh validator disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi LKS dari Expert Review

No	Aspek Penilaian	Rataan	Kategori
1	Didaktik	2,84	Valid
2	Isi	2,99	Valid
3	Bahasa	3,08	Valid
4	Penyajian	3,00	Valid
Rata-rata		2,98	Valid

Hasil validasi LKS tersebut dikategorikan valid, hal ini ditunjukkan oleh rata-rata nilai dari tiga validator yaitu 2,98. Validator merupakan dosen yang berasal dari tiga bidang keahlian yaitu matematika, teknologi pendidikan dan bahasa. Selama tahap validasi LKS terdapat beberapa revisi yang dilakukan berdasarkan saran-saran dari validator untuk menghasilkan *prototype* LKS selanjutnya untuk diujicobakan.

Terlihat bahwa setiap pernyataan yang menggambarkan indikator kepraktisan masuk pada kategori sangat praktis. Ini menurut siswa artinya LKS berbasis SQ3R sangat praktis digunakan. Hasil praktikalitas LKS tersebut disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Praktikalitas LKS Menurut Siswa

No	Aspek Penilaian	Indikator	Rataan (%)	Kategori
1	Didaktif	Kemudahan dalam menggunakan LKS	89,51	Sangat praktis
		Pengaruh penggunaan LKS terhadap siswa	90,12	Sangat praktis
		Menekankan pada proses menemukan konsep	89,52	Sangat praktis
2	Konstruksi	Bahasa yang digunakan dalam LKS	91,53	Sangat praktis
		Struktur kalimat yang digunakan dalam LKS	94,35	Sangat praktis
3	Teknis	Penyajian LKS	97,58	Sangat praktis
		Ketertarikan terhadap LKS	96,37	Sangat praktis
Rata-rata			92,11	Sangat praktis

Pada penelitian ini, hasil belajar diperoleh dari ranah kognitif berupa tes yang diberikan dalam bentuk soal essay sebanyak lima butir soal. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Persentase Ketuntasan Tes Hasil Belajar Siswa

	Ketuntasan		
	Tuntas	Belum tuntas	Total
Jumlah siswa	23	8	31
Persentase	74,19%	25,81%	100%



Implementasi pengembangan LKS berbasis SQ3R sudah efektif karena lebih dari 70% siswa mendapatkan nilai lebih dari KKM yang sudah ditetapkan.

D. Kesimpulan Dan Saran

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan Lembar Kerja Siswa berbasis (LKS) berbasis SQ3R pada materi Bangun Ruang Sisi Datar untuk siswa SMP kelas VIII. Berdasarkan hasil analisis data diatas, menunjukkan bahwa LKS berbasis SQ3R sudah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif yang baik. Penelitian ini memiliki keterbatasan, karena pengembangan LKS dilakukan berdasarkan karakteristik siswa pada satu kelas uji coba. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian serupa dengan ujicoba di berbagai sekolah dengan kondisi dan latar belakang siswa yang beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. 2005. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Prastowo, Andi. 2012. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press
- Pujawan, I. G. N. 2005. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode SQ3R dalam Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran IKIP Negeri Singaraja*. No. 3:343-358
- Rudi Chandra. 2015. Pemberian Metode Quiz Team Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas x Sma PGRI 1 Padang. *Jurnal online at-tajdid jurnal ilmu tarbiyah*. [HTTP://ejournal.stitmuh-pacitan.ac.id/index.php/attaajdid/index](http://ejournal.stitmuh-pacitan.ac.id/index.php/attaajdid/index). AT-Tajdid: JURNAL ILMU TARBIYAH (ISSN: 2089-9165) AND (EISSN: 2477-295X) VOL 4, NO 2 (2015)
- Lestari, Ika. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi. Padang: Akademia Permata
- Muliyardi. 2006. "Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Menggunakan Komik di Kelas 1 Sekolah Dasar". (Disertasi) tidak diterbitkan. Surabaya: Pascasarjana UNESA.

