



**PEMBELAJARAN LEARNING COMUNITY DAN TALKING STICK DENGAN MEDIA
SEGITIGA SIKU – SIKU PADA POKOK BAHASAN ATURAN SINUS**

M. Safa'udin

Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Universitas Nusantara PGRI Kediri

ABSTRAK

Pendidikan pada dewasa ini tidak terlepas dari sistem pendidikan nasional. Dimana pendidikan dalam undang – undang No.20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Dalam hal ini pembelajaran menjadi salah satu kunci pokok dalam pembentukan potensi diri tersebut. Jika suatu pembelajaran yang dilakukan tidak dapat diterima siswa sesuai nalarnya, maka akan mempengaruhi respon siswa tersebut termasuk juga hasil belajarnya.

Rendahnya hasil belajar juga merupakan salah satu masalah dalam pembelajaran matematika, khususnya matematika sekolah. Hal ini terbukti dengan rendahnya nilai ulangan harian (UH), ujian akhir sekolah (UAS) atupun nilai ujian nasional (UN) siswa. Hal ini dimungkinkan karena pengemasan pembelajaran yang kurang menarik.

Untuk mengatasi permasalahan yang ada, maka peneliti ingin mencoba menerapkan pembelajaran Learning Comunity dan Talking Stick dengan alat peraga segitiga siku – siku sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan aturan sinus.

Sehingga berdasarkan hasil penelitian yang akan dilakukan diharapkan pembelajaran learning comunity dan talking stick dengan media segitiga siku – siku dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran matematika.

Kata Kunci : *Pembelajaran Learning Comunity dan Talking Stick, Alat Peraga Segitiga Siku-Siku, Aturan Sinus.*

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Ada sebuah kalimat yang berbunyi bahwa “matematika adalah sumber dari ilmu-ilmu yang lain”. Dari sini dapat di tarik kesimpulan bahwa banyak konsep matematika yang digunakan dalam mengembangkan teori – teori ilmu pengetahuan. Sebagai contoh dalam kehidupan sehari – hari kita sering menjumpai konsep matematika, seperti jual beli sembako dll.

Pada dasarnya pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Demikian halnya dengan Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidik dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk. Meski diakui bahwa pendidikan adalah investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarananya dalam arti modal material yang cukup besar, tetapi sampai saat ini Indonesia masih berkuat pada problematika (permasalahan) klasik dalam hal ini yaitu kualitas pendidikan. Sebagai contoh



perbaikan sistem pengajaran dan peningkatan kualitas guru merupakan beberapa upaya dalam peningkatan mutu belajar. Khususnya untuk matematika, banyak hal yang dapat mendukung upaya – upaya yang ada tersebut diantaranya adalah bagaimana cara menciptakan suasana belajar yang menarik.

Kurangnya perencanaan kegiatan pembelajaran oleh guru dapat mempengaruhi kemauan siswa dalam belajar, termasuk juga dalam pelajaran matematika. Siswa yang memiliki kemauan dan keingintahuan yang kurang dalam belajar matematika akan kesulitan dalam belajar matematika. Hal ini ditandai dengan masih rendahnya pemahaman siswa terhadap matematika khususnya dalam materi trigonometri.

Permasalahan tersebut juga dialami oleh siswa kelas XI SMK 3 Kediri khususnya untuk materi aturan sinus dan kosinus. Hal ini terbukti dari hasil wawancara dengan guru yang bersangkutan dan PPL bahwa berdasarkan hasil belajar pada tahun 2011/2012 yang lalu dari hasil ulangan harian untuk pokok bahasan aturan sinus dan kosinus terdapat 18 dari 30 siswa mendapat nilai di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang telah ditentukan yaitu 70, berarti 60% siswa kelas XI tahun pelajaran 2011/2012 mengalami kesulitan pada pokok bahasan aturan sinus dan kosinus.

Hal ini dimungkinkan karena beberapa hal ,diantaranya adalah:

1. Siswa kurang dapat memodelkan permasalahan permasalahan yang ada.
2. Tidak mantapnya konsep dalam aturan sinus dari wawancara dengan beberapa siswa yang bersangkutan
3. Kurangnya penggunaan media atau alat peraga.
4. Kurangnya minat siswa dalam melakukan pembelajaran yang ada karena pembelajaran matematika kurang dikemas secara menarik

Untuk mengatasi permasalahan yang ada, maka peneliti ingin mencoba menerapkan pembelajarn *learning comunity* dan *talking stick* dengan alat peraga segitiga siku – siku diharapkan dapat memberi solusi dalam penyelesaian masalah yang ada

B. RUMUSAN PERTANYAAN

1. Bagaimanakah contoh rancangan pelaksanaan pembelajarannya ?
2. Bagaimanakah media bangun datar segitiga siku – siku melalui model *learning comunity* dengan *talking stick* dalam pembelajaran matematika di SMK ?



C. TUJUAN PENULISAN

1. Mengetahui contoh rancangan pelaksanaan pembelajarannya ?
2. Mengetahui media bangun datar segitiga siku – siku melalui model *learning community* dengan *talking stick* dalam pembelajaran matematika di SMK ?

D. MANFAAT PENULISAN

a) Bagi Siswa

1. Menghasilkan siswa yang mampu mengembangkan pikirannya
2. Menghasilkan siswa aktif dan mampu berfikir kreatif
3. Menghasilkan siswa yang mampu bekerjasama dengan baik dalam proses pembelajaran

b) Bagi Guru

1. Mengenalkan salah satu media bangun datar melalui model pembelajaran yaitu *learning community* dan *talking stick* yang dapat digunakan guru sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan kemampuan siswa
2. Memberikan pengalaman bagi guru mengenai hasil dari pelaksanaan penelitian

c) Bagi Penulis

1. Menghasilkan suatu kombinasi model pembelajaran
2. Meningkatkan pemahaman peneliti tentang media bangun datar melalui model *learning community* dan *talking stick*
3. Memberikan pengalaman bagi peneliti mengenai hasil dari pelaksanaan penelitian

INTI

A. MODEL PEMBELAJARAN

Model pembelajaran adalah “ kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merancang aktivitas belajar mengajar (Soekamto, 2000: 10) dalam (Trianto, 2011: 5). Selain itu ada juga yang mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas maupun territorial (Agus supriyono, 2009: 46). Dari kedua pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan pedoman penyusunan rencana pembelajaran bagi guru untuk mengajar



B. MODEL PEMBELAJARAN *LEARNING COMUNITY*

Learning comunity (masyarakat belajar) merupakan model pembelajaran yang berdasarkan pada pembelajaran kontekstual. Pada konsep *learning comunity* menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh dari kerjasama dengan orang lain. Hasil belajar yang diperoleh harus mengedepankan masa depan agar bisa bersaing didalam masarakat, jika setiap orang mau belajar dari orang lain, maka setiap orang lain bisa menjadi sumber belajar, dan ini berarti setiap orang akan sangat kaya dengan pengetahuan dan pengalaman, karena pembelajaran dengan tehnik belajar kelompok ini sangat membantu proses pembelajaran dikelas dan setiap pembelajar terikat dengan lingkungan, (Sofan Amri dan Iif Khoiru Ahmadi, 2010: 30)

Langkah – langkah pembelajaran *learning comunity*

- a. Guru menyajikan materi pembelajaran
- b. Guru menyuruh semua siswa untuk berpartisipasi dalam belajar kelompok (bermasyarakat) terhadap siswa yang terikat dalam kegiatan pembelajaran
- c. Bekerjasama dengan orang lain lebih baik daripada belajar sendiri
- d. Antar siswa bertukar pengalaman dan ide belajar
- e. Guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran bersama siswa

C. MODEL PEMBELAJARAN *TALKING STICK*

Model Pembelajaran *Talking Stick* adalah model pembelajaran yang memusatkan kegiatan pembelajarannya pada permainann edukasinya

Langkah – langkah pembelajaran *talking stick*

1. Guru menyiapkan tongkat dan menyajikan materi pembelajaran
2. Siswa membaca meteri lengkap pada wacana
3. Guru mengambil tongkat dan memberikannya kepada siswa dan siswa yang kebagian tongkat menjawab pertanyaan dari guru
4. Tongkat diberikan kepada siswa lain dan guru memberikan pertanyaan lagi dan seterusnya.
5. Guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran bersama siswa

D. MODEL PEMBELAJARAN *LEARNING COMUNITY* DAN *TALKING STICK*

Merupakan suatu model pembelajaran yang tercakup dalam kontekstual dan kooperatif dimana dalam pembelajaran ini memusatkan pada kegiatan sehari – hari dan juga permainan edukasinya. Dengan segala permasalahan yang ditemui peneliti, maka peneliti menggabungkan dua model pembelajaran yaitu *leaning comunity* dengan *talking stick*. Model *leaning comunity* yang merupakan model berbasis kontekstual yang meliputi lima tahapan yang sudah dijekaskan



diatas, sedangkan talking stick adalah model pembelajaran yang memusatkan pembelajarannya pada permainan edukasinya yang sudah disebutkan diatas

- a. Guru menyajikan materi pembelajaran
 1. Guru menyiapkan tongkat
 2. Siswa membaca meteri lengkap pada wacana
- b. Guru menyuruh semua siswa untuk berpartisipasi dalam belajar kelompok (bermasyarakat) terhadap siswa yang terikat dalam kegiatan pembelajaran
- c. Bekerja sama dengan orang lain lebih baik daripada belajar sendiri
- d. Antar siswa bertukar pengalaman dan ide belajar
- e. Guru mengambil tongkat dan memberikannya kepada siswa dan siswa yang kebagian tongkat menjawab pertanyaan dari guru
- f. Tongkat diberikan kepada siswa lain dan guru memberikan pertanyaan lagi dan seterusnya
- g. Guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran bersama siswa

E. MEDIA

Alat peraga memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Gagne berpendapat bahwa “segala jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar adalah suatu media” (http://id.wikipedia.org/wiki/contoh-proposal-ptk_12.html). Sedangkan pemilihan bangun datar segitiga sebagai alat peraga dikarenakan mudah untuk membuktikan penurunan rumus aturan sinus



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMKN 3 kediri
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas/Semester	: XI/1
Alokasi waktu	: 4 x 40 menit (2 pertemuan)

A. Standar Kompetensi :

Menerapkan perbandingan, fungsi, persamaan dan identitas trigonometri dalam pemecahan masalah

B. Kompetensi Dasar :

Menerapkan aturan sinus dan kosinus

C. Indikator :

a. Kognitif

Proses

1. Menemukan aturan sinus
2. Menemukan aturan cosinus

Produk

1. Menerapkan aturan sinus dengan menggunakan media segitiga siku – siku
2. Aturan sinus digunakan untuk menentukan panjang sisi atau besar sudut pada suatu segitiga
3. Aturan sinus di gunakan untuk menyelesaikan permasalahan dalam soal – soal
4. Aturan cosinus di gunakan untuk menyelesaikan permasalahan dalam soal – soal

b. Afektif

Nilai pendidikan karakter bangsa :

1. Menampilkan sikap religius
2. Memiliki rasa ingin tahu
3. Bersahabat/ komunikatif
4. Membentuk perilaku kreatif
5. Membentuk perilaku mandiri

Keterampilan sosial

1. Social skill : bekerjasama, belajar memberi/menerima tanggung jawab, menghargai pendapat teman



2. Study skill and work habits : ketrampilan belajar dan kebiasaan kerja
3. community skill : ketrampilan bermasyarakat

c. Psikomotor

1. Menentukan panjang sisi atau besar sudut pada segitiga dengan menggunakan aturan sinus dengan benar
2. Menyelesaikan permasalahan dalam soal dengan menggunakan aturan sinus dengan benar
3. Menentukan panjang sisi atau besar sudut pada segitiga dengan menggunakan aturan cosinus dengan benar
4. Menyelesaikan permasalahan dalam soal dengan menggunakan aturan cosinus dengan benar

D. Tujuan Pembelajaran :

a. Kognitif

Proses

1. Siswa dapat menemukan aturan sinus dengan benar setelah mendapatkan penjelasan dari guru
2. Siswa dapat menemukan aturan cosinus dengan benar setelah mendapatkan penjelasan dari guru

Produk

1. Siswa dapat menerapkan aturan sinus dengan menggunakan media segitiga siku-siku dengan benar setelah mendapatkan penjelasan dari guru
2. Siswa dapat menerapkan aturan cosinus dengan menggunakan media segitiga siku-siku dengan benar setelah mendapatkan penjelasan dari guru
3. Siswa dapat menggunakan aturan sinus dalam menentukan panjang sisi atau besar sudut pada suatu segitiga dengan aturan sinus
4. Siswa dapat menyelesaikan permasalahan dalam soal dengan aturan cosinus

b. Afektif

Nilai pendidikan karakter bangsa :

1. Siswa dapat menampilkan sikap religius setelah melakukan doa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Siswa memiliki rasa ingin tahu setelah mendapatkan pengantar materi dari guru
3. Siswa dapat menampilkan sikap bersahabat/ komunikatif selama proses diskusi kelompok



4. Siswa dapat membentuk perilaku kreatif saat bermasyarakat
5. Siswa dapat membentuk perilaku mandiri setelah mengerjakan tugas secara individu.

Ketrampilan sosial :

1. Social skill : bekerjasama, belajar memberi/menerima tanggung jawab, menghargai pendapat teman
2. Study skill and work habits : ketrampilan belajar dan kebiasaan kerja
3. community skill : ketrampilan bermasyarakat

c. Psikomotor

1. Siswa dapat menentukan panjang sisi atau besar sudut pada segitiga dengan menggunakan aturan sinus dengan benar
2. Siswa dapat menyelesaikan permasalahan dalam soal dengan menggunakan aturan sinus dengan benar
3. Siswa dapat menentukan panjang sisi atau besar sudut pada segitiga dengan menggunakan aturan cosinus dengan benar
4. Siswa dapat menyelesaikan permasalahan dalam soal dengan menggunakan aturan cosinus dengan benar

E. Materi Pembelajaran :

Aturan sinus dan cosinus

F. Model Pembelajaran :

Strategi : Siswa Aktif Belajar
Pendekatan : Kooperatif berbasis Kontekstual
Model : *Learning Comunity* dengan *Talking Stick*
Metode : ceramah, diskusi, penemuan, tanya jawab



G. Kegiatan Pembelajaran :

Pertemuan 1

Tahap	Kegiatan Pembelajaran	Metode	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Alokasi Waktu
Pendahuluan Tahap 1 <i>learning community</i> (tujuan)	1. Salam pembuka 2. Doa 3. Mengingat kembali materi yang telah dipelajari 4. Apersepsi 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran	- Ceramah - Tanya jawab - Ceramah	- Menampilkan sikap religius - Meningkatkan keaktifan	5 menit
Inti Tahap 2 <i>learning community</i> (pemberian informasi) Tahap 1 <i>talking stick</i> Tahap 2 <i>talking stick</i> Tahap 3 <i>learning community</i> Tahap 4 <i>learning community</i> Tahap 3 <i>talking stick</i> Tahap 4 <i>talking stick</i>	6. Memberi pengantar tentang pengertian aturan sinus 7. Menyiapkan tongkat 8. Mengidentifikasi materi lengkap pada wacana 9. Membentuk masyarakat belajar 10. Bekerja sama dalam masyarakat belajar 11. Siswa diberi tongkat dan yang menerima menjawab pertanyaan dari guru 12. Tongkat di berikan ke siswa lain dn diberi pertanyaan lagi, dst.	- Ceramah - Ceramah - Diskusi - Diskusi - Tanya jawab - Tanya jawab	- Memberikan rasa ingin tahu - Bersahabat - Komunikatif, menghargai pendapat teman - Meningkatkan rasa kerja sama - Bersahabat - Kreatif	30 menit
Penutup	13. Menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari pada hari ini. 14. Memberi umpan balik/ menjawab pertanyaan siswa yang kurang paham. 15. Mengakhiri pelajaran pada jam ini.	tanya jawab tanya jawab	- Rasa ingin tahu - berani mengeluarkan pendapat	5 menit



H. Sumber dan Media Pembelajaran :

- a. **Sumber** : buku BSE Matematika SMK Pariwisata kelas XI
- b. **Media pembelajaran** : model bangun ruang (segitiga siku – siku)

Mengetahui

Kediri,20
Guru

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, diperoleh simpulan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan pembelajaran dengan media bangun ruang segitiga siku – siku melalui model pembelajaran *learning comunity* dengan *talking stick* kelas XI materi aturan sinus akan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan khususnya dalam bidang matematika.

B. SARAN

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti ingin merekomendasikan bagi semua pengajar khususnya para penggemar matematika suatu pembelajaran yang berbasis kooperatif kontekstual yaitu media bangun datar segitiga siku - siku melalui model *learning comunity* dengan *talking stick* disertai pula perangkat pembelajaran yang dapat digunakan untuk panduan dalam membantu menyelesaikan permasalahan guna dapat menciptakan siswa yang aktif dan kreatif sehingga proses belajar siswa dapat meningkat dalam mempelajari materi aturan sinus.

DAFTAR PUSTAKA

Trianto,S.Pd.,M.Pd. 2007. *Model – model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontriktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publsheer.

Trianto, M.Pd. 2011. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Prestasi Pustaka.

<http://www.wikihow.com> (Alat Peraga Sederhana)



Priatna, Nanang. Sukamto, Tito. 2010. *Advanced Learning Mathematics 2*. Bandung : Grafindo Media Pratama.

Sofan Amri, S.Pd dan Iif Khoiru Ahmadi, S.Pd., M.Pd. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Kelas*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.

Retnawati. Heri dan Harnaeti. 2008. *Kreatif Menggunakan Matematika Kelas XI SMK Rumpun Seni, pariwisata dan Teknologi Kerumahtanggaan*. Jakarta : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.