

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *LEARNING CYCLE* MATERI PERTIDAKSAMAAN LINIER DUA VARIABEL
KELAS X SMK KOTA BANDAR LAMPUNG**

**Oleh : Erinal Lutfi, Herpratiwi, Arnelis Djalil
FKIP Unila Jl. Prof. Sumantri Brodjonegoro no. 1 Bandarlampung
E-mail : lutfierinal@ymail.co.id
HP : 082183062867**

Absrtact : Development of *Learning Cycle* Model on Two Variables Linier Inequalities Tenth Grade of SMK Bandar Lampung. This research aimed to: (1) describe school's potency and condition, (2) produce syntax of *learning cycle* model and student worksheet (LKS), (3) analyze the effectiveness of *learning cycle* model usage and students worksheet, (4) analyze the efficient of *learning cycle* model usage and student worksheet, and (5) analyze the attractiveness of *learning cycle* model and student worksheet. This research is development research. Subject of research are student of SMKN 1 Bandar Lampung, SMKN 3 Bandar Lampung, SMKN 4 Bandar Lampung. To collecting the data techniques was done by observation, questionnaires and test. The research data was analyzed by quantitative t-test by z score and qualitative. Result of research are: (1) schools' potency and condition supported to develop learning model, (2) to produce syntax of *learning cycle* model which consists of seven stages, they are (a) *elicit*, (b) *engage*, (c) *explore*, (d) *explain*, (e) *elaborate*, (f) *evaluate*, (g) *extend* which supported by students worksheet. (3) effective product was used as a learning model because z score 0,46 was lower than z table 0,64 (4) efficiency product score was 1,5 , it is higher than efficiency criteria which is about 1 (5) percentage of attractiveness achieve 83,5 % by attractiveness criteria.

Keywords: cycle learning, inequalities material, learning model

Abstrak : Pengembangan Model Pembelajaran *Learning Cycle* Materi Pertidaksamaan Linier Dua Variabel Kelas X Smk Kota Bandar Lampung. Penelitian ini mempunyai tujuan: (1) mendeskripsikan potensi dan kondisi sekolah, (2) menghasilkan sintak pembelajaran model *Learning Cycle* serta LKS, (3) menganalisis tingkat efektivitas penggunaan model pembelajaran *Learning Cycle* serta LKS, (4) menganalisis tingkat efisiensi penggunaan model pembelajaran *Learning Cycle* serta LKS, dan (5) menganalisis kemenarikan penggunaan model pembelajaran *Learning Cycle* serta LKS. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Tempat penelitian di SMKN1 Bandar Lampung, SMKN 3 Bandar Lampung, SMKN 4 Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan tes. Data penelitian dianalisis secara kuantitatif diuji dengan z skor dan kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah : (1) kondisi dan potensi sekolah mendukung untuk pengembangan model pembelajaran, (2) menghasilkan sintak pembelajaran model *Learning Cycle* yang terdiri dari tujuh tahap, yaitu (a) *elicit*, (b) *engage*, (c) *explore*, (d) *explain*, (e) *elaborate*, (f) *evaluate*, (g) *extend* serta didukung LKS. (3) produk efektif digunakan sebagai

model pembelajaran karena nilai z skor adalah 0,46 lebih kecil dari z tabel sebesar 0,64, (4) nilai efisiensi produk adalah 1,5 lebih besar dari kriteria efisiensi yang bernilai 1, dan (5) persentase kemenarikan mencapai 83,5 % dengan kriteria menarik.

Kata kunci : *learning cycle*, materi pertidaksamaan, model pembelajaran

PENDAHULUAN

Paradigma pendidikan yang dikembangkan saat ini dalam kurikulum 2013 adalah paradigma konstruktivis. Pandangan konstruktivis menekankan pada keaktifan siswa mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Dalam proses pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator dan motivator Guru diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa tidak merasa dipaksa untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Karena itu hendaknya dalam pembelajaran seorang guru dituntut menguasai berbagai metode pembelajaran dan mengaplikasikannya di dalam kelas. Seorang guru harus selalu mengacu paradigma baru dalam merencanakan suatu perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Pemilihan metode yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika harus mengacu pada fungsi pendidikan matematika, yaitu mengembangkan

kemampuan berpikir dan tindakan yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sebagai pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri (Dirjen SMK, 2013 : 105, Implementasi Kurikulum Matematika Sekolah Menengah Atas/Sekolah Menengah Kejuruan).

Mengingat pentingnya peran mata pelajaran matematika dalam pengembangan potensi yang dimiliki siswa dan pengembangan sains dan teknologi, maka proses pembelajaran matematika di sekolah harus menjadi perhatian guru, sehingga siswa tidak lagi bersikap negative dengan menganggap bahwa pelajaran matematika itu sulit dan menakutkan. Oleh sebab itu, pembelajaran matematika harus dibuat menarik dan menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan mudah dipahami siswa sehingga mereka menyukai matematika. Arends (2008:259) menyatakan model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, termasuk

didalamnya tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Joyce dan Weil dalam Trianto (2007:51) menyatakan bahwa : *“Models of teaching are really models of learning. As we help student acquire information, ideas, skills, value, ways of thinking and means of expressing themselves, we are also teaching them how to learn”*. Artinya bahwa model pembelajaran merupakan model belajar, dan dengan model tersebut, guru memperbaiki dan membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide diri sendiri serta mengajarkan bagaimana belajar. Selanjutnya : *“Each models guides us as we design instruction to help students achieve various objective”*. Maksudnya bahwa setiap model mengarahkan kita dalam merancang pembelajaran untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran matematika yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi menyatakan agar siswa memiliki kemampuan menggunakan penalaran

pada pola dan sifat serta memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan. Akan tetapi dalam kenyataannya, siswa Sekolah Menengah Kejuruan kurang menggunakan penalaran dan pemahaman untuk menyelesaikan soal matematika, apabila soal matematika diubah atau tidak sesuai dengan contoh yang diberikan guru, siswa akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal tersebut. Dalam pembelajaran matematika, apabila siswa tidak dapat mengerjakan soal atau tidak memahami materi dan menghadapi kesulitan, minat belajar siswa dengan sendirinya akan menurun sehingga siswa tersebut tidak dapat menyukai pelajaran matematika itu sendiri, Akan tetapi sebaliknya, jika siswa dapat mengerti dan dapat mengerjakan soal dan permasalahan matematika dengan mudah dan benar, minat siswa dengan sendirinya meningkat sehingga siswa tersebut akan menyukai pelajaran matematika. Penciptaan pembelajaran matematika agar menarik, menyenangkan, bersemangat, aktif dan meningkatkan prestasi belajar, guru hendaknya berupaya memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tugas dan tujuan pembelajaran yang akan ditempuh siswa. Pencapaian tujuan

pembelajaran matematika sebagaimana tersebut di atas belum memuaskan. Yang terjadi proses pembelajaran matematika diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi; otak siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya kehidupan sehari-hari, akibatnya motivasi dan aktivitas belajar siswa sangat rendah, sehingga hasil belajarnya juga kurang.

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, diantaranya variabel pembelajaran seperti yang dikemukakan Reigeluth (dalam Uno B, 2008:141) Klasifikasi variabel-variabel pembelajaran ini dimodifikasi menjadi 3, yaitu: (1) Kondisi Pembelajaran (2) Metode Pembelajaran (3) Hasil Pembelajaran.

1. Kondisi Pembelajaran

Regeluth dan Merrill (dalam Uno B, 2008:14) mengelompokkan variabel kondisi pembelajaran menjadi 3 kelompok yaitu: (a) Tujuan dan karakteristik bidang studi, (b) Kendala dan (c) Karakteristik peserta didik.

- a. Tujuan dan Karakteristik Bidang Studi, yaitu pernyataan tentang hasil

pembelajaran apa yang diharapkan. Tujuan ini bisa sangat umum, sangat khusus atau dimana saja dalam kontinum umum ke khusus. Karakteristik bidang studi adalah aspek-aspek suatu bidang studi yang dapat memberikan landasan yang berguna sekali dalam mempreskripsikan strategi pembelajaran.

- b. Kendala, adalah keterbatasan sumber-sumber, seperti waktu, media, personalia, dan uang.
- c. Karakteristik Siswa
Dihipotesiskan memiliki pengaruh utama pada pemilihan strategi pengorganisasian pembelajaran, karakteristik siswa bisa mempengaruhi pemilihan strategi pengorganisasian dan pemilihan strategi penyampaian, di samping pengaruh utamanya pada strategi pengelolaan pembelajaran.

2. Metode Pembelajaran

Variabel metode pembelajaran diklasifikasikan lebih lanjut menjadi 3 jenis yaitu: (a) strategi pengorganisasian (*organizational strategy*), (b) strategi penyampaian (*delivery strategy*), (c) strategi pengelolaan (*management strategy*).

Organizational strategy adalah metode untuk mengorganisasi isi bidang studi yang telah dipilih untuk pembelajaran.

Delivery strategy adalah metode untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dan atau menerima serta merespon masukan yang berasal dari siswa. *Management strategy* adalah metode untuk menata interaksi antara siswa dan variabel metode pembelajaran yang lain.

3. Hasil Pembelajaran

Pada tingkat yang amat umum sekali, hasil pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi 3, yaitu:

- (a) Keefektifan (*effectiveness*)
- (b) Efisiensi (*efficiency*)
- (c) Daya tarik pembelajaran.

Keefektifan Pembelajaran, biasanya diukur dengan tingkat pencapaian si-belajar. Ada 4 aspek penting yang dapat dipakai untuk mempreskripsikan keefektifan pembelajaran yaitu : (1) kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari atau sering disebut tingkat kesalahan, (2) kecepatan unjuk kerja, (3) tingkat alih belajar (4) tingkat retensi dari apa yang dipelajari.

Efisiensi Pembelajaran, biasanya

diukur dengan rasio antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai siswa dan/atau jumlah biaya pembelajaran yang digunakan.

Daya Tarik Pembelajaran,

biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan si-belajar untuk tetap/terus belajar. Daya tarik pembelajaran erat kaitannya dengan daya tarik bidang studi, dimana kualitas pembelajaran biasanya akan mempengaruhi keduanya.

Dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran langsung, guru cenderung mengabaikan pengetahuan awal yang dimiliki siswa, padahal peran pengetahuan awal siswa sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang cenderung dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar adalah model pembelajaran siklus belajar (*learning cycle*). Model pembelajaran ini memungkinkan guru memfasilitasi dan membimbing siswa melakukan proses pembelajaran yang efektif, interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberi ruang yang cukup bagi

prakarsa, kreativitas dan kemandirian Pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*).

Siswa dapat mengembangkan aktivitas dan kreativitasnya. (Faizatul fajaroh dan I Wayan dasna, Pembelajaran dengan siklus belajar jurusan kimia FMIPA UM ,2007 (<http://lubisgrafura.wordpress.com/2007/09/20/pembelajaran-dengan-model-siklus-belajar-learning-cycle/>), diakses 30 januari 2013).

Model *Learning Cycle* adalah model pembelajaran yang terdiri fase– fase atau tahap–tahap kegiatan yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga siswa dapat menguasai kompetensi–kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan berperan aktif.

Undang-undang Sisdiknas (2003) Republik Indonesia pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan isi pasal ini maka pembelajaran merupakan komunikasi dua arah antara guru dan siswa, dimana peranan guru bukan semata-mata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan sebagai fasilitator

sehingga proses belajar menjadi lebih baik.

Model *Learning Cycle* pertama kali diperkenalkan oleh Robert Karplus dalam *Science Curriculum Improvement Study/SCIS*. Model *learning cycle* merupakan salah satu model pembelajaran dengan pendekatan konstruktivistik yang pada mulanya terdiri atas tiga tahap, yaitu: *exploration*, *invention*, dan *discovery*. Tiga tahap tersebut saat ini dikembangkan menjadi lima tahap oleh Anthony W lorsbach, yaitu: *engagement*, *exploration*, *explanation*, *elaboration*, dan *evaluation*. Lima tahap ini dikembangkan lagi oleh Arthur Eisenkraft menjadi tujuh tahap, yaitu *elicit*, *engagement*, *exploration*, *explanation*, *elaboration*, *evaluation* dan *extend*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R & D). Menurut Borg and gall dalam (Sugiono 2008 : 297), penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Langkah pertama adalah penelitian dan pengumpulan informasi, yang meliputi *needs assessment*, *review* literatur, studi penelitian berskala kecil dan persiapan laporan pada perkembangan terbaru. *Needs assessment* telah dilakukan di awal sebagai bahan penyusunan proposal penelitian, *needs assessment* dilakukan dengan menggunakan instrument angket untuk kebutuhan guru dan siswa.

Langkah-langkah dalam penelitian ini meliputi : (1) potensi dan masalah, pengumpulan data, (2) desain produk, (3) validasi desain, (4) revisi desain, (5) uji coba produk, (6) revisi produk, (7) uji coba pemakaian, dan (8) produk akhir.

Penelitian ini dilaksanakan di 3 SMK yang ada di Bandar Lampung yaitu SMK Negeri 1, SMK Negeri 3, dan SMK Negeri 4 pada siswa kelas X semester genap.

Dalam penelitian pengembangan model pembelajaran ini menggunakan jenis data kualitatif dan data kuantitatif, data kualitatif diperoleh dari pengumpulan data analisis dokumen, wawancara dan hasil observasi, sedangkan data

kuantitatif merupakan data yang berbentuk angka yang dianalisis memakai teknik perhitungan statistik. Karena hasil uji normalitas dan homogenitas data terpenuhi, maka analisis data menggunakan statistik parametrik. Selanjutnya dilakukan uji efektivitas dengan menggunakan : (1) uji-t (sampel mandiri) satu pihak yang dilakukan untuk mengetahui perbedaan antara nilai siswa sebelum menggunakan model *learning cycle* (*pretest*) dan nilai sesudah menggunakan model *learning cycle* (*posttest*). (2) uji z untuk mengetahui persentase ketuntasan belajar siswa. Data dianalisis menggunakan program SPSS 16.

Pengukuran efisiensi yaitu membandingkan rasio waktu yang disediakan (waktu yang diperlukan berdasarkan perencanaan pembelajaran) dengan waktu yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran siswa.

Kualitas daya tarik dapat dilihat dari aspek kemenarikan dan kemudahan penggunaan yang ditetapkan berdasarkan indikator dengan rentang data.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum proses pengembangan produk, terlebih dahulu peneliti melakukan analisis kebutuhan guru matematika dan kebutuhan siswa melalui pengisian angket kebutuhan guru dan kebutuhan siswa dimasing-masing sekolah tempat penelitian. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, guru matematika membutuhkan perencanaan pengembangan model pembelajaran *learning cycle* dan LKS berbasis fakta kehidupan sehari-hari.

Sesuai dengan kondisi di lapangan dan berdasarkan Undang-undang Sisdiknas (2003) Republik Indonesia pasal 1 ayat 20, maka untuk memecahkan masalah pembelajaran tersebut, peneliti mengambil alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, agar dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan peneliti mengambil langkah dalam proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan salah satu model pembelajaran *learning cycle* dan LKS berbasis fakta kehidupan sehari-hari.

Bruner (dalam Karwono, 2010:75) berpendapat bahwa pembelajaran dapat dilakukan kapan saja tanpa harus menunggu seorang anak sampai mencapai tahap perkembangan tertentu.

Teori Bruner ini menjelaskan bahwa siswa hendaknya belajar melalui partisipasi secara aktif dengan konsep-konsep dan prinsip dan melakukan eksperimen-eksperimen yang dapat membantu siswa untuk menemukan jawabannya, hal ini dalam pembelajaran sesuai dengan menggunakan model pembelajaran *learning cycle* dan LKS berbasis fakta kehidupan sehari-hari.

Proses pengembangan model pembelajaran *learning cycle* dan LKS berbasis fakta kehidupan sehari-hari, yaitu melalui pengembangan sintaks yang berlandaskan teori langkah-langkah model pembelajaran *learning cycle* menurut Arthur Eisenkraft (2003). Setelah proses pengembangan sintaks selanjutnya produk awal diuji kepada para ahli desain, ahli konten, dan ahli media. Masing-masing dari ahli memberikan saran dan komentar untuk perbaikan pengembangan model pembelajaran *learning cycle* dan LKS

berbasis fakta kehidupan sehari-hari sebelum diujicoba.

Melalui proses revisi, maka diperoleh produk yang siap untuk diujicoba satu-satu dan uji coba kelompok kecil.

Setiap tahap ujicoba dilakukan proses revisi berdasarkan saran dan komentar dari pelaksanaan ujicoba model pembelajaran *learning cycle* dan LKS berbasis fakta kehidupan sehari-hari. Setelah melalui proses uji coba, selanjutnya produk siap untuk diuji lapangan untuk mengetahui tingkat efektifitas, efisiensi, dan kemenarikan dari penggunaan model pembelajaran *learning cycle* dan LKS berbasis fakta kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil *posttest* di SMK Negeri 1 Bandar Lampung, SMK Negeri 3 Bandar Lampung dan SMK Negeri 4 Bandar Lampung diperoleh nilai rata-rata yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *learning cycle* dan LKS berbasis fakta kehidupan sehari-hari merupakan pembelajaran yang efektif. Hasil t_{hitung} SMK Negeri 1 = 3,09, SMK Negeri 3 = 2,84, SMK Negeri 4 = 2,88. $> t_{tabel} = 1,67$ maka H_0 ditolak. Hasil uji $z_{hit} = 0,46 < z_{tabel} = 0,64$,

artinya lebih dari 60 % siswa mencapai ketuntasan belajar.

Efisiensi pada umumnya dapat diukur melalui waktu ataupun biaya yang dikeluarkan. Pada pembelajaran, efisiensi dapat dilihat dari rasio perbandingan waktu yang telah direncanakan dan waktu yang dibutuhkan oleh siswa untuk melakukan proses pembelajaran. Pengujian efisiensi pada penelitian ini menggunakan perbandingan antara rasio pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Peneliti mendapatkan hasil bahwa dilihat dari segi efisiensi (lama waktu pembelajaran), penggunaan model pembelajaran *learning cycle* dan LKS berbasis fakta kehidupan sehari-hari dalam pembelajaran membutuhkan waktu lebih sedikit dibandingkan dengan pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran *learning cycle* dan LKS berbasis fakta kehidupan sehari-hari. Hal ini dibuktikan dengan nilai rasio efisiensi pembelajaran sebesar 1,50 untuk kelas eksperimen dan 1,00 untuk kelas kontrol.

Aspek kemenarikan pada pengembangan model *learning cycle* dan LKS berbasis fakta kehidupan sehari-hari menjadi aspek utama yang harus diperhatikan karena aspek kemenarikan dapat memotivasi siswa untuk melakukan pembelajaran. Bahkan beberapa ahli pendidikan yang mendukung pendekatan yang berpusat pada siswa (*student-centered*) bahkan meletakkan kriteria ini di atas dua kriteria lainnya, yaitu efektifitas dan efisiensi.

Data hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk model pembelajaran *learning cycle* dan LKS berbasis fakta kehidupan sehari-hari yang telah dikembangkan memiliki daya tarik tinggi bagi siswa sehingga memberikan peningkatan hasil belajar.

Hal ini dilihat dari hasil persentase sikap siswa representasi kemenarikan terhadap model *learning cycle* dan LKS berbasis fakta kehidupan sehari-hari yang dikembangkan adalah 83,50. Sesuai dengan kriteria persentase dan klasifikasi kemenarikan dan kemudahan penggunaan model, *learning cycle* dan LKS berbasis fakta kehidupan sehari-hari maka hasil persentase yang diperoleh termasuk

kategori menarik, yaitu antara 70 % - 89 %.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa:

- 1) Kondisi model pembelajaran dan metode yang digunakan dalam pembelajaran matematika kurang bervariasi di SMK Negeri Bandar Lampung. Oleh karena itu, SMK Negeri di Bandar Lampung berpotensi untuk pengembangan model pembelajaran *learning cycle* dan LKS berbasis fakta kehidupan sehari-hari. Hal ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap pengembangan model pembelajaran *learning cycle* dan LKS berbasis fakta kehidupan sehari-hari .
- 2) Proses pengembangan model pembelajaran *learning cycle* dan LKS berbasis fakta kehidupan sehari-hari terdiri dari 7 (tujuh) langkah utama, yaitu analisis kebutuhan, desain pembelajaran, desain dan pengembangan media, validasi ahli dan revisi, uji coba

dan revisi, uji coba lapangan.

Langkah-langkah penelitian merupakan prosedur penelitian dan pengembangan Borg and Gall.

- 3) Pengujian efektifitas dengan melihat hasil t_{hitung} SMK Negeri 1 = 3,09, SMK Negeri 3 = 2,84, SMK Negeri 4 = 2,88., ketiga $t_{hit} > t_{tabel} = 1,67$ maka H_0 ditolak. Hasil uji $z_{hit} = 0,46 < z_{tabel} = 0,64$, artinya lebih dari 60 % siswa mencapai ketuntasan belajar.
- 4) Pengujian efisiensi dilaksanakan dengan melihat waktu pembelajaran yang dilakukan, dilihat dari perbandingan waktu yang disediakan dan waktu yang digunakan siswa dalam pembelajaran hingga tuntas. Pada kelas eksperimen didapatkan rasio perbandingan waktu sebesar 1,5 sedangkan pada kelas kontrol rasionya adalah 1. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika khususnya materi pertidaksamaan linier dua variabel menggunakan model pembelajaran *learning cycle* dan LKS berbasis fakta kehidupan sehari-hari memiliki efisiensi berupa penghematan waktu lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model pembelajaran *learning cycle* dan LKS berbasis fakta kehidupan sehari-hari.
- 5) Pengujian kemenarikan terhadap pengembangan model *cycle* dan LKS berbasis fakta kehidupan sehari-hari dilakukan pada tiga (3) sekolah yaitu SMKN 1 Bandar Lampung, SMKN 3 Bandar Lampung dan SMK 4 Bandar Lampung, dilakukan dengan pengisian angket kemenarikan. Dari hasil perhitungan untuk aspek kemenarikan didapatkan dari hasil persentase kemenarikan terhadap model pembelajaran *learning cycle* dan LKS berbasis fakta kehidupan sehari-hari dan produk yang dikembangkan adalah 83,50%. Sesuai dengan kriteria persentase dan klasifikasi kemenarikan dan kemudahan penggunaan model pembelajaran *learning cycle* dan LKS berbasis fakta kehidupan sehari-hari, maka hasil persentase yang diperoleh termasuk kategori menarik, yaitu antara 70 % - 89 %. Maka dapat disimpulkan bahwa sikap siswa terhadap daya tarik model pembelajaran pembelajaran

learning cycle dan LKS berbasis fakta kehidupan sehari-hari yang telah di terapkan dalam kelas eksperimen memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Saran dari penelitian ini adalah :

- 1) Bagi sekolah, model pembelajaran dapat dipergunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas, efisiensi pembelajaran dan mampu memotivasi siswa untuk tetap terlibat pada tugas belajar baik pada mata pelajaran matematika maupun mata pelajaran lainnya.
- 2) Bagi guru-guru mata pelajaran matematika SMK, diharapkan cara mengajar dapat lebih kreatif dengan menggunakan model pembelajaran *learning cycle* dan LKS berbasis fakta kehidupan sehari-hari hasil penelitian pengembangan ini sebagai salah satu sumber belajar yang mampu memfasilitasi proses pembelajaran di kelas. Sehingga dapat meningkatkan kinerja guru dalam mengajar.
- 3) Bagi siswa, diharapkan cara belajar siswa menjadi lebih baik dan mampu belajar secara maksimal

dengan menggunakan model pembelajaran *learning cycle* dan LKS berbasis fakta kehidupan sehari-hari sebagai media yang efektif, efisien, dan mampu memberikan daya tarik. Sehingga memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip untuk memecahkan masalah, mampu membangkitkan keingintahuan, dan memotivasi siswa untuk tetap semangat akan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, Richard. 2008. *Learning to Teach – Belajar untuk Mengajar buku satu*. Edisi ketujuh. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Arthur Eisenkraft. 2003. *Expanding the 5E Model. The Science Teacher*. Sept.:56-59. Reprinted with permission from The Science Teacher (70(6): 56-59), a journal for high school science educators published by the National Science Teachers Association www.nsta.org, (Rabu, 30 januari 2013, pukul 01)

(<http://lubisgrafura.wordpress.com/2007/09/20/pembelajaran-dengan-model-siklus-belajar-learning-cycle/>, diakses 30 januari 2013).

Karwono H. dan Mularsih, Heni. 2010. *Belajar dan pembelajaran serta pemanfaatan sumber belajar*. Jakarta : Cerdas Jaya

Uno B. Hamzah. 2008. *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : Bumi Aksara.

Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik, Konsep, Landasan Teoritis-Praktis dan Implementasinya*. Jakarta: Prestasi Pustaka.