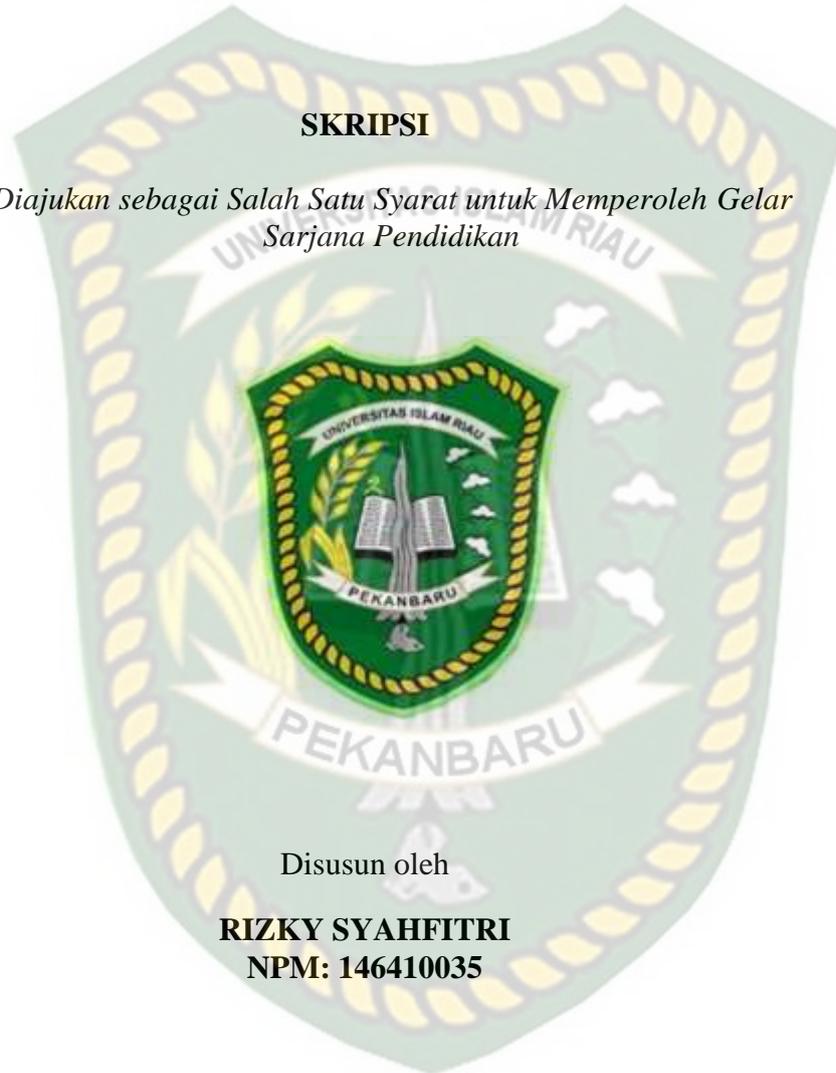


**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARANKOOPERATIF TIPE
MAKE A MATCH PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL KELAS
VII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan*



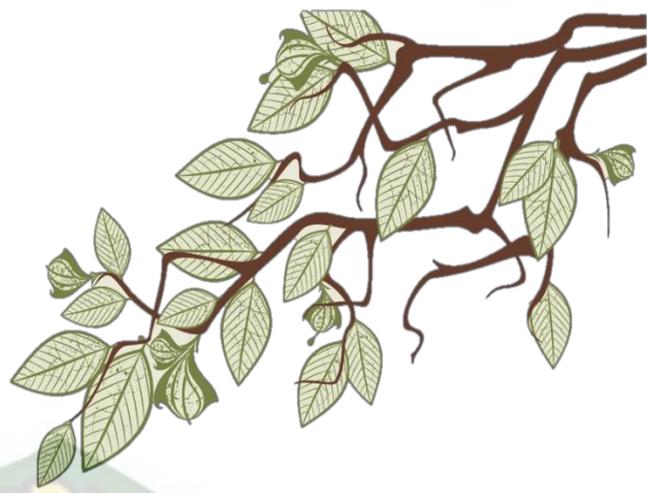
Disusun oleh

**RIZKY SYAHFITRI
NPM: 146410035**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU**

2021

KATA PERSEMBAHAN



Yang Utama...

Alhamdulillah hirabbil,alamiin sujud syukur ku kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat-Nya dan nikmat sehat juga kesempatan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Segala syukur kepadamu ya Allah, karena telah menghadirkan orang-orang yang berarti disekeliling saya, orang-orang yang selalu memberikan semangat, dukungan dan doanya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Kedua orangtua yang kucintai...

Segala perjuangan saya hingga titik ini saya persembahkan kepada orang-orang yang berharga dalam hidup saya yaitu ibu (Sriani) dan ayah (Sujarno) tercinta. Terima kasih karena senantiasa menjaga saya dalam do'a dan memberi semangat belajar untuk mencapai mimpi saya. Semoga ini langkah awal untuk membuat kalian bahagia. Dan semoga Allah membalas lebih untuk ibu dan ayah

Adik tersayang...

Adik (Febriyani hidayah dan M. Cahya Akbar) tiada yang paling mengharukan saat berkumpul bersama, walaupun sering bertengkar tapi itu selalu menjadi warna kasih sayang yang tidak tergantikan. Terimakasih atas doa dan dukungan selama ini, hanya karya kecil ini yang bisa dipersembahkan saat ini. Ambil sisi positif dari diriku ini ya. Semoga sehat selalu dan sukses. Aamiin...

Teman seperjuanganku...

Terimakasih untuk teman-temanku yang telah menemaniku dalam suka maupun duka, kenangan yang pernah kita rajut semoga menjadi memori terindah dalam hidup kita. Terimakasih juga kepada senior-senior yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada saya. Dan terimakasih juga buat teman-teman M.Hafiz,Iga Marcelina,Mita Nurizki. Sahabat terbaikku Nurhafni Siregar dan Ruselya Maharamis yang selalu sama-sama berjuang dan terima kasih kepada Delfi Syahputra yang telah memberikan semangat kepadaku. Semoga kita semua sukses ya, Aamiin...

Dosen pembimbing dan dosen Matematika UIR...

*Terimakasih bapak dan ibu dosen yang telah membimbing saya dan memberikan saya ilmu selama perkuliahan dan selama menyelesaikan skripsi ini. Dan saya sangat berterimakasih kepada dosen pembimbing ibu **Sindi Amelia,M.Pd** dan ibu **Sari Herlina M.Pd** atas semua bantuannya, support dan kepercayaan ibu kepada saya, semoga Allah SWT membalas kebaikan ibu. Semoga ilmu yang semua dosen berikan kepada saya dapat bermanfaat dan jasa kalian akan dibalas oleh Allah SWT. Aamiin...*

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN DENGAN
MENGUNAKAN MODEL KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH*
PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA**

**RIZKY SYAHFITRI
NPM : 146410035**

Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Islam Riau.
Dosen Pembimbing : Sindi Amelia, M.Pd dan Sari Herlina, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan media dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada materi aritmatika sosial di kelas VII Sekolah Menengah Pertama yang sudah teruji kevalidannya. Pengembangan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Research and Development (R & D)* yang langkah-langkahnya sesuai kebutuhan penelitian, yaitu: 1) Tahapan Potensi dan Masalah, 2) Tahapan Pengumpulan Data, 3) Tahapan Desain Produk, 4) Tahapan Validasi Desain, 5) Tahapan Revisi Desain, dan 6) Tahapan Produk Akhir. Instrumen pengumpulan data penelitian adalah lembar validasi RPP, lembar validasi LKPD, dan lembar validasi media. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data validasi dari 2 orang Dosen Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau dan 2 orang Guru Matematika SMP Negeri 4 Siak Hulu. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis data validasi. Diperoleh hasil validasi RPP 81,82% dengan kategori sangat valid, hasil validasi LKPD 78,83% dengan kategori cukup valid, dan hasil validasi media 81,25% dengan kategori sangat valid. Perangkat pembelajaran ini dapat didiagnosa sebagai perangkat pembelajaran yang valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh perangkat pembelajaran matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* pada materi aritmatika sosial kelas VII sekolah menengah pertama yang teruji kevalidannya.

Kata Kunci: Perangkat Pembelajaran, RPP, LKPD, Media, Kooperatif,
Make A Match

**DEVELOPMENT OF LEARNING EQUIPMENT USING THE MAKE
A MATCH COOPERATIVE MODEL ON SOCIAL ARRITHMATIC
MATERIALS FOR CLASS VII IN JUNIOR HIGH SCHOOL**

**RIZKY SYAHFITRI
NPM : 146410035**

Thesis of Mathematics Education Department, Teaching and Learning
Islamic University of Riau. Advisory Lecturer : Sindi Amelia, M.Pd and Sari
Herlina, M.Pd

ABSTRACT

Research aims to produce learning tools in the form of Learning Implementation Plans (RPP), Student Worksheets (LKPD), and Media using the Make A Match type cooperative learning model on social arithmetic material in class VII Junior High School that has been tested its validity. The development of learning tools in this study uses the Research and Development (R & D) development method whose steps are according to research needs, namely: 1) Potential and Problem Stages, 2) Data Collection Stages, 3) Product Design Stages, 4) Validation Stages Design, 5) Design Revision Stages, and 6) Final Product Stages. The research data collection instruments were the RPP validation sheet, LKPD validation sheet, and media validation sheet. The data collection technique used was validation data from 2 Mathematics Education Lecturers Department, Teaching and Learning Islamic University of Riau and 2 Mathematics Teachers at SMP Negeri 4 Siak Hulu. The analysis technique used is validation data analysis. And obtained RPP validation results 81.82% with a very valid category, LKPD validation results 78.83% with a very valid category, and media validation results 81.25% and in a very valid category. Based on the results of this study, it was obtained that mathematics learning tools using the Make A Match type cooperative model on social arithmetic material for class VII junior high school were valid. So that the learning device can be diagnosed as a valid learning device and can be used without revision.

Keywords: Learning Devices, RPP, LKPD, Media, Make A Match,
Cooperative Learning Model

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	1
BAB 1 PENDAHULUAN	5
1.1 Latar Belakang Masalah.....	5
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.5 Manfaat Penelitian.....	10
1.5 Batasan Produk.....	11
1.6 Spesifikasi Produk yang dikembangkan.....	11
1.7 Definisi Operasional.....	11
BAB 2 KAJIAN TEORI	13
2.1 Pengembangan Perangkat pembelajaran.....	13
2.1.1 Silabus.....	14
2.1.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	14
2.1.3 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	15
2.2 Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make A Match.....	16
2.2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Make A Match</i>	17
2.2.2 Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Make A Match</i>	20
2.2.3 Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Make A Match</i>	21
2.1 Validitas Perangkat Pembelajaran	21
BAB 3 METODE PENELITIAN	28
3.1 Bentuk Penelitian.....	28
3.2 Objek Penelitian.....	28
3.3 Model Penelitian	28
3.4 Prosedur Pengembangan.....	30

3.4.1 Potensi dan Masalah.....	30
3.4.2 Pengumpulan Data	30
3.4.4 Validasi Desain	30
3.4.5 Revisi/Perbaikan Desain	30
3.4.6 Produk Akhir.....	31
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Hasil Penelitian	39
4.1.1 Potensi dan Masalah.....	39
4.1.2 Pengumpulan Data	40
4.1.3 Desain Produk.....	44
4.1.4 Validasi Desain	47
4.1.5 Hasil Revisi Produk	50
4.1.6 Produk Akhir.....	57
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	58
4.3 Kelemahan Penelitian	61
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	62
DAFTARPUSTAKA.....	64

DAFTAR TABEL

No. Tabel	Judul Tabel	Halaman
Tabel 1	Kisi-kisi Lembar Validasi RPP	30
Tabel 2	Kisi-kisi Lembar Validasi LKPD.....	31
Tabel 3	Kisi-kisi Lembar Validasi Media.....	32
Tabel 4	Kategori Penilaian Lembar Validasi Skala Likkert.....	33
Tabel 5	kategori Penilaian Lembar Validasi Skala Guttman ...	33
Tabel 6	Modifikasi kategori Penilaian Lembar Validasi.....	34
Tabel 7	Kriteria Tingkat Kelayakan Perangkat Pembelajaran	35
Tabel 8	Modifikasi Kriteria Tngkat Kelayakan Perangkat Pembelajaran	36
Tabel 9	Persentase Hasil Validasi RPP oleh Validator.....	46
Tabel 10	Persentase Hasil Validasi LKPD oleh Validator.....	47
Tabel 11	Persentase Hasil Validasi Media oleh Validator.....	48
Tabel 12	Saran dan Masukan untuk RPP	49
Tabel 13	Saran dan Masukan untuk LKPD.....	53
Tabel 14	Saran dan Masukan untuk Media.....	56

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat berpengaruh pada segala bidang pendidikan. Pendidikan adalah suatu hal yang akan selalu kita jumpai dalam kehidupan. Pendidikan juga tidak hanya dapat kita jumpai di bangku sekolah saja, akan tetapi pendidikan dapat juga kita jumpai di luar sekolah. Pendidikan merupakan suatu upaya untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi yang memerlukan suatu pendukung yaitu kiat dalam meningkatkan mutu pendidikan. Menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Sagala, 2003: 3) menyatakan bahwa pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang aktif guna mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan spritual keagamaan, pengendalian dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Salah satu mata pelajaran yang ada dalam dunia pendidikan adalah matematika.

Pendidikan juga merupakan suatu proses yang membantu manusia dalam mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan yang ada. Dijelaskan juga Firman Allah dalam QS. Al- Alaq/96:1-5 disebutkan :

Artinya : Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah, dan tuhanmulah yang Maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

Menurut Fasih (2016 : 80) uraian Al-Quran tersebut menjelaskan dan memberikan pemahaman bahwa salah satu tujuan alqur'an adalah mendidik manusia melalui metode nalar serta sarat dengan kegiatan membaca,

meneliti mempelajari dan observasi. Melalui proses pendidikan, suatu bangsa berusaha untuk mencapai kemajuan-kemajuan dalam berbagai bidang kehidupannya, baik dalam bidang ekonomi, sosial, politik, ilmu pengetahuan, teknologi, dan dalam bidang kehidupan budaya lainnya. Melalui proses pendidikan pula, suatu bangsa berusaha untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu yang direncanakan.

Menurut Trianto (dalam Rizky, Rahman dan Herlina 2019:92) menyatakan “ Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan”.

Penulis mengutip pendapat menurut Yuliantiy & Rezeki (2020:117) pendidikan merupakan peranan yang sangat penting dalam mencetak dan membangun generasi berkualitas. Dengan kata lain pendidikan diharapkan dapat membentuk manusia-manusia yang memiliki tingkat intelektual dan kecakapan yang tinggi, serta berperilaku luhur untuk menghadapi persoalan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan hasil belajar siswa tidak lepas dari peran guru dalam mengembangkan teknologi pendidikan. Setiap guru tentunya berharap agar anak didiknya tidak menganggap matematika tersebut sebagai mata pelajaran yang menakutkan, guru juga berharap dapat mengaktifkan siswa, baik secara fisik maupun mental, kegiatan dan aktifitas pembelajaran menyenangkan. Pembelajaran yang bermutu tentu akan menghasilkan hasil lebih baik. Dalam hal ini guru memiliki peran yang sangat besar dalam mengorganisasi kelas sebagai bagian dari proses pembelajaran dan siswa sebagai subjek yang sedang belajar.

Kurikulum telah mengalami banyak perubahan dan perkembangan seiring berjalannya waktu dan tuntutan zaman. Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013. Penulis mengutip secara singkat menurut Kunandar (2014: 16) menyatakan bahwa Pemerintah melalui Departemen Pendidikan dan Kebudayaan akan terus melakukan upaya pembaharuan dan inovasi kurikulum, yakni lahirnya kurikulum 2013. Kemudian penulis

mengutip secara singkat menurut Kurniasih & Sani (dalam Anggreini, Zulkarnain & Ariawan, 2019:35) menyatakan bahwa ciri kurikulum 2013 yang paling mendasar ialah menuntun kemampuan guru dalam berpengetahuan dan mencari pengetahuan sebanyak-banyaknya karena siswa zaman sekarang telah sangat mudah mencari informasi dengan bebas melalui perkembangan teknologi dan informasi yang ada.

Matematika merupakan ilmu dasar yang mampu membentuk pribadi siswa yang dapat berpadu dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Matematika mengandung nilai-nilai yang sangat berguna dalam pembentukan sikap dan kepribadian serta menumbuhkan kemampuan membedakan yang benar dan salah dengan alasan yang logis. Hal ini sejalan dengan pendapat Wina, S (2014:2) yang mengatakan bahwa “Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif.”

Menurut Alvionita, Abdurrahman & Herlina (2019 : 48) menyatakan bahwa Matematika adalah salah satu ilmu dasar yang memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan baik materi maupun kegunaannya, karena pelajaran matematika merupakan salah satu sarana yang digunakan untuk membentuk siswa berfikir secara ilmiah dan logis. Dengan belajar matematika, maka, secara tidak langsung akan meningkatkan pola pikirnya sehingga siswa dapat berfikir secara logis, kritis. Hal ini sejalan dengan pendapat menurut Yolanda & Wahyuni (2020:2) menyatakan bahwa “Matematika merupakan ratu sekaligus pelayan ilmu di dalam berbagai bidang ilmu. Matematika adalah salah satu ilmu pengetahuan yang paling bermanfaat dalam kehidupan.”

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya sikap kreatif dan juga inovatif yang dilakukan guru dalam belajar matematika, hal ini dikarenakan agar siswa dapat lebih tertarik dengan matematika. Oleh karena itu, agar tercapainya tujuan dalam pembelajaran matematika diharapkan guru mampu merancang proses pembelajaran matematika dengan baik, adapun kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru matematika di antaranya adalah dengan

mengembangkan perangkat pembelajaran, apabila hal ini dapat diterapkan maka tujuan pembelajaran akan mudah dicapai.

Beberapa perangkat pembelajaran yang dapat dikembangkan guru adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik(LKPD). Sedangkan silabus dan buku panduan sudah disediakan oleh pemerintah. Tujuan dari pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik(LKPD) adalah agar terbentuknya kompetensi dan karakter para peserta didik. Sehingga kompetensi Matematika dapat dicapai oleh peserta didik, begitu juga dengan karakter yang diharapkan dari pelajaran matematika dapat dicapai oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi matematika kelas VII SMP Negeri 4 Siak Hulu pada tanggal 15 Juli 2020, diperoleh informasi bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan guru tidak membuat sendiri namun diperoleh dari sumber lain seperti internet dan dari dinas pendidikan maupun teman seprofesi. Sedangkan pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dibuat oleh guru, di dalamnya hanya berupa soal-soal dan belum memuat masalah-masalah kontekstual yang dialami oleh siswa sehingga belum sesuai dengan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013. Akibat dari masalah yang ada, membuat pembelajaran yang dialami siswa menjadi tidak efektif dimana LKPD tersebut harus berfungsi untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, membantu siswa menambah informasi materi yang sedang di pelajari melalui kegiatan belajar yang sistematis. Walaupun demikian, guru menyadari bahwa perangkat pembelajaran yang dibuat masih terdapat kekurangan.

Melihat permasalahan yang ada pada RPP dan LKPD di SMP Negeri 4 Siak Hulu peneliti merasa perlu mengembangkannya agar proses pembelajaran menjadi efektif. Diperlukan suatu terobosan baru yang menuntut kemampuan guru untuk dapat menciptakan suatu perangkat pembelajaran yang mampu memotivasi sikap peserta didik agar mampu menyelesaikan persoalan dalam pembelajaran matematika. Dari permasalahan yang telah dikemukakan perlu adanya inovasi dalam perancang perangkat pembelajaran

yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memasukkan model pembelajaran kooperatif dimana pembelajaran kooperatif itu sendiri adalah salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas siswa serta berfungsi untuk mengutamakan kerja sama siswa secara berkelompok dalam menyelesaikan suatu permasalahan dan tugas tertentu.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang didapat diterapkan oleh guru agar terciptanya suasana belajar menyenangkan dan mendorong semangat serta minat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini menuntun siswa untuk bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas tertentu dan juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* perlu digunakan sebagai upaya peningkatan proses belajar mengajar yang sama dengan menerapkan model ini guru dapat membimbing siswa belajar berkelompok dimana setiap kelompoknya memiliki tugas sendiri. Selain itu, hal yang melatar belakangi peneliti mengambil judul ini dikarenakan tidak bisa melakukan penelitian dengan judul sebelumnya yang disebabkan dengan keadaan yang masih dalam pandemi *Covid-19*. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII Sekolah Menengah Pertama”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah proses pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP N 4 Siak Hulu?
2. Bagaimanakah hasil validitas pengembangan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP N 4 Siak Hulu?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP
2. Untuk mengetahui validitas pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP

1.5 Manfaat Penelitian

Pengembangan ini dilakukan agar dapat memberi manfaat untuk beberapa pihak antara lain:

1. Bagi peserta didik, untuk meningkatkan pemahaman dan membentuk karakter peserta didik.
2. Bagi guru, dapat menjadikan informasi dan referensi untuk mengembangkan perangkat pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika.
3. Bagi institusi pendidikan, sebagai upaya pengembangan ilmu dibidang pembelajaran dalam rangka mengatasi permasalahan belajar, khususnya pada pembelajaran matematika.

4. Bagi peneliti, guna menambah wawasan dan pengetahuan didalam dunia pendidikan.

1.5 Batasan Produk

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) dan media kartu.

1.6 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Adapun dalam penelitian pengembangan ini spesifikasi produk yang dikembangkan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik(LKPD) dan media kartu seperti layaknya tampilan sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran dan bahan ajar berupa LKPD Kurikulum 2013 ditambah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

1.7 Definisi Operasional

Untuk mengurangi kesalahan dan penaksiran istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini perlu diberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan dalam pendidikan adalah sebuah model pengembangan berbasis industri dimana temuan penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, yang kemudian secara sistematis diuji dilapangan, dievaluasi dan disempurnakan sampai mereka memenuhi kriteria tertentu, yaitu valid.
2. Perangkat pembelajaran memiliki peranan penting bagi seorang guru sebelum memulai proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam mengelola proses belajar mengajar meliputi: silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan Media yang diperlukan.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah suatu teknik mencari pasangan sembari belajar mengenai suatu materi atau konsep dalam mata pelajaran matematika pada semua tingkatan kelas.

4. Validitas perangkat pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh pakar atau ahli untuk memberikan satu produk yang valid atau sah yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan Media yang sudah layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB 2 KAJIAN TEORI

2.1 Pengembangan Perangkat pembelajaran

Persiapan pembelajaran yang dibuat oleh guru merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam pembelajaran. Persiapan pembelajaran yang dimaksud adalah menyiapkan perangkat pembelajaran. Tanpa adanya persiapan perencanaan yang baik, pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar dan hasilnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Perangkat pembelajaran yang digunakan tentunya harus terus dikembangkan agar dapat terus menghasilkan inovasi dalam pembelajaran.

Menurut Sugiyono (2013:407) “pengembangan adalah menguji keefektifan produk tersebut”. Sedangkan menurut trianto (2012:206) mengatakan bahwa “pengembangan adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan. Berdasarkan pendapat tersebut, pengembangan adalah suatu rangkaian proses yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk serta dilakukan uji hasil kelayakan sesuai dengan kebutuhan.

Perangkat pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang dipergunakan dalam proses pembelajaran setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun perangkat pembelajaran yang lengkap, sistematis agar pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Menurut Kunandar (2013:6) perangkat pembelajaran memiliki peranan penting bagi seorang guru sebelum memulai proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam mengelola proses belajar mengajar meliputi: Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

2.1.1 Silabus

Menurut Majid (2011:38) silabus adalah rancangan pembelajaran yang berisi rencana bahan ajar mata pelajaran tertentu pada jenjang dan kelas tertentu, sebagai hasil dari seleksi, pengelompokan, pengurutan, dan penyajian materi kurikulum, yang dipertimbangkan berdasarkan ciri dan kebutuhan daerah setempat. Sedangkan menurut pendapat Trianto (2012:96) bahwa silabus merupakan rencana pembelajaran pada suatu atau kelompok mata pelajaran atau tema tertentu yang mencakup Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, materi/pokok pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, pencapaian kompetensi untuk penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar.

Sejalan dengan pejabat kedua ahli diatas, peneliti mengutip pendapat Armis & Sehatta (2013:119) dimana silabus merupakan acuan dalam penyusunan rencana pembelajaran, pengelolaan kegiatan pembelajaran, dan pengembangan penilaian hasil belajarnya. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa silabus merupakan acuan penting dalam penyusunan atau pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dimana silabus memuat identitas mata pelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar yang akan diajarkan selama satu semester.

2.1.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Pembelajaran yang efektif hanya dapat ditemukan dalam perencanaan yang baik yang mana perencanaan dalam kegiatan pembelajaran ditulis dalam sebuah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Menurut Mulyasa (2013:212) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. M. Fadlillah (2014:143) mengatakan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau dikenal dengan istilah RPP

merupakan suatu bentuk perencanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Daryanto dan Dwicahyono (2014:87-89) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada dasarnya merupakan suatu bentuk prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam standar isi (standar kurikulum). Sedangkan menurut Trianto (2012:214), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan panduan langkah-langkah setiap kegiatan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran yang disusun dalam skenario kegiatan. Skenario kegiatan pembelajaran tersebut dikembangkan dari rumusan tujuan pembelajaran yang mengacu dari indikator untuk mencapai hasil belajar berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan perangkat pembelajaran yang berisi perencanaan dalam kegiatan pembelajaran yang harus dibuat sendiri oleh guru sebelum masuk kelas sehingga menghasilkan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

2.1.3 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah istilah lain dari Lembar Kerja Siswa (LKS) yang mana istilah LKS ini digunakan pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sedangkan untuk kurikulum yang sedang berlaku sekarang yaitu kurikulum 2013 menggunakan istilah LKPD. Namun pada kenyataannya, LKS dan LKPD memiliki fungsi yang sama yaitu sebagai panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah dan menemukan konsep dan pengetahuan baru.

Menurut Trianto (2010:222) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah yang mana LKPD ini berfungsi untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, membantu siswa

menambah informasi materi yang sedang dipelajari melalui kegiatan belajar yang sistematis.

2.2 Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make A Match

Lestari dan Yudhanegara (2017:75), *Make A Match* merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk memberikan konsep pemahaman materi yang sulit kepada siswa serta dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa dari materi tersebut. Menurut Kurniasih dan Sani (2015:55), model pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Dimana model pembelajaran ini siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topic dalam suasana yang menyenangkan.

Menurut Zulkarnaini dan Zulfahmi (2014:68), model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah bentuk pengajaran dengan cara mencari pasangan kartu yang telah dimiliki dan pasangan bisa dalam bentuk orang perorang apabila jumlah siswa banyak, kemudian berhadapan untuk saling memahami untuk menjelaskan makna kartu yang dimiliki. Rudianto dan Tri (2018:342) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Make A Match* merupakan bagian dari metode structural yang menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola-pola interaksi siswa. Struktur-struktur tersebut memiliki tujuan umum diantaranya untuk meningkatkan penguasaan isi akademik dan mengajarkan keterampilan sosial.

Selain itu, Yuliantini, Agung, dan Wibawa (2017:8) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media kartu teka-teki berpasangan mempunyai potensi untuk dikembangkan agar siswa mampu mengumpulkan keterampilan dan kerja sama, aktivitas, dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran berlangsung. Siswa lebih mudah memahami materi dan juga siswa menjadi lebih antusias dalam belajar dan berani mengemukakan pendapat dengan diterapkannya model

pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* berbantuan media kartu teka-teki berpasangan.

Menurut Siti Aisyah dkk, (2014:3), model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar atau mengarahkan siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Wahyu pada tahun 2017 yang mana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *make A Match* dapat meningkatkan siswa, siswa belajar dalam suasana yang menyenangkan. Serta siswa dapat meningkatkan rasa disiplin, berani, dan tanggung jawab.

Selain itu, menurut Shoimin (2017:98) karakteristik model pembelajaran *Make A Match* memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yangb gemar bermain dan model *Make A match* ini harus didukung dengan keaktifan siswa untuk bergerak mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan yang dipegang.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran tipe *Make A Match* adalah suatu teknik mencari pasangan sembari belajar mengenai suatu materi atau konsep dalam mata pelajaran matematika pada semua tingkatan kelas.

2.2.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match*

Lestari dan Yudhanegara (2017:75), menjabarkan secara rinci mengenai langkah-langkah dari pembelajaran *Make A Match* adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap siswa mendapat satu kartu.
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.

- 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- 7) Kesimpulan/penutup.

Kurniasih dan Sani (2015:57), adapun teknis pelaksanaan model pembelajaran tipe *Make A Match* ini adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap siswa mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal atau jawaban.
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapat hukuman, yang telah disepakati bersama.
- 7) Setelah satu babak, kartu dikocok kembali agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- 8) Siswa juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 siswa lainnya yang memegang kartu yang cocok.
- 9) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

Hamzah dan Muhlisraini (2014:167), memaparkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, terdiri dari satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- 3) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal/jawaban).
- 5) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Setelah satu babak kartu dikocok kembali agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- 7) Demikian seterusnya.
- 8) Kesimpulan dan penutup.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti merangkum langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, terdiri dari beberapa kartu soal dan beberapa kartu jawaban.
- 2) Guru membagi komunitas kelas menjadi 8 kelompok dimana setiap kelompoknya terdiri dari 4 orang, 4 kelompok pemegang soal dan 4 kelompok pemegang jawaban. Pada setiap pertemuan terdiri dari 2 sesi dan 2 kelompok yang memiliki tugas berbeda. Pada sesi pertama, kelompok pertama adalah kartu soal dan kelompok kedua adalah pemegang kartu jawaban, sedangkan kelompok lainnya sebagai audiens. Pada sesi kedua, kedua kelompok tersebut berganti tugas dimana kelompok pertama sebagai pemegang kartu jawaban dan kelompok kedua sebagai pemegang kartu soal. Untuk pertemuan kedua, yang akan bermain kartu adalah kelompok 3 dan kelompok 4. Begitulah pembagian tugas kelompok hingga pertemuan ke-4.
- 3) Posisi kelompok-kelompok tersebut berbentuk huruf U dimana kelompok pertama sebagai pemegang kartu soal dan kelompok kedua

sebagai pemegang kartu jawaban berjajar saling berhadapan dan kelompok-kelompok audiens berada dibelakang menghadap kedua kelompok pemegang kartu soal-jawaban tersebut.

- 4) Setiap siswa kelompok pemegang kartu soal-jawaban mendapat satu buah kartu. Selanjutnya guru meminta salah satu dari kelompok pemegang soal untuk memilih kartu pertama yang akan dicari solusinya. Ketika sudah menemukan jawabannya, perwakilan kelompok pemegang kartu soal akan bergerak mencari kartu jawaban yang sesuai dengan penyelesaiannya pada kelompok pemegang kartu jawaban.
- 5) Pemegang soal akan mempresentasikan pasangan kartu yang sudah terbentuk didepan kelas dan didiskusikan bersama semua kelompok apakah kartu tersebut cocok atau tidak.
- 6) Guru bersama semua siswa akan mengecek kebenaran dari presentasi yang disajikan oleh pemegang soal dan mempersilahkan siswa untuk berpendapat. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya akan diberi poin. Begitu seterusnya hingga semua kartu soal-jawaban sudah tercocokkan.
- 7) Setelah semua kartu menemukan pasangan, guru menuntun siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini.

2.2.2 Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match*

Kurniasih dan Sani (2015:56), Pembelajaran kooperatif

tipe *Make A Match* memberikan manfaat bagi siswa, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan.
- 2) Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- 3) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal.
- 4) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran.
- 5) Kerjasama antarsesama siswa terwujud dengan dinamis.

6) Munculnyadinamikagotongroyongdanmeratadiseluruhsiswa.

MenurutSumantri(2015:58),salahsatukeunggulanmodelpembelajaran kooperatif tipe *Make A match* ini adalah siswa mencaripasangansambilbelajarmengenaisuatukonseputaotopikdalamsumsi yangmenyenangkan.

2.2.3 KekuranganModelPembelajaranKooperatif tipe*MakeAMatch*

KurniasihdanSani(2015:56-57),disampingmanfaatyangdirasakanolehsiswa,modelpembelajarantipe*MakeAMatch*inimempunyaishedikit kekuranganyaitu:

- 1) Sangatmemerlukanbimbingandariguruuntukmelakukankegiatan.
- 2) Waktuyangtersediaperludibatasiakarenabesarkemungkinansiswabisa banyak bermain-maindalamproses pembelajaran.
- 3) Guruperlupersiapanbahandanalatyangmemadai.
- 4) Pada kelas dengan murid yang banyak (<30siswa/kelas) jikakurangbijaksanamakayangmunculadalahsuasanasepertipasardengankeramaianyngtidakterkendali.
- 5) Bisamengganggu ketenanganbelajardikirikanannya.

2.3 Validitas Perangkat Pembelajaran

Menurut Trianto (2011:269) instrument yang valid/sahih ialah instrument yang mampu mengukur apa yang diinginkan oleh peneliti dan juga mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Sedangkan menurut Widiyoko (2011:128) instrument dikatakan valid apabila instrument tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur dengan kata lain validitas berkaitan dengan “ketepatan” dengan alat ukur. Selain itu, menurut Sukardi (2011:31) menjelaskan bahwa validitas suatu instrumen evaluasi, tidak lain adalah derajat yang menunjukkan dimana suatu tes mengukur apa yang untuk diukur. Menurut Sa’dun (2013:152) Validasi RPP adalah upaya agar memperoleh RPP dengan validasi tinggi.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa perangkat yang valid adalah perangkat yang didasarkan pada rasional teoritik yang kuat dan pendapat konsistensi internal serta dapat membuat hasil belajar siswa meningkat lebih baik dan mudah dipahami oleh semua kalangan baik guru maupun siswa. Perangkat pembelajaran dikatakan valid apabila teorinya memadai dan tiap indikator satu sama lain saling berhubungan.

Menurut Yufenty, Solfitri dan Siregar (2016:8-9) indikator validasi RPP adalah sebagai berikut :

- 1) Kejelasan identitas
- 2) Kelengkapan komponen RPP
- 3) Ketepatan alokasi waktu
- 4) Kejelasan rumusan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran dengan KI dan KD
- 5) Kelengkapan dan keruntutan materi
- 6) Kesesuaian dengan standar proses
- 7) Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik
- 8) Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan yang ingin dicapai
- 9) Kesesuaian penilaian dengan penilaian autentik
- 10) Kesesuaian media, alat/media dan bahan belajar dengan tujuan pembelajarannya
- 11) Kesesuaian sumber belajar dengan pencapaian KD dan karakteristik peserta didik

Menurut Cahyanti (2015:88-89) Indikator validasi RPP adalah sebagai berikut :

- 1) Kejelasan rumusan indikator dan tujuan pembelajaran
- 2) Operasional rumusan indikator dan tujuan pembelajaran
- 3) Rumusan indikator dan tujuan pembelajaran dan mudah diukur
- 4) Kesesuaian indikator dan tujuan pembelajaran dengan tingkat perkembangan peserta didik

- 5) Kesesuaian konsep dengan tujuan pembelajaran
- 6) Kebenaran konsep
- 7) Urutan konsep
- 8) Masalah/latihan soal mendukung konsep
- 9) Tugas mendukung konsep
- 10) Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik
- 11) Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar
- 12) Bahasa yang digunakan bersifat komutatif
- 13) Kesederhanaan struktur kalimat dalam bahasa yang dipergunakan
- 14) Rincian waktu untuk setiap tahapan
- 15) Membantu peserta didik menyimpulkan materi yang sudah dipelajari
- 16) Memberi penghargaan.

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti memodifikasi indikator-indikator tersebut untuk digunakan pada lembar validasi RPP sebagai berikut :

- 1) Kelengkapan komponen RPP
- 2) Ketepatan alokasi waktu
- 3) Kesesuaian rumusan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran dengan KD
- 4) Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik
- 5) Kesesuaian materi KD, indikator dan tujuan pembelajaran
- 6) Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik.
- 7) Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan yang ingin dicapai
- 8) Kesesuaian sumber belajar dengan pencapaian KD dan karakteristik peserta didik
- 9) Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar
- 10) Membantu peserta didik menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.

Menurut Hendriana (2019:115-116) Kevalidan LKPD dinilai berdasarkan indikator berikut ini :

- 1) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar

- 2) Kebenaran konsep
- 3) Kesesuaian contoh yang digunakan dalam materi
- 4) Keakuratan fakta
- 5) Koherensi dan keruntutan alur pikir (pendekatan inkuiri)
- 6) Kontektualitas materi yang disajikan
- 7) Materi mudah dipahami
- 8) Materi mengandung nilai-nilai karakter
- 9) Penggunaan ejaan yang benar
- 10) Kebenaran penggunaan istilah
- 11) Penggunaan kalimat benar
- 12) Konsistensi penggunaan istilah, simbol, nama ilmiah/bahasa asing
- 13) Kesesuaian penggunaan gambar dengan teks yang digunakan
- 14) Kesesuaian penggunaan bahasa atau gambar dengan perkembangan kognisi
- 15) Kejelasan media gambar
- 16) Kelengkapan keterangan gambar
- 17) Penyajian materi secara logis
- 18) Penyajian materi secara sistematis
- 19) Penyajian materi familiar dengan peserta didik
- 20) Penyajian materi menimbulkan suasana menyenangkan
- 21) Penyajian materi dilengkapi dengan gambar
- 22) Penyajian mendorong peserta didik kreatif
- 23) Penyajian dapat menuntun peserta didik berpikir kritis
- 24) Penyajian dapat menuntun peserta didik untuk menggali informasi
- 25) Penyajian dapat menuntun kecakapan pembaca dalam memecahkan masalah
- 26) Penyajian dapat menuntun peserta didik untuk mengambil keputusan
- 27) Penyajian gambar
- 28) Penyajian rangkuman materi
- 29) Penyajian glosarium
- 30) Penyajian daftar pustaka

- 31) Kesesuaian proporsi gambar dengan bahasa paparan
- 32) Keterbacaan teks atau tulisan
- 33) Kesesuaian ukuran gambar
- 34) Kesesuaian warna gambar
- 35) Kesesuaian bentuk gambar

Menurut Martikusuma (2016:55) Indikator validasi LKPD sebagai berikut:

- 1) Desain menarik dan sesuai dengan isi
- 2) Format LKPD jelas dan runtun
- 3) Petunjuk pengerjaan ditulis dengan lengkap dan jelas
- 4) Langkah-langkah pembelajaran mencerminkan sintaks pendekatan matematika realistik
- 5) Materi kegiatan membantu peserta didik membangun pemahaman secara mandiri
- 6) Materi kegiatan mendorong peserta didik untuk aktif dalam memproses informasi
- 7) Materi kegiatan menekankan kepada penguasaan konsep
- 8) Penggunaan bahasa yang mudah dipahami
- 9) Penggunaan bahasa yang bersifat komunikatif
- 10) Menggunakan kaidah penulisan yang baku dan sesuai dengan EYD

Berdasarkan pendapat mengenai indikator LKPD dan indikator literasi sistematis tersebut, peneliti memodifikasi indikator-indikator tersebut sesuai dengan kebutuhan yaitu :

- 1) Format LKPD jelas dan runtunan
- 2) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar
- 3) Kebenaran konsep
- 4) Keakuratan fakta
- 5) Konstektualitas materi yang disajikan
- 6) Materi mudah dipahami
- 7) Penggunaan bahasa Indonesia yang benar

- 8) Penyajian materi dilengkapi dengan gambar
- 9) Kejelasan media gambar
- 10) Petunjuk pengerjaan ditulis dengan lengkap dan jelas
- 11) Langkah-langkah pembelajaran mencerminkan sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*
- 12) Penyajian materi secara logis dan sistematis
- 13) Penyajian materi menimbulkan suasana menyenangkan
- 14) Penyajian dapat menuntun peserta didik untuk menggali informasi
- 15) Penyajian dapat menuntun kecakapan pembaca dalam memecahkan masalah, keterbacaan teks atau tulisan
- 16) Keterbacaan teks dan tulisan
Menurut Sutrisno dan Agung (2016 : 107) indikator validitas media sebagai berikut :
 - 1) Kesesuaian materi dengan indikator
 - 2) Kebenaran konsep tiap materi
 - 3) Isi mewakili tiap materi
 - 4) Gambar yang ditampilkan sesuai dengan indikator
 - 5) Animasi memperjelas materi yang disajikan
 - 6) Kemudahan materi untuk dimengerti
 - 7) Matematika media yang disajikan
 - 8) Pemilihan warna
 - 9) Pemilihan ukuran huruf
 - 10) Kesesuaian ukuran gambar
 - 11) Kesesuaian warna gambar
 - 12) Kemudahan penggunaan tombol navigasi
 - 13) Daya tarik animasi video
 - 14) Kejelasan suara pada audio
 - 15) Kejelasan materi pada video
 - 16) Bahasa yang digunakan mudah dipahami
 - 17) Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan ejaan yang disempurnakan
 - 18) Bahasa yang digunakan komunikatif.

Menurut Andrizal dan Arif (2017:5-6) indikator validitas media sebagai berikut :

- 1) Kesesuaian dengan silabus
- 2) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- 3) Kemudahan untuk memahami materi
- 4) Cakupan materi
- 5) Kedalaman materi
- 6) Konsistensi antara latihan soal dengan tujuan pembelajaran
- 7) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi
- 8) Kejelasan pembahasan materi
- 9) Kejelasan simulasi
- 10) Penyampaian materi
- 11) Penggunaan bahasa baku
- 12) Kemudahan penggunaan bahasa
- 13) Interaksi dengan pengguna
- 14) Meningkatkan perhatian dalam belajar
- 15) Meningkatkan perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran
- 16) Format teks
- 17) Penggunaan warna
- 18) Kualitas gambar, animasi/simulasi
- 19) Penggunaan efek suara
- 20) Tata letak teks, animasi dan gambar
- 21) Interaktivitas
- 22) Kemudahan penggunaan program
- 23) Kemudahan pencarian halaman
- 24) Tombol navigasi.

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti memodifikasi indikator-indikator tersebut untuk digunakan pada lembar validasi media sebagai berikut :

- 1) Kesesuaian dengan silabus
- 2) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
- 3) Penggunaan bahasa baku

BAB 3

METODE PENELITIAN

2.1 Bentuk Penelitian

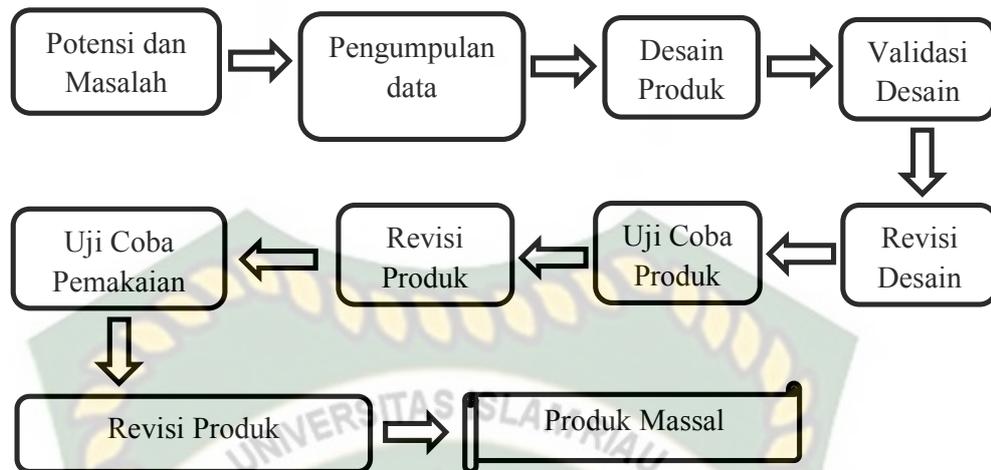
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Sugiyono (2013:107) mengungkapkan bahwa “Model penelitian dan pengembangan ini dalam bahasa Inggris *Research and Development* adalah model penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Setyosari (2013:221) “dalam dunia pendidikan dan pembelajaran khususnya, penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain dan desain bahan ajar, media, dan juga proses”. Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk (dalam hal ini berupa perangkat pembelajaran). Penelitian pengembangan dilakukan untuk dapat melihat kevalidan suatu produk yang dikembangkan.

3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian yaitu berupa perangkat pembelajaran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan Media pada Pembelajaran matematika materi Aritmatika Sosial

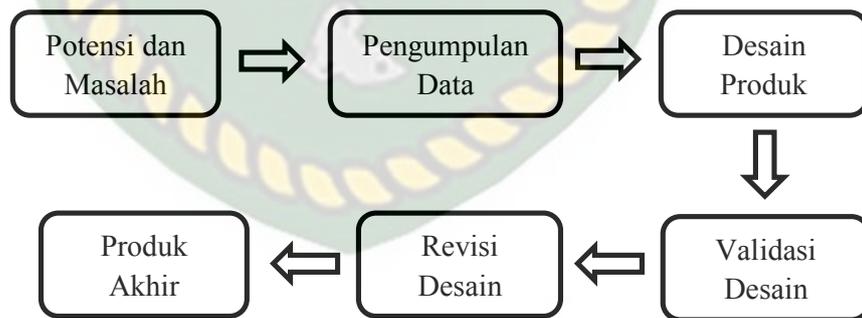
3.3 Model Penelitian

Penelitian pengembangan perangkat pembelajaran ini mengacu pada model pengembangan secara umum model R & D. secara umum rancangan penelitian R & D yang dilakukan meliputi pengembangan *Research and Development* (R & D) menurut Sugiyono (2013:409) ditunjuk pada gambar sebagai berikut :



Gambar 1. Langkah-langkah pengembangan *Research and Development* (R & D)

Pada penelitian ini, peneliti membatasi langkah-langkah penelitian hanya sampai revisi desain dan diperoleh produk akhir yang teruji kelayakannya. Pembatasan langkah-langkah ini peneliti lakukan karena keterbatasan waktu dikarenakan sedang dalam masa pandemik produk tidak dapat diujicobakan pada siswa karena sekolah diliburkan pemerintah. Untuk lebih jelasnya langkah-langkah penelitian dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2. Modifikasi langkah-langkah pengembangan *Research and Development* (R & D) pada perangkat pembelajaran.

3.4 Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilakukan melalui tahapan-tahapan berikut ini :

3.4.1 Potensi dan Masalah

Teknik yang dilakukan dalam potensi dan masalah yaitu wawancara dengan guru mata pelajaran matematika sekolah menengah pertama di kelas VII SMP Negeri 4 Siak Hulu.

3.4.2 Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Peneliti mengumpulkan data yang ada pada potensi dan masalah yang mendukung dalam pengembangan perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*, selanjutnya pada tahap pengumpulan data, mencakup analisis kurikulum dan analisis konsep materi.

3.4.3 Desain Produk

Desain produk dilakukan dengan membuat rancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan media berdasarkan perumusan kompetensi dasar, menyusun materi dan memperhatikan struktur.

3.4.4 Validasi Desain

Validasi desain dilakukan oleh ahli yaitu dari 2 orang dosen matematika FKIP Universitas Islam Riau dan 2 orang guru matematika SMP Negeri 4 Siak Hulu. Validasi desain dilakukan untuk melihat kesesuaian atau ketepatan yang akan diukur dengan menggunakan lembar validasi.

3.4.5 Revisi/Perbaikan Desain

Perbaikan desain dilakukan setelah adanya validasi dan validator, maka akan diperoleh kelemahan dan kelebihan perangkat pembelajaran berupa

RPP, LKPD dan media yang di desain. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain, tentunya yang bertugas dalam memperbaiki desain tersebut adalah peneliti.

3.4.6 Produk Akhir

Setelah dilakukan revisi produk, maka dihasilkan produk akhir perangkat pembelajaran berupa RPP, LKPD, dan media kartu dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*.

a. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah instrument validasi ini berupa lembar validasi berisi lembaran yang digunakan untuk memvalidasi produk yang dikembangkan. Tujuan pengisian lembar validasi adalah untuk menguji kelayakan perangkat pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Make A Match* yang dikembangkan. Dalam penelitian ini terdapat 4 orang yang bertindak sebagai validator yang terdiri dari 2 orang dosen FKIP Universitas Islam Riau dan 2 orang guru matematika SMP Negeri 4 Siak Hulu.

Lembar validasi RPP yang dibuat oleh peneliti merupakan modifikasi dari kebutuhan peneliti berdasarkan pendapat Yufentya, Solfitri dan Siregar (2019:8-9). Indikator Lembar validasi RPP tersebut memiliki kisi-kisi sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Validasi RPP

No	Indikator Penilaian	Nomor Butir
1.	Kelengkapan komponen RPP	1,2
2.	Ketepatan alokasi waktu	3,4
3.	Kesesuaian rumusan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran dengan KD	5,6,7
4.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik	8

5.	Kesesuaian materi dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran	9,10
6.	Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan model kooperatif Teknik <i>make a Match</i> .	11,12,13
7.	Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan yang ingin dicapai	14,15
8.	Kesesuaian sumber belajar dengan pencapaian KD dan karakteristik peserta didik	16,17
9.	Penggunaan bahasa indonesia yang baik dan benar	18,19
10.	Membantu peserta didik menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	20

- a. Lembar validasi LKPD merupakan lembar yang digunakan untuk mengukur kevalidan dari LKPD yang dikembangkan oleh peneliti. Lembar validasi ini dibuat berdasarkan pendapat dari Hendrianan (2019:115-116) serta Mahmudhiyah dan Manoy (2018:639-640) yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan peneliti. Berikut adalah kisi-kisi lembar validasi LKPD :

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Validasi LKPD

No	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Nomor Butir
1.	Aspek Didaktik	a) Kegiatan pada LKPD dapat memperhatikan serta meningkatkan aktifitas belajar berdasarkan pengalaman belajar dan sesuai dengan perkembangan belajar peserta didik.	1,2,3,4,,7,8,9
		b) Kesesuaian LKPD dengan langkah-langkah <i>Teknik Make a Match</i> .	5,6
2	Aspek Isi	a) Kesesuaian materi dalam LKPD dengan Kompetensi Dasar(KD) dan	10

No	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Nomor Butir
		Kompetensi Inti(KI)	
		b) Kesesuaian komponen kelengkapan LKPD dan manfaatnya bagi peserta didik	11,12
		c) Keakuratan fakta, konsep dan prosedur	13
		d) Kesesuaian contoh yang digunakan pada materi	14
		e) Kesesuaian penggunaan simbol dan istilah.	15
		f) Kebenaran isi materi kedalam cakupan materi	16
		g) Ketepatan penyajian materi	17,18
3	Aspek Bahasa	a) Ketetapan kalimat dan bahasa yang digunakan dalam LKPD	19,20
		b) Penggunaan gambar atau ilustrasi dalam penyampaian	21
		c) LKPD menyediakan ruang cukup untuk peserta didik menuliskan jawabannya.	22
4	Aspek penyajian	Kesesuaian tulisan, gambar, warna dan layout pada LKPD	23,24,25,26
5	Aspek Waktu	Kesesuaian waktu dengan masalah yang diberikan	27

Lembar validasi media merupakan lembar yang digunakan untuk mengukur kevalidan dari media yang dikembangkan oleh peneliti. Lembar validasi ini dibuat berdasarkan pendapat dari Menurut Sutrisno dan Agung (2016:107) serta Andrizal dan Arif (2017:5-6) yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan peneliti. Berikut adalah kisi-kisi lembar validasi media :

Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Validasi Media

No	Indikator Penilaian	Nomor Butir
1	Kesesuaian dengan silabus	1
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2
3	Penggunaan bahasa baku	3
4	Meningkatkan perhatian dalam belajar	4
5	Gambar yang ditampilkan sesuai indikator	5
6	Pemilihan warna huruf	6
7	Pemilihan ukuran huruf	7
8	Kesesuaian warna gambar	8
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	9
10	Bahasa yang digunakan komunikatif	10

b. Teknik Pengumpulan Data

Data bersumber dari ahli materi, para ahli materi dosen jurusan matematika dan guru matematika. Dalam penelitian ini, data yang digunakan berupa data hasil uji coba berupa lembar validasi. Produk yang dihasilkan ditunjukkan kepada ahli, setelah menelaah produk, ahli mengisi angket yang diberikan. Data yang diberikan oleh validator dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 4. Kategori Penilaian Lembar Validasi Likkert

Kategori Validasi	Keterangan
Sangat Baik	5
Baik	4
Netral	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Tabel 5. Kategori Penilaian Lembar Validasi Guttman

No	Skor Penilaian	Kategori
1.	Ya	1
2.	Tidak	0

Peneliti memodifikasi kriteria kevalidan perangkat pembelajaran menjadi 4 buah skor. Tujuan peneliti memodifikasi ini agar tanggapan validator lebih tegas pada posisi jawaban yang mana, maka disarankan menggunakan 4 skala jawaban dan tidak menggunakan pilihan jawaban netral sehingga hasil modifikasinya adalah sebagai berikut :

Tabel 6. Modifikasi Kategori Penilaian Lembar Validasi

Kategori Validasi	Keterangan
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

c. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif hasil validasi terhadap perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan. Analisis data hasil validitas dilakukan dengan tahapan sebagai berikut :

- a) Menjumlahkan nilai untuk tiap item pad lembar validasi.

Untuk menentukan nilai validasi pada lembar validasi rumus sebagai berikut, (Akbar,2017:83):

$$Va_1 = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$Va_2 = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$Va_3 = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$Va_4 = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

b) Mencari nilai rata-rata pada lembar validasi.

Karena penelitian ini divalidasi oleh 4 orang maka rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$V = \frac{Va_1 + Va_2 + Va_3 + Va_4}{3} = \dots \%$$

Keterangan :

V : Validitas gabungan

Va1 : Validitas dari ahli 1

Va2 : Validitas dari ahli 2

Va3 : Validitas dari guru 1

Va4 : Validitas dari guru 2

TSh : Total skor maksimal yang diharapkan

TS : Total skor empiris (hasil validasi dari validator)

c) Menentukan kategori nilai rata-rata dengan menentukan kategori validitas perangkat pembelajaran seperti tabel dibawah ini :

Setelah mengetahui hasil rata-rata, maka untuk menentukan kriteria tingkat validasi perangkat pembelajaran tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 7. Kriteria Tingkat Kelayakan Perangkat Pembelajaran

No.	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1.	81%-100%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
2.	61%-80%	Cukup, valid, atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3.	41%-60%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4.	21%-40%	Tidak valid, atau tidak boleh

		dipergunakan
5.	0%-20%	Sangat tidak valid, atau tidak bisa digunakan

Sumber : Akbar (2017 : 82)

Berdasarkan sumber data diatas peneliti memodifikasi kriteria penilaian validasi perangkat pembelajaran tersebut dikarenakan untuk menyesuaikan dengan tingkatan pengkategorian kevalidan perangkat pembelajaran diatas. Menurut Akbar (2017 : 79) “Menggunakan konveksi skala Likert dengan lima tingkatan, maka kita membuat kriteria validitas menjadi lima tingkatan (lima interval)”. Peneliti memodifikasi kriteria validasi perangkat pembelajarannya adalah sebagai berikut :

Tabel 8. Modifikasi Kriteria Tingkat Kelayakan Perangkat Pembelajaran

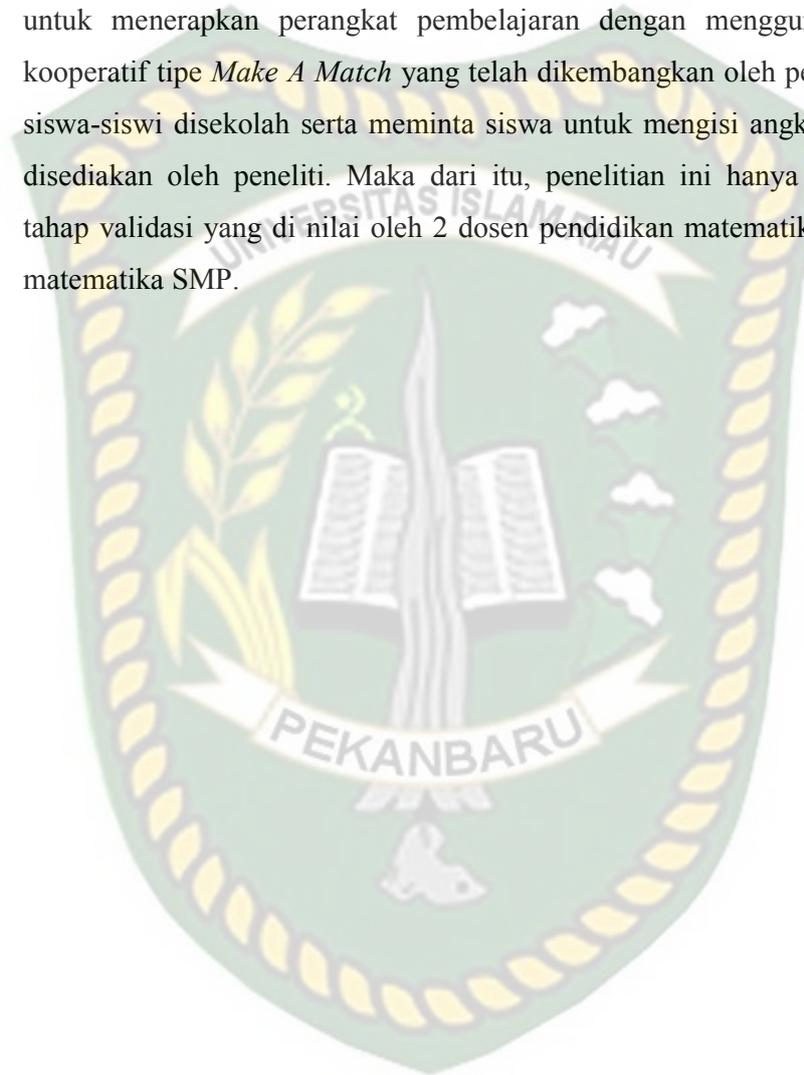
No.	Kriteria Validitas (%)	Tingkat Validitas
1.	$81 < V \leq 100$	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
2.	$61 < V < 81$	Cukup, valid, atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3.	$41 < V < 61$	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4.	$21 < V < 41$	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan
5.	$0 < V < 21$	Sangat tidak valid, atau tidak bisa digunakan

Sumber : hasil modifikasi dari akbar

Keterangan :

V=Rata-rata hasil validasi

Instrumen penilaian perangkat pembelajaran dianggap valid jika penilaian rata-rata validasi dikategorikan valid atau sangat valid. Penelitian ini hanya sampai validasi tanpa menggunakan praktikalisasi dikarenakan sedang dalam masa *covid-19* dimana peneliti tidak bisa turun langsung ke sekolah untuk menerapkan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* yang telah dikembangkan oleh peneliti kepada siswa-siswi disekolah serta meminta siswa untuk mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti. Maka dari itu, penelitian ini hanya sampai pada tahap validasi yang di nilai oleh 2 dosen pendidikan matematika dan 2 guru matematika SMP.



BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan Media Kartu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan menggunakan model pengembangan *Research and Development (R&D)* yaitu tahap Potensi dan Masalah, tahap Pengumpulan Data, tahap Desain Produk, tahap Validasi Desain, tahap Revisi Desain, tahap Uji Coba Produk, tahap Revisi Produk, tahap Uji Coba Pemakaian, tahap Revisi Produk, dan tahap Produk Massal. Berdasarkan model pengembangan *Research and Development (R&D)* yang digunakan telah dimodifikasi oleh peneliti dikarenakan pada saat penelitian sedang dalam pandemic Covid-19 yang mengakibatkan tidak dapat turun lapangan untuk uji coba produk. Maka pada bab ini akan disajikan hasil penelitian berupa hasil pada tahap Potensi dan Masalah, tahap Pengumpulan Data, tahap Desain Produk, tahap Validasi Desain, tahap Desain dan tahap Produk Massal.

4.1 Hasil Penelitian

Proses pengembangan perangkat pembelajaran matematika pada materi Aritmatika sosial kelas VII SMP Negeri 4 Siak Hulu dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* yang menggunakan model pengembangan sebagai berikut :

4.1.1 Potensi dan Masalah

Teknik yang dilakukan pada tahap ini yaitu teknik wawancara yang dilakukan dengan guru Matematika kelas VII SMP Negeri 4 Siak Hulu terkait dengan penggunaan dan penerapan perangkat pembelajaran Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan Media Kurikulum 2013. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa

1. Guru telah memiliki dan membuat perangkat pembelajaran.
2. Guru telah mendapatkan pelatihan.
3. Potensi siswa yaitu aktif dalam mengerjakan latihan.

Sedangkan masalah yang terdapat di dalam pembelajaran meliputi:

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang ada tidak dibuat sendiri oleh namun diperoleh dari sumber lain seperti internet dan dari dinas pendidikan maupun teman seprofesi.
- b. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dibuat oleh guru, di dalamnya hanya berupa soal-soal dan belum memuat masalah-masalah kontekstual yang dialami oleh siswa sehingga belum sesuai dengan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013. Akibat dari masalah yang ada, membuat pelajaran yang dialami siswa menjadi tidak efektif dimana LKPD tersebut harusnya berfungsi untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, membantu siswa menambah informasi materi yang sedang dipelajari melalui kegiatan belajar yang sistematis.
- c. Guru juga belum memiliki variasi dalam mengajar, masih menggunakan metode ceramah, sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran

4.1.2 Pengumpulan Data

Setelah diperoleh informasi dari tahap potensi dan masalah, selanjutnya peneliti mengumpulkan informasi tersebut yang digunakan untuk mendesain produk yang akan dikembangkan yaitu perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan Media yang diharapkan mampu mengatasi masalah tersebut. Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan analisis kurikulum dan analisis materi. Hasil analisis kurikulum berupa Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) yang dijadikan beberapa indikator dan materi pokok yang mana hasil analisis tersebut sebagai pedoman penyusunan materi. Sedangkan hasil analisis

materi berupa uraian dari materi pokok yang juga akan dijadikan sebagai pedoman dalam pembuatan perangkat pembelajaran. Hasil analisis kurikulum dan analisis materi juga terdapat dalam silabus yang digunakan oleh guru sesuai dengan kurikulum 2013 yang diperlukan untuk mendukung dalam pengembangan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*. Adapun hasil analisis kurikulum dan analisis materi adalah:

a. Analisis Kurikulum

Sebelum kita membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kita harus melakukan analisis Kurikulum. Hal-hal yang dianalisis meliputi kompetensi inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) materi yang akan dikembangkan. Kompetensi inti dan kompetensi dasar tersebut tercantum pada kurikulum yang digunakan oleh sekolah SMP Negeri 4 Siak Hulu. Pada kurikulum tersebut materi aritmatika sosial kelas VII. Analisis kurikulum dengan cara sebagai berikut :

1) Mencermati Kompetensi Inti (KI)

KI-3:Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI-4: Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

2) Mencermati Kompetensi Dasar (KD)

3.9 Mengenal dan menganalisis berbagai situasi terkait aritmatika sosial(penjualan,pembelian,potongan,keuntungan,kerugian,bunga tunggal,persentasi,bruto,neto,tara)

4.9 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentasi, bruto, neto, tara)

3) Mencermati Indikator

3.9.1 Menentukan harga jual dan harga beli pada permasalahan sehari-hari.

3.9.2 Menentukan untung dan rugi pada permasalahan sehari-hari.

4.9.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial terkait harga jual dan harga beli.

4.9.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial terkait dengan untung dan rugi.

3.9.3 Menentukan persentase rugi pada permasalahan sehari-hari.

3.9.4 Menentukan persentase untung pada permasalahan sehari-hari.

4.9.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial terkait dengan persentase untung.

4.9.4 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial terkait dengan persentase rugi.

3.9.5 Menentukan bunga tunggal pada berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari.

4.9.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan aritmatika sosial terkait dengan bunga tunggal

3.9.6 Menentukan pajak pada berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari.

3.9.7 Menentukan diskon pada berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari.

4.9.6 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial terkait dengan pajak.

4.9.7 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial terkait dengan diskon.

3.9.8 Menentukan dan menerapkan rumus bruto,netto, dan tara pada berbagai situasi pada kehidupan sehari-hari.

4.9.8 Menyelesaikan masalah yang terkait dengan aritmatika sosial terkait dengan bruto,netto dan tara.

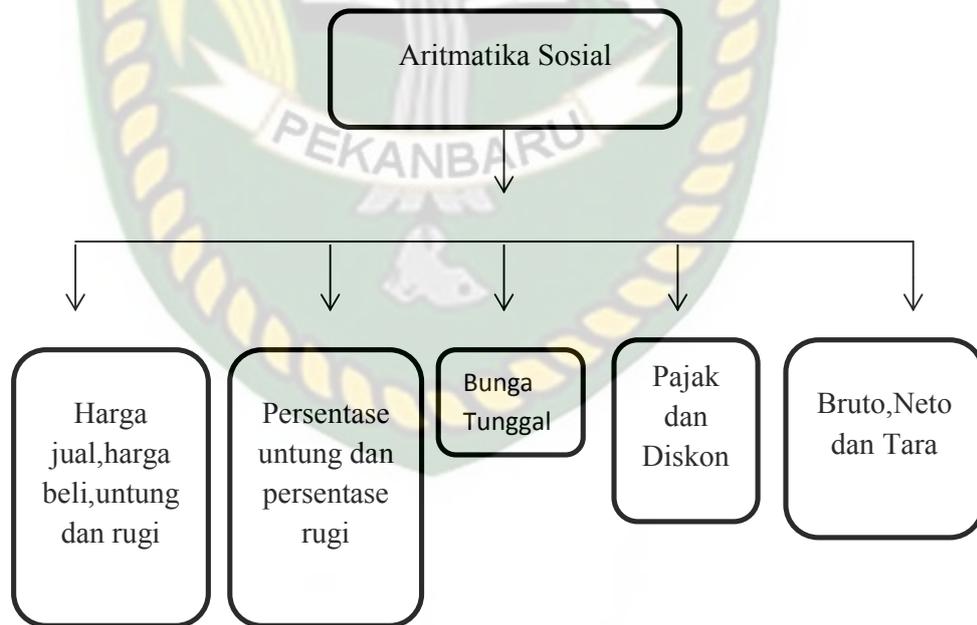
4) Mencermati materi pokok

Materi pokok yang disajikan adalah aritmatika sosial.

Hasil analisis kurikulum berupa KI dan KD yang dijadikan beberapa indikator, dan materi pokok. Selanjutnya, hasil tersebut sebagai pedoman penyusunan materi harga jual, harga beli, keuntungan,kerugian, persentase untung,persentase rugi, bunga tunggal, pajak,diskon, bruto,neto dan tara.

a. Analisis materi

Sebelum mentransformasikan materi pembelajaran kepada peserta didik, terlebih dahulu perlu dilakukan analisis materi pembelajaran. Adapun hal-hal yang mesti dilakukan dalam menganalisis materi pembelajaran adalah sebagai berikut :



Gambar 3. Uraian materi Aritmatika Sosial

Berdasarkan uraian tersebut pendidik dapat menganalisis materi pembelajaran sebelum materi tersebut disampaikan kepada peserta didik dengan mengacu pada beberapa hal yang telah diuraikan.

4.1.3 Desain Produk

Setelah data yang diperlukan untuk mendukung pengembangan perangkat pembelajaran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan Media terkumpul maka tahap selanjutnya adalah mendesain/merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar kerja Peserta Didik (LKPD), dan Media. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dirancang berdasarkan silabus, Kompetensi Inti (KI), dan Kompetensi Dasar(KD). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dirancang berdasarkan RPP, sedangkan media dirancang berdasarkan silabus dan RPP.

1. Kesesuaian Produk

Produk yang dikembangkan dirancang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* . Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* memiliki beberapa langkah yaitu :

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapat satu kartu.
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.
- d. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- f. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- g. Kesimpulan/penutup.

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dirancang terdiri dari 5 pertemuan. Adapun uraian dari setiap pertemuan tersebut adalah sebagai berikut :

1) Pertemuan I

Sub materi pada pertemuan I adalah menentukan harga jual, harga beli, keuntungan dan kerugian dengan alokasi waktu 3 x 40 menit.

Tujuan pembelajaran :

- a. Menentukan harga beli dan harga jual pada kehidupan sehari-hari dengan cermat.
- b. Menentukan untung dan rugi pada kehidupan sehari-hari dengan cermat.
- c. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan harga jual dan harga beli dengan cermat.
- d. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan untung dan rugi dengan tepat.

2) Pertemuan II

Sub materi pada pertemuan II adalah menentukan persentase untung dan persentase rugi dengan alokasi waktu 2 x 40 menit.

Tujuan pembelajaran :

- a. Menentukan persentase untung pada kehidupan sehari-hari dengan cermat.
- b. Menentukan persentase rugi pada kehidupan sehari-hari dengan cermat.
- c. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan harga persentase untung dengan benar.
- d. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persentase rugi dengan benar.

3) Pertemuan III

Sub materi pada pertemuan III adalah bunga tunggal dengan alokasi waktu 3 x 40 menit.

Tujuan pembelajaran :

- a. Menentukan rumus bunga tunggal.
- b. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan bunga tunggal.

4) Pertemuan IV

Sub materi pada pertemuan IV adalah pajak dan diskon dengan alokasi waktu 2 x 40 menit.

Tujuan pembelajaran :

- a. Menentukan pajak dalam kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar dengan cermat.
- b. Menentukan diskon pada kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar dengan cermat.
- c. Menyelesaikan pajak yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan baik.
- d. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan diskon dengan baik.

5) Pertemuan V

Sub materi pada pertemuan V adalah bruto,netto dan taradengan alokasi waktu 2 x 40 menit.

Tujuan pembelajaran :

- a. Siswa dapat menentukan dan menerapkan rumus bruto,netto dan tara pada kemasan makanan dan minuman yang terdapat di lingkungan mereka.
- b. Siswa dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan bruto,netto dan tara pada kemasan makanan dan minuman.

3. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar kerja peserta didik yang dirancang terdiri dari 5 pertemuan sesuai dengan banyaknya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dirancang dalam bentuk tugas-tugas yang dikerjakan secara berkelompok oleh peserta didik. Peserta didik dituntun secara sistematis untuk menyelesaikan soal-soal yang

terdapat pada LKPD dengan begitu diharapkan peserta didik mampu menerapkan konsep-konsep tersebut dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

4. Media

Media yang dirancang untuk setiap pertemuan terdiri dari 5 pertemuan sesuai dengan banyaknya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Media yang dirancang berbentuk kartu *Make a Match* yang terdiri dari beberapa kartu soal dan kartu jawaban yang sama jumlahnya disesuaikan dengan banyak anggota kelompok. Media kartu ini merupakan ciri khas dari model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dimana siswa akan mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban.

4.1.4 Validasi Desain

Setelah perangkat pembelajaran yang berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan Media berhasil dibuat, tahap yang dilakukan selanjutnya adalah melakukan validasi desain menggunakan instrumen lembar validasi. Validasi dilakukan untuk merevisi kekurangan pada perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan saran dan masukan dari validator. Perangkat pembelajaran (RPP, LKPD dan Media) divalidasi oleh 4 validator, berikut daftar validator yang memvalidasi perangkat pembelajaran (RPP, LKPD dan Media) pada penelitian ini :

1. Dr. Suripah, M.Pd (Dosen Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UIR)
2. Aulia Sthephani, M.Pd (Dosen Program Studi Pendidikan Matematika FKIP UIR)
3. Dra. Dwi Sundari (Guru Matematika SMP Negeri 4 Siak Hulu)
4. Hj. Yunelli, S.Pd (Guru Matematika SMP Negeri 4 Siak Hulu)

Berikut hasil validasi perangkat pembelajaran (RPP,LKPDdan Media) yang telah dinilai oleh validator :

Validasi dilakukan oleh 4 orang ahli yang masing-masing memberikan penilaian, komentar dan saran. Empat orang terdiri dari 2 orang dosen Matematika FKIP Universitas Islam Riau dan 2 orang guru matematika SMP Negeri 4 Siak Hulu.

a) Hasil Validasi Terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Validasi RPP dilakukan sebanyak 1 kali, selain mengisi angket, validator juga memberikan komentar dan saran untuk memperoleh perangkat pembelajaran yang lebih sempurna. Setiap validator melakukan penilaian RPP berdasarkan aspek yang memuat indikator yang disajikan melalui angket.

Penilaian validator terhadap RPP memuat 32 indikator. Maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil penilaian oleh seluruh validator. Untuk rata-rata hasil validasi RPP pertemuan 1, RPP pertemuan 2, RPP pertemuan 3, RPP pertemuan 4, dan RPP 5 akan dilampirkan. Berikut ini akan disajikan rata-rata hasil validasi oleh seluruh validator, yaitu:

Tabel 9. Persentase Hasil Validasi RPP oleh Validator

RPP	Persentase Validitas (%)				Rata-Rata	Kategori
	V1	V2	V3	V4		
RPP-1	86,17	78,28	78,28	91,11	83,46	Sangat Valid
RPP-2	85,19	78,28	78,28	89,14	82,72	Sangat Valid
RPP-3	84,2	78,28	78,28	91,11	82,96	Sangat Valid
RPP-4	83,22	78,28	78,28	89,14	82,23	Sangat Valid
RPP- 5	84,2	78,28	78,28	90,13	82,72	Sangat Valid
Rata-Rata Validitas RPP (%)					82,81%	Sangat Valid

Berdasarkan penilaian validator dari RPP-1 sampai dengan RPP-5, maka RPP untuk setiap pertemuan memiliki rata-rata validitas yaitu 82,81% dan tingkat validitasnya sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi.

b) Hasil Validasi Terhadap Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Penilaian validator terhadap LKPD meliputi 27 indikator pencapaian dan dikategorikan menjadi 5 aspek penilaian. Aspek yang di validasi adalah aspek didaktik, aspek isi, aspek bahasa, aspek penyajian dan aspek waktu. Untuk rata-rata hasil validasi LKPD setiap indikator akan dilampirkan. Berikut ini akan disajikan rata-rata hasil validasi LKPD, hasil penilaian oleh validator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Persentase Hasil Validasi LKPD oleh Validator

LKPD	Persentase Validitas (%)				Rata-Rata (%)	Kategori
	V1	V2	V3	V4		
LKPD-1	85,18	72,22	78,70	79,62	78,93	Cukup Valid
LKPD-2	84,25	73,14	78,70	78,70	78,69	Cukup Valid
LKPD-3	85,18	73,14	78,70	78,70	78,93	Cukup Valid
LKPD-4	84,25	73,14	78,70	78,70	78,69	Cukup Valid
LKPD-5	85,18	73,14	78,70	78,70	78,93	Cukup Valid
Rata-Rata Validitas LKPD (%)					78,83%	Cukup Valid

Berdasarkan penilaian validator LKPD-1 sampai LKPD-5 maka, LKPD untuk setiap pertemuan memiliki rata-rata validitas yaitu 78,83% dan tingkat validitasnya cukupvalid dan dapat digunakan dengan revisi kecil.

c) Hasil Validasi Terhadap Media Pembelajaran

Penilaian validator terhadap Media meliputi 10 indikator pencapaian Untuk rata-rata hasil validasi Media setiap indikator akan dilampirkan. Berikut ini akan disajikan rata-rata hasil validasi Media, hasil penilaian oleh validator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Persentase Hasil Validasi Media oleh Validator

Media	Persentase Validitas (%)				Rata-Rata (%)	Kategori
	V1	V2	V3	V4		
Media-1	87,5	75	80	87,5	82,5	Sangat Valid
Media-2	82,5	75	80	82,5	80	Sangat Valid
Media-3	85	75	80	85	81,25	Sangat Valid
Media-4	82,5	75	80	87,5	81,25	Sangat Valid
Media-5	85	75	80	85	81,25	Sangat Valid
Rata-Rata Validitas LKPD (%)					81,25%	Sangat Valid

Berdasarkan penilaian validator Media-1 sampai Media-5 maka, Media untuk setiap pertemuan memiliki rata-rata validitas yaitu 81,25% dan tingkat validitasnya sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

4.1.5 Hasil Revisi Produk

Pada tahap validasi, peneliti memperoleh beberapa saran dari validator untuk melakukan perbaikan pada produk perangkat pembelajaran.

Adapun saran validator dan hasil revisi produk perangkat pembelajaran tersebut dijelaskan sebagai berikut:

a. Revisi Desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

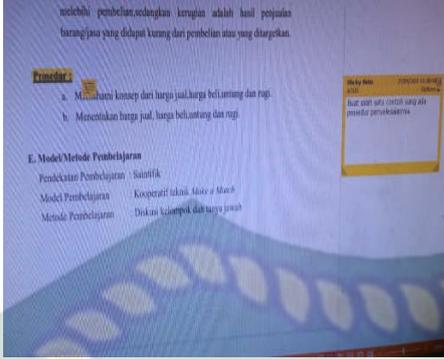
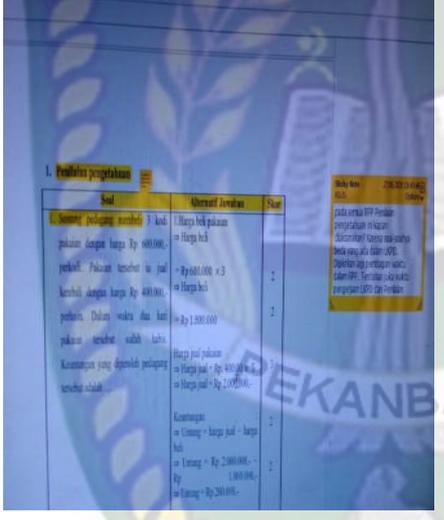
Revisi desain Rencana Pelaksanaan (RPP) Pembelajaran diperoleh berdasarkan saran dari validator yang terdiri dari dosen dan guru bidang studi dimana berdasarkan saran tersebut peneliti merangkum beserta hasil revisinya ke dalam tabel berikut:

Tabel 12 Saran dan Masukan untuk RPP

No.	Komen/Saran	Hasil revisi																											
1.	<p>C. Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui kegiatan belajar dengan Teknik <i>Make a Match</i> peserta didik dapat:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menentukan harga beli dan harga jual pada kehidupan sehari-hari dengan cermat. Menentukan untung dan rugi pada kehidupan sehari-hari dengan cermat. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan harga jual dan harga beli dengan cermat. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan untung dan rugi dengan tepat. <p>D. Materi Ajar</p> <p>Memahami Harga Jual, Harga Beli, Keuntungan dan Kerugian</p> <p>Fakta:</p> <p>a. Harga Jual dan Harga Beli</p> <p>Dalam kehidupan sehari-hari sering kali kita temukan kegiatan jual beli yang di dalam nya terdapat penjual dan pembeli. Jika kita ingin memperoleh barang yang kita inginkan maka kita harus melakukan pertukaran untuk pertukaran untuk mendapatkannya. Misalnya penjual menyerahkan barang kepada pembeli sebagai gantinya pembeli menyerahkan uang sebagai pengganti barang kepada penjual.</p> <p>b. Keuntungan dan Kerugian</p> <p>Hasil penjualan yang dikurikan oleh penjual akan memperoleh</p>	<p>C. Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui kegiatan belajar dengan Teknik <i>Make a Match</i> peserta didik dapat:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menentukan harga beli dan harga jual pada kehidupan sehari-hari dengan cermat. Menentukan untung dan rugi pada kehidupan sehari-hari dengan cermat. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan harga jual dan harga beli dengan cermat. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan untung dan rugi dengan tepat. <p>D. Materi Ajar</p> <p>Memahami Harga Jual, Harga Beli, Keuntungan dan Kerugian</p> <p>Fakta:</p> <p>a. Harga Jual dan Harga Beli</p> <p>Dalam kehidupan sehari-hari sering kali kita menemukan kegiatan jual beli yang di dalam nya terdapat penjual dan pembeli. Jika kita ingin memperoleh barang yang kita inginkan maka kita harus melakukan pertukaran untuk mendapatkannya. Misalnya penjual menyerahkan barang kepada pembeli sebagai gantinya pembeli menyerahkan uang sebagai pengganti barang kepada penjual.</p> <p>b. Keuntungan dan Kerugian</p>																											
	<p>Rapikan dan Perbaiki tulisan (rata kiri).</p>	<p>Sesudah dirapikan dan diperbaiki tulisan pada tujuan pembelajaran menjadi rata kiri.</p>																											
2.	<p>1. Penilaian pengetahuan</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Soal</th> <th>Alternatif Jawaban</th> <th>Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Seorang pedagang membeli 3 kodu pakaian dengan harga Rp. 600.000,- per kodu. Pakaian tersebut ia jual kembali dengan harga Rp. 400.000,- per kodu. Dalam waktu dua hari, pakaian tersebut sudah habis. Keuntungan yang diperoleh pedagang tersebut adalah....</td> <td>Harga beli pakaian = Harga beli = Rp. 600.000 x 3 = Rp. 1.800.000,- = Harga beli = Rp. 1.800.000,-</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Harga jual pakaian = Harga jual = Rp. 400.000 x 3 = Rp. 1.200.000,- = Harga jual = Rp. 1.200.000,-</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Keuntungan = Untung = harga jual - harga beli = Untung = Rp. 2.000.000,- - Rp. 1.800.000,- = Untung = Rp. 200.000,-</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Jika keuntungan yang di dapat oleh pedagang tersebut adalah Rp. 200.000,-</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>2. Pak Budi membeli mobil dengan harga 125.000.000,00. 3 mobil tersebut kemudian dijual kembali dengan harga Rp120.000.000,00. Tentukan kerugian yang dialami Pak Budi.</td> <td>2. Jual Beli Mobil: Kerugian yang dialami Pak Budi: Rp = 125.000.000,00 - 120.000.000,00 = Rp1.000.000,00</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table>	Soal	Alternatif Jawaban	Skor	1. Seorang pedagang membeli 3 kodu pakaian dengan harga Rp. 600.000,- per kodu. Pakaian tersebut ia jual kembali dengan harga Rp. 400.000,- per kodu. Dalam waktu dua hari, pakaian tersebut sudah habis. Keuntungan yang diperoleh pedagang tersebut adalah....	Harga beli pakaian = Harga beli = Rp. 600.000 x 3 = Rp. 1.800.000,- = Harga beli = Rp. 1.800.000,-	2		Harga jual pakaian = Harga jual = Rp. 400.000 x 3 = Rp. 1.200.000,- = Harga jual = Rp. 1.200.000,-	2		Keuntungan = Untung = harga jual - harga beli = Untung = Rp. 2.000.000,- - Rp. 1.800.000,- = Untung = Rp. 200.000,-	2		Jika keuntungan yang di dapat oleh pedagang tersebut adalah Rp. 200.000,-	1	2. Pak Budi membeli mobil dengan harga 125.000.000,00. 3 mobil tersebut kemudian dijual kembali dengan harga Rp120.000.000,00. Tentukan kerugian yang dialami Pak Budi.	2. Jual Beli Mobil: Kerugian yang dialami Pak Budi: Rp = 125.000.000,00 - 120.000.000,00 = Rp1.000.000,00	2	<p>1. Penilaian pengetahuan</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Soal</th> <th>Alternatif Jawaban</th> <th>Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Seorang pedagang membeli 3 kodu pakaian dengan harga Rp 600.000,- per kodu. Pakaian tersebut ia jual kembali dengan harga Rp 400.000,- per kodu. Dalam waktu dua hari, pakaian tersebut sudah habis. Apakah pedagang tersebut mengalami keuntungan atau kerugian? Berapakah keuntungan/kerugian yang dialami pedagang tersebut? Catatan : 1 kodu = 20 buah</td> <td>1. Harga beli pakaian = Harga beli = Rp 600.000 × 3 kodu = Rp 1.800.000 = Harga beli = Rp 1.800.000 = Harga jual pakaian = Harga jual = Rp. 400.000 × 5 = Harga jual = Rp 2.000.000,- Keuntungan : = Untung = harga jual - harga beli = Untung = Rp 2.000.000,- - Rp 1.800.000,- = Untung = Rp 200.000,- Jadi, keuntungan yang di dapat oleh pedagang tersebut adalah Rp. 200.000</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>2. Pak Budi membeli mobil dengan harga</td> <td>2. Jual Beli Mobil:</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Soal	Alternatif Jawaban	Skor	1. Seorang pedagang membeli 3 kodu pakaian dengan harga Rp 600.000,- per kodu. Pakaian tersebut ia jual kembali dengan harga Rp 400.000,- per kodu. Dalam waktu dua hari, pakaian tersebut sudah habis. Apakah pedagang tersebut mengalami keuntungan atau kerugian? Berapakah keuntungan/kerugian yang dialami pedagang tersebut? Catatan : 1 kodu = 20 buah	1. Harga beli pakaian = Harga beli = Rp 600.000 × 3 kodu = Rp 1.800.000 = Harga beli = Rp 1.800.000 = Harga jual pakaian = Harga jual = Rp. 400.000 × 5 = Harga jual = Rp 2.000.000,- Keuntungan : = Untung = harga jual - harga beli = Untung = Rp 2.000.000,- - Rp 1.800.000,- = Untung = Rp 200.000,- Jadi, keuntungan yang di dapat oleh pedagang tersebut adalah Rp. 200.000	1	2. Pak Budi membeli mobil dengan harga	2. Jual Beli Mobil:	
Soal	Alternatif Jawaban	Skor																											
1. Seorang pedagang membeli 3 kodu pakaian dengan harga Rp. 600.000,- per kodu. Pakaian tersebut ia jual kembali dengan harga Rp. 400.000,- per kodu. Dalam waktu dua hari, pakaian tersebut sudah habis. Keuntungan yang diperoleh pedagang tersebut adalah....	Harga beli pakaian = Harga beli = Rp. 600.000 x 3 = Rp. 1.800.000,- = Harga beli = Rp. 1.800.000,-	2																											
	Harga jual pakaian = Harga jual = Rp. 400.000 x 3 = Rp. 1.200.000,- = Harga jual = Rp. 1.200.000,-	2																											
	Keuntungan = Untung = harga jual - harga beli = Untung = Rp. 2.000.000,- - Rp. 1.800.000,- = Untung = Rp. 200.000,-	2																											
	Jika keuntungan yang di dapat oleh pedagang tersebut adalah Rp. 200.000,-	1																											
2. Pak Budi membeli mobil dengan harga 125.000.000,00. 3 mobil tersebut kemudian dijual kembali dengan harga Rp120.000.000,00. Tentukan kerugian yang dialami Pak Budi.	2. Jual Beli Mobil: Kerugian yang dialami Pak Budi: Rp = 125.000.000,00 - 120.000.000,00 = Rp1.000.000,00	2																											
Soal	Alternatif Jawaban	Skor																											
1. Seorang pedagang membeli 3 kodu pakaian dengan harga Rp 600.000,- per kodu. Pakaian tersebut ia jual kembali dengan harga Rp 400.000,- per kodu. Dalam waktu dua hari, pakaian tersebut sudah habis. Apakah pedagang tersebut mengalami keuntungan atau kerugian? Berapakah keuntungan/kerugian yang dialami pedagang tersebut? Catatan : 1 kodu = 20 buah	1. Harga beli pakaian = Harga beli = Rp 600.000 × 3 kodu = Rp 1.800.000 = Harga beli = Rp 1.800.000 = Harga jual pakaian = Harga jual = Rp. 400.000 × 5 = Harga jual = Rp 2.000.000,- Keuntungan : = Untung = harga jual - harga beli = Untung = Rp 2.000.000,- - Rp 1.800.000,- = Untung = Rp 200.000,- Jadi, keuntungan yang di dapat oleh pedagang tersebut adalah Rp. 200.000	1																											
2. Pak Budi membeli mobil dengan harga	2. Jual Beli Mobil:																												
	<p>Perbaiki konsep soal, tambahkan keterangan tentang kodu ke lusin.</p>	<p>Sudah ditambah keterangan kodu ke lusin pada konsep soal</p>																											

<p>3.</p>		<p>Berikan tanda (✓) pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No</th> <th rowspan="2">Nama Siswa</th> <th colspan="3">Keterampilan</th> </tr> <tr> <th>KT</th> <th>T</th> <th>ST</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1.</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2.</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3.</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4.</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5.</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> <p>Pekanbaru, 2021</p> <p>Guru Bidang Studi _____ NIP. _____</p> <p>Mahasiswa RIZKY SYAHEUTRI NPM.146410035</p> <p>Mengetahui Kepala Sekolah _____ NIP. _____</p>	No	Nama Siswa	Keterampilan			KT	T	ST	1.					2.					3.					4.					5.				
No	Nama Siswa	Keterampilan																																	
		KT	T	ST																															
1.																																			
2.																																			
3.																																			
4.																																			
5.																																			
	<p>Rapikan penulisan identitas jangan terpisah dan rapikan layoutnya.</p>	<p>Sudah dirapikan identitas dan layoutnya.</p>																																	
<p>4.</p>	<p>Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> Setelah menemukan pasangannya, perwakilan dari setiap kelompok pemegang kartu soal tersebut berdiskusi bersama pasangan kelompoknya untuk membahas dan menjelaskan jawaban dari kartu soal tersebut. Guru menunjuk salah satu kelompok yang sudah mendapatkan pasangannya untuk mempresentasikan jawabannya ke depan kelas dan menjawab tanggapan-tanggapan dari kelompok lainnya. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya. (Langkah 6: Make a Match : setelah satu babak, kartu di kocok kembali untuk babak berikutnya) Guru memberikan penguatan berupa pujian atas usaha dari kelompok yang telah mempresentasikan soal dengan baik dan semangat bagi kelompok bagi kelompok yang masih kurang. Guru memberikan setiap kelompok sertifikat penghargaan sesuai pekerjaan masing-masing kelompok. (Fase 6 Kooperatif : memberikan pengakuan atau penghargaan) <p>Kegiatan Akhir (± 10 menit)</p> <p>Dalam kegiatan penutup:</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. (Langkah 7: Make a Match : kesimpulan/ penutup) Guru memberikan soal latihan secara individu untuk menguji pemahaman siswa. 	<p>Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> Setelah menemukan pasangannya, perwakilan dari setiap kelompok pemegang kartu soal tersebut berdiskusi bersama pasangan kelompoknya untuk membahas dan menjelaskan jawaban dari kartu soal tersebut. Guru menunjuk salah satu kelompok yang sudah mendapatkan pasangannya untuk mempresentasikan jawabannya ke depan kelas dan menjawab tanggapan-tanggapan dari kelompok lainnya. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya. (Langkah 6: Make a Match : setelah satu babak, kartu di kocok kembali untuk babak berikutnya) Guru memberikan penguatan berupa pujian atas usaha dari kelompok yang telah mempresentasikan soal dengan baik dan semangat bagi kelompok bagi kelompok yang masih kurang. Siswa menerima penghargaan sesuai pekerjaan masing-masing kelompok. (Fase 6 Kooperatif : memberikan pengakuan atau penghargaan) <p>Kegiatan Akhir (± 10 menit)</p> <p>Dalam kegiatan penutup:</p> <ol style="list-style-type: none"> Siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada hari ini. (Langkah 7: Make a Match : kesimpulan/ penutup) Siswa mengerjakan soal latihan secara individu untuk menguji pemahaman siswa. Siswa mengumpulkan tugas yang diberikan. Guru menugatkan siswa untuk mempelajari materi selanjutnya. Guru dan siswa menutup pelajaran dengan salam. 																																	
	<p>Ganti kata sertifikat menjadi kata penghargaan dan gunakan model siswa aktif bukan guru yang aktif.</p>	<p>Sudah diperbaiki kata sesuai saran dari validator</p>																																	

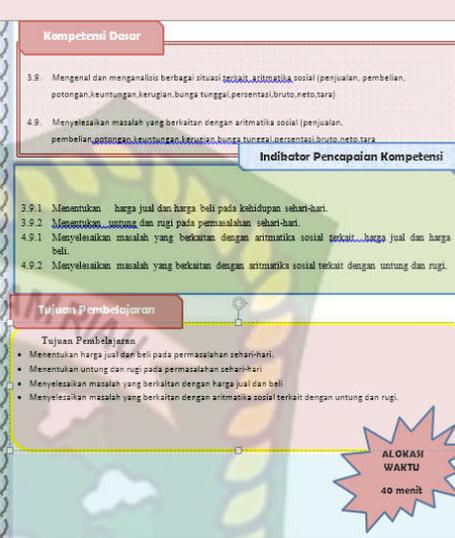
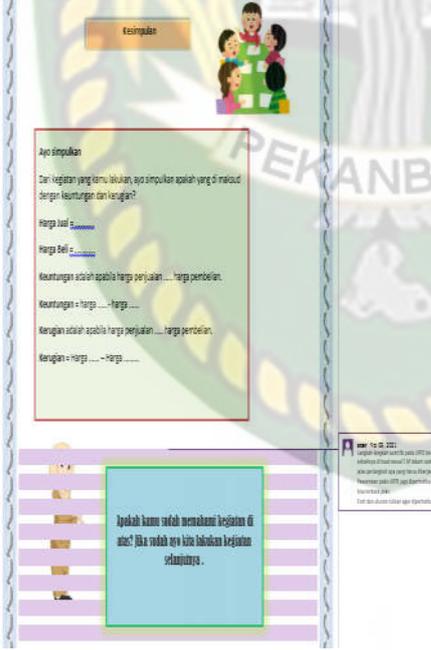
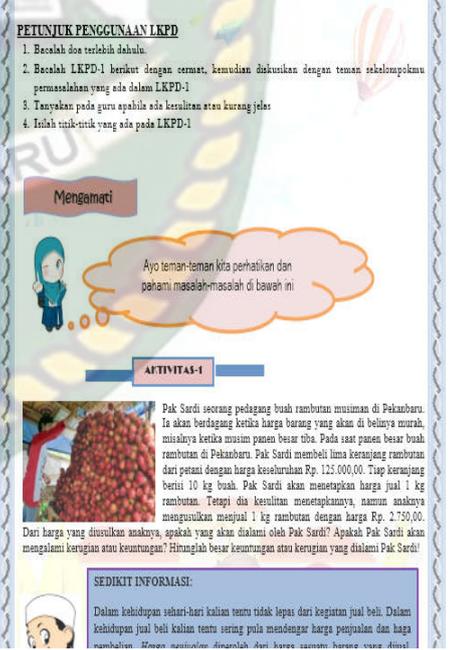
5.	<p>3. Instrumen Penilaian Hasil Belajar</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Soal</th> <th>Alternatif Jawaban</th> <th>Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Reza menabung di bank sebesar Rp.300.000,00 dengan bunga tunggal sebesar 10% pertaahun. Tentukan:</td> <td>Modal (M) = Rp.300.000 p% = 10% per tahun</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>a. Besar bunga pada bulan ke-5</td> <td>1a. Besar bunga tunggal pada bulan ke-5 $n = 5 \text{ bulan} = \frac{5}{12} \text{ tahun}$ $b = M \cdot p\% \cdot n$ $= \text{Rp.}300.000 \cdot \frac{10}{100} \cdot \frac{5}{12}$</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>b. Jumlah tabungan Reza selama satu tahun</td> <td>$= \text{Rp.}12.500,00$ Jadi, besar bunga tunggal pada bulan ke-5 adalah Rp.12.500,00.</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>	Soal	Alternatif Jawaban	Skor	1. Reza menabung di bank sebesar Rp.300.000,00 dengan bunga tunggal sebesar 10% pertaahun. Tentukan:	Modal (M) = Rp.300.000 p% = 10% per tahun	1	a. Besar bunga pada bulan ke-5	1a. Besar bunga tunggal pada bulan ke-5 $n = 5 \text{ bulan} = \frac{5}{12} \text{ tahun}$ $b = M \cdot p\% \cdot n$ $= \text{Rp.}300.000 \cdot \frac{10}{100} \cdot \frac{5}{12}$	2	b. Jumlah tabungan Reza selama satu tahun	$= \text{Rp.}12.500,00$ Jadi, besar bunga tunggal pada bulan ke-5 adalah Rp.12.500,00.	3			1	<p>3. Instrumen Penilaian Hasil Belajar</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Soal</th> <th>Alternatif Jawaban</th> <th>Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Reza menabung di bank sebesar Rp.300.000,00 dengan bunga tunggal sebesar 10% pertaahun. Tentukan:</td> <td>Modal (M) = Rp.300.000 p% = 10% per tahun</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>a. Besar bunga pada bulan ke-5</td> <td>1a. Besar bunga tunggal pada bulan ke-5 $n = 5 \text{ bulan} = \frac{5}{12} \text{ tahun}$ $b = M \cdot p\% \cdot n$ $= \text{Rp.}300.000 \cdot \frac{10}{100} \cdot \frac{5}{12}$ $= \text{Rp.}12.500,00$</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>b. Jumlah tabungan Reza selama satu tahun</td> <td>Jadi, besar bunga tunggal pada bulan ke-5 adalah Rp.12.500,00. 1b. Jumlah tabungan Reza selama satu tahun $n = 1 \text{ tahun}$ Besar bunga tunggal selama 1 tahun : $b = M \cdot p\% \cdot n$ $= \text{Rp.}300.000,00 \cdot \frac{10}{100} \cdot 1$ $= \text{Rp.}30.000,00$ Jumlah tabungan Reza = M + b</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>	Soal	Alternatif Jawaban	Skor	1. Reza menabung di bank sebesar Rp.300.000,00 dengan bunga tunggal sebesar 10% pertaahun. Tentukan:	Modal (M) = Rp.300.000 p% = 10% per tahun	1	a. Besar bunga pada bulan ke-5	1a. Besar bunga tunggal pada bulan ke-5 $n = 5 \text{ bulan} = \frac{5}{12} \text{ tahun}$ $b = M \cdot p\% \cdot n$ $= \text{Rp.}300.000 \cdot \frac{10}{100} \cdot \frac{5}{12}$ $= \text{Rp.}12.500,00$	2	b. Jumlah tabungan Reza selama satu tahun	Jadi, besar bunga tunggal pada bulan ke-5 adalah Rp.12.500,00. 1b. Jumlah tabungan Reza selama satu tahun $n = 1 \text{ tahun}$ Besar bunga tunggal selama 1 tahun : $b = M \cdot p\% \cdot n$ $= \text{Rp.}300.000,00 \cdot \frac{10}{100} \cdot 1$ $= \text{Rp.}30.000,00$ Jumlah tabungan Reza = M + b	3
	Soal	Alternatif Jawaban	Skor																										
1. Reza menabung di bank sebesar Rp.300.000,00 dengan bunga tunggal sebesar 10% pertaahun. Tentukan:	Modal (M) = Rp.300.000 p% = 10% per tahun	1																											
a. Besar bunga pada bulan ke-5	1a. Besar bunga tunggal pada bulan ke-5 $n = 5 \text{ bulan} = \frac{5}{12} \text{ tahun}$ $b = M \cdot p\% \cdot n$ $= \text{Rp.}300.000 \cdot \frac{10}{100} \cdot \frac{5}{12}$	2																											
b. Jumlah tabungan Reza selama satu tahun	$= \text{Rp.}12.500,00$ Jadi, besar bunga tunggal pada bulan ke-5 adalah Rp.12.500,00.	3																											
		1																											
Soal	Alternatif Jawaban	Skor																											
1. Reza menabung di bank sebesar Rp.300.000,00 dengan bunga tunggal sebesar 10% pertaahun. Tentukan:	Modal (M) = Rp.300.000 p% = 10% per tahun	1																											
a. Besar bunga pada bulan ke-5	1a. Besar bunga tunggal pada bulan ke-5 $n = 5 \text{ bulan} = \frac{5}{12} \text{ tahun}$ $b = M \cdot p\% \cdot n$ $= \text{Rp.}300.000 \cdot \frac{10}{100} \cdot \frac{5}{12}$ $= \text{Rp.}12.500,00$	2																											
b. Jumlah tabungan Reza selama satu tahun	Jadi, besar bunga tunggal pada bulan ke-5 adalah Rp.12.500,00. 1b. Jumlah tabungan Reza selama satu tahun $n = 1 \text{ tahun}$ Besar bunga tunggal selama 1 tahun : $b = M \cdot p\% \cdot n$ $= \text{Rp.}300.000,00 \cdot \frac{10}{100} \cdot 1$ $= \text{Rp.}30.000,00$ Jumlah tabungan Reza = M + b	3																											
	Buat tulisan dengan menggunakan equation.	Sudah perbaiki tulisan soal menggunakan equation																											
6.	<p>C. Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui kegiatan belajar dengan Teknik <i>Make a Match</i> peserta didik dapat</p> <ul style="list-style-type: none"> Menentukan pajak pada kehidupan sehari-hari dengan cermat. Menentukan diskon pada kehidupan sehari-hari dengan cermat. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pajak dengan baik. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan diskon dengan baik. 	<p>C. Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui kegiatan belajar dengan Teknik <i>Make a Match</i> peserta didik dapat</p> <ul style="list-style-type: none"> Menentukan pajak dalam kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar dengan cermat. Menentukan diskon pada kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar dengan cermat. Menyelesaikan pajak yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dengan baik. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan diskon dengan baik. 																											
	Buat penulisan kalimatnya lebih spesifik lagi.	Sudah diperbaiki penulisan kalimatnya menjadi lebih spesifik .																											

<p>7.</p>		<p>Konsep:</p> <p>a. Harga Jual dan Harga Beli</p> <p>Harga jual adalah harga yang ditetapkan penjual atas barang dagangannya kepada pembeli, sedangkan harga beli adalah harga per unit yang diterapkan pada setiap transaksi yang berkaitan dengan pembatalan atau pemindahan Unit.</p> <p>b. Keuntungan dan Kerugian</p> <p>Keuntungan adalah hasil penjualan suatu barang/jasa yang didapat melebihi pembelian, sedangkan kerugian adalah hasil penjualan barang/jasa yang didapat kurang dari pembelian atau yang ditargetkan.</p> <p>Prosedur:</p> <p>Seorang pedagang membeli 20 kg salak seharga Rp 140.000,-. Setengahnya ia jual kembali dengan harga Rp 10.000,-/kg dan setengahnya lagi ia jual dengan harga Rp 6.000,- karena sudah mulai rusak. Jika seluruh salak terjual habis, maka keuntungan yang diperoleh pedagang adalah....</p> <p>E. Model/ Metode Pembelajaran</p> <p>Pendekatan Pembelajaran : Saintifik Model Pembelajaran : Kooperatif teknik <i>Make a Match</i> Metode Pembelajaran : Diskusi kelompok dan tanya jawab</p>									
	<p>Buat salah satu contoh di prosedur.</p>	<p>Sudah dibuat contoh prosedur sesuai dengan saran.</p>									
<p>8.</p>		<p>1. Penilaian pengetahuan</p> <table border="1" data-bbox="893 862 1348 1355"> <thead> <tr> <th>Soal</th> <th>Alternatif Jawaban</th> <th>Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Seorang pedagang membeli 3 kodri paksian dengan harga Rp 600.000,- per kodri. Paksian tersebut ia jual kembali dengan harga Rp 400.000,- per bush. Dalam waktu dua hari, paksian tersebut sudah habis. Apakah pedagang tersebut mengalami keuntungan atau kerugian? Berapakah keuntungan/kerugian yang dialami pedagang tersebut? Catatan : 1 kodri = 20 bush</td> <td>1. Harga beli paksian = Harga beli = Rp 600.000 × 3 kodri = Harga beli = Rp 1.800.000 Harga jual paksian = Harga jual = Rp. 400.00 × 5 = Harga jual = Rp 2.000.000,- Keuntungan : = Untung = harga jual - harga beli = Untung = Rp 2.000.000,- - Rp 1.800.000,- = Untung = Rp 200.000,- Jadi, keuntungan yang di dapat oleh pedagang tersebut adalah Rp. 200.000</td> <td>1 1 3 1</td> </tr> <tr> <td>2. Pak Budi membeli mobil dengan harga 125.000.000,00. Mobil tersebut kemudian dijual kembali dengan harga Rp120.000.000,00. Temukan kerugian yang dialami Pak Budi</td> <td>2. Jual Beli Mobil: kerugian yang dialami Pak Budi Rugi = 125.000.000,00 - 120.000.000,00 = Rp5.000.000,00 Jadi, kerugian yang di alami Pak Budi = Rp 5.000.000,-</td> <td>1 2 1</td> </tr> </tbody> </table>	Soal	Alternatif Jawaban	Skor	1. Seorang pedagang membeli 3 kodri paksian dengan harga Rp 600.000,- per kodri. Paksian tersebut ia jual kembali dengan harga Rp 400.000,- per bush. Dalam waktu dua hari, paksian tersebut sudah habis. Apakah pedagang tersebut mengalami keuntungan atau kerugian? Berapakah keuntungan/kerugian yang dialami pedagang tersebut? Catatan : 1 kodri = 20 bush	1. Harga beli paksian = Harga beli = Rp 600.000 × 3 kodri = Harga beli = Rp 1.800.000 Harga jual paksian = Harga jual = Rp. 400.00 × 5 = Harga jual = Rp 2.000.000,- Keuntungan : = Untung = harga jual - harga beli = Untung = Rp 2.000.000,- - Rp 1.800.000,- = Untung = Rp 200.000,- Jadi, keuntungan yang di dapat oleh pedagang tersebut adalah Rp. 200.000	1 1 3 1	2. Pak Budi membeli mobil dengan harga 125.000.000,00. Mobil tersebut kemudian dijual kembali dengan harga Rp120.000.000,00. Temukan kerugian yang dialami Pak Budi	2. Jual Beli Mobil: kerugian yang dialami Pak Budi Rugi = 125.000.000,00 - 120.000.000,00 = Rp5.000.000,00 Jadi, kerugian yang di alami Pak Budi = Rp 5.000.000,-	1 2 1
Soal	Alternatif Jawaban	Skor									
1. Seorang pedagang membeli 3 kodri paksian dengan harga Rp 600.000,- per kodri. Paksian tersebut ia jual kembali dengan harga Rp 400.000,- per bush. Dalam waktu dua hari, paksian tersebut sudah habis. Apakah pedagang tersebut mengalami keuntungan atau kerugian? Berapakah keuntungan/kerugian yang dialami pedagang tersebut? Catatan : 1 kodri = 20 bush	1. Harga beli paksian = Harga beli = Rp 600.000 × 3 kodri = Harga beli = Rp 1.800.000 Harga jual paksian = Harga jual = Rp. 400.00 × 5 = Harga jual = Rp 2.000.000,- Keuntungan : = Untung = harga jual - harga beli = Untung = Rp 2.000.000,- - Rp 1.800.000,- = Untung = Rp 200.000,- Jadi, keuntungan yang di dapat oleh pedagang tersebut adalah Rp. 200.000	1 1 3 1									
2. Pak Budi membeli mobil dengan harga 125.000.000,00. Mobil tersebut kemudian dijual kembali dengan harga Rp120.000.000,00. Temukan kerugian yang dialami Pak Budi	2. Jual Beli Mobil: kerugian yang dialami Pak Budi Rugi = 125.000.000,00 - 120.000.000,00 = Rp5.000.000,00 Jadi, kerugian yang di alami Pak Budi = Rp 5.000.000,-	1 2 1									
<p>Samakan soal pada RPP dengan soal latihan pada LKPD.</p>		<p>Sudah disamakan soal pada RPP dengan soal latihan pada LKPD.</p>									

a. Revisi Desain Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Revisi desain Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) diperoleh berdasarkan saran dari validator yang terdiri dari dosen dan guru bidang studi dimana berdasarkan saran tersebut peneliti merangkum beserta hasil revisinya kedalam tabel berikut:

Tabel 13. Saran dan Masukan untuk LKPD

No.	Komen/Saran	Hasil revisi
1.		
	<p>Tambahkan alokasi waktu dalam LKPD</p>	<p>Sudah ditambahkan alokasi waktu dalam LKPD</p>
2.		
	<p>Tambahkan langkah-langkah saintifik (5M) dalam LKPD</p>	<p>Sesudah ditambah langkah-langkah saintifik(5M) dalam LKPD.</p>

<p>3.</p>	<p>PETUNJUK PENGGUNAAN LKPD</p> <ol style="list-style-type: none"> Bacalah dan terlembah dahulu. Bacalah LKPD-2 berikut dengan cermat, kemudian diskusikan dengan teman sekelompok permasalahan yang ada dalam LKPD-2 Tanyakan pada guru apabila ada kesulitan atau keraguan jelas Inilah titik-titik yang ada pada LKPD-2 <p>Ayo teman-teman kita perhatikan dan pahami masalah-masalah di</p> <p>ACTIVITAS-1</p> <p>Apa yang kamu ketahui dengan gambar? Gambar di samping merupakan sebuah warung yang menjual bahan-bahan dapur seperti gula-garam, tepung, dan lain-lain. Ternyata kalian sudah akrab dengan kata warung, karena mungkin ada diantara kalian yang pernah dimanja oleh ibunya untuk belanja di warung. Dalam kegiatan perdagangan kita terlibat pula dengan matematika sosial. Warung Kurnia membeli 10 kg gula jenis A dengan harga Rp. 16.000,00 per kg dan 16 kg gula jenis B dengan harga Rp. 14.000,00 per kg. Kedua jenis gula tersebut kemudian dicampur dan dijual dengan harga Rp. 18.000,00 per kg. Coba kalian jelaskan berapa besar keuntungan atau kerugian yang diperoleh warung Kurnia?</p> <p>Ayo gali ide untuk menyelesaikan masalah tersebut!</p> <p>a) Dari permasalahan di atas, tentukan gagasanmu mengenai apa saja yang kamu ketahui!</p>	<p>Mendalami</p> <p>Ayo teman-teman kita perhatikan dan pahami masalah-masalah di bawah ini</p> <p>ACTIVITAS-1</p> <p>Apa yang kamu ketahui dengan gambar di samping? Gambar di samping merupakan sebuah warung yang menjual bahan-bahan dapur seperti gula-garam, tepung, dan lain-lain. Ternyata kalian sudah akrab dengan kata warung, karena mungkin ada diantara kalian yang pernah dimanja oleh ibunya untuk belanja di warung. Warung Kurnia membeli 10 kg gula jenis A dengan harga Rp. 16.000,00 per kg dan 16 kg gula jenis B dengan harga Rp. 14.000,00 per kg. Kedua jenis gula tersebut kemudian dicampur dan dijual dengan harga Rp. 18.000,00 per kg. Coba kalian jelaskan berapa besar keuntungan atau kerugian yang diperoleh warung Kurnia?</p>
	<p>Perbaiki redaksi kalimat pada aktivitas 1</p>	<p>Sudah diperbaiki redaksi kalimat pada aktivitas 1</p>
<p>4.</p>	<p>Kompetensi Dasar</p> <p>3.9. Mengenal dan menganalisis berbagai situasi terkait aritmatika sosial (penjualan, pembelian, potongan keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentasi, bruto, neto, tara)</p> <p>4.9. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial (penjualan, pembelian, potongan keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentasi, bruto, neto, tara)</p> <p>Indikator Pencapaian Kompetensi</p> <p>3.9.5. Menentukan bunga tunggal pada berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.9.4. Menyelesaikan masalah yang berkaitan aritmatika sosial terkait dengan bunga tunggal</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p>	<p>Kompetensi Dasar</p> <p>3.9. Mengenal dan menganalisis berbagai situasi terkait aritmatika sosial (penjualan, pembelian, potongan keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentasi, bruto, neto, tara)</p> <p>4.9. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial (penjualan, pembelian, potongan keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentasi, bruto, neto, tara)</p> <p>Indikator Pencapaian Kompetensi</p> <p>3.9.5. Menentukan bunga tunggal pada berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.9.4. Menyelesaikan masalah yang berkaitan aritmatika sosial terkait dengan bunga tunggal</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p>
	<p>Sesuaikan kompetensi dasar dengan indikator.</p>	<p>Sudah disesuaikan kompetensi dasar dengan indikator.</p>

b. Revisi Desain Media

Revisi desain media diperoleh berdasarkan arsarandari validator yang terdiri dari dosen dan guru bidang studi di mana berdasarkan arsarandari tersebut peneliti merangkum beserta hasil revisinya ke dalam tabel berikut ini:

Tabel 14. Saran dan Masukan untuk Media

No.	Komen/Saran	Hasil revisi
1.	<p>KARTU SOAL DAN KARTU JAWABAN MAKE A MATCH PERTEMUAN KE - 1</p> 	<p>KARTU SOAL DAN KARTU JAWABAN MAKE A MATCH PERTEMUAN KE - 1</p> 
	<p>Perbaiki penulisan kata rupiah.</p>	<p>Sudah diperbaiki penulisan kata rupiah.</p>
2.	<p>KARTU SOAL DAN KARTU JAWABAN MAKE A MATCH PERTEMUAN KE - 1</p> 	<p>KARTU SOAL DAN KARTU JAWABAN MAKE A MATCH PERTEMUAN KE - 2</p> 
	<p>Perjelas kata-kata persen supaya tidak rancu.</p>	<p>Sudah diperjelas kata persen sesuai saran.</p>

4.1.6 Produk Akhir

Produk akhir dari penelitian ini berupa perangkat pembelajaran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik, dan Media

dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada materi aritmatika sosial kelas VIII Sekolah Menengah Pertama yang telah direvisi berdasarkan saran dan masukan dari validator.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran matematika pada materi aritmatika sosial untuk siswa SMP kelas VII menggunakan teknik *Make a Match*. Pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan teknik *Make a Match* ini dikembangkan dengan menggunakan model *Research and Development* (R&D) yang telah dimodifikasi. Peneliti juga membatasi langkah-langkah penelitian hanya sampai revisi desain. Pembatasan langkah-langkah ini dikarenakan covid-19 yang sedang mewabah di Indonesia terkhusus ibukota Pekanbaru sehingga peneliti tidak dapat melakukan penelitian di sekolah. Maka dalam hal ini peneliti memodifikasi langkah-langkah model *Research and Development* (R&D) meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain dan revisi desain.

Pada tahap awal potensi dan masalah dalam penelitian ini, potensi yang dimiliki guru yaitu guru memiliki kemampuan untuk membuat perangkat pembelajaran, namun RPP yang ada masih menggunakan RPP yang diperoleh dari internet atau dinas pendidikan. LKPD yang digunakan hanya berisi soal-soal dan belum memuat masalah-masalah kontekstual. Pada langkah kegiatan awal, guru belum menggunakan perangkat yang sesuai dengan pendekatan saintifik dan kurikulum 2013, dan juga masalah yang terjadi adalah pada saat proses pembelajaran guru menggunakan buku guru dan LKPD. Namun, LKPD itu sendiri adalah LKPD yang telah disediakan oleh pihak sekolah yang berisi kumpulan-kumpulan soal bukan dirancang dari guru itu sendiri. Padahal LKPD sebaiknya dirancang oleh guru yang bersangkutan karena guru lebih mengetahui kemampuan peserta didiknya sendiri. Selain itu LKPD yang selama ini digunakan juga menjadi salah satu alasan ketidakefektifannya proses pembelajaran di kelas. Untuk mencapai

itu, peran guru dalam merancang perangkat pembelajaran sangatlah penting. Guru harus bisa merancang pembelajaran yang membuat siswa berperan lebih aktif, tidak menimbulkan rasa bosan dan menyenangkan dalam mengerjakan soal-soal.

Setelah mengetahui permasalahan yang terdapat di sekolah tersebut. Selanjutnya peneliti mengumpulkan data yang diperlukan dalam pengembangan perangkat pembelajaran matematika diantaranya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan oleh guru dan LKPD yang dapat membuat siswa lebih aktif, tidak menimbulkan rasa bosan dan menyenangkan dalam mengerjakan soal-soal, serta komponen lembar validasi yang akan digunakan dalam penilaian terhadap perangkat pembelajaran yang peneliti kembangkan.

Tahap selanjutnya setelah menghasilkan perangkat pembelajaran seperti RPP dan LKPD, kemudian perangkat yang telah diselesaikan akan divalidasi oleh validator untuk mendapatkan saran dan arahan dari validator mengenai perangkat pembelajaran tersebut. Dan tahap revisi desain, setelah peneliti mendapatkan saran dan arahan dari validator mengenai pengembangan perangkat pembelajaran yang diselesaikan dan peneliti memperbaiki perangkat pembelajaran sesuai dengan arahan validator agar perangkat pembelajaran menjadi lebih baik dari sebelumnya. Setelah selesai, selanjutnya validator mengisi lembar validasi dan menyatakan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dan dapat digunakan dengan baik. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan perangkat pembelajaran untuk diterapkan di kelas. Perangkat pembelajaran dikatakan valid jika perangkat pembelajaran tersebut telah sesuai dengan spesifikasi produk dan kriteria kevalidan perangkat pembelajaran yang telah ditentukan dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil pengamatan dan teori diatas, maka perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada materi aritmatika sosial dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match*.

Peneliti memperoleh penilaian dari keempat validator dengan tingkat validitas valid dan sangat valid. Hal ini disebabkan RPP yang dikembangkan oleh peneliti telah sesuai dengan spesifikasi produk dan kriteria kevalidan yang telah ditentukan dalam penelitian ini. Peneliti memperoleh RPP dengan tingkat validitas valid dalam penelitian ini dengan rata-rata total sebesar 82,81% sehingga dari hasil tersebut ditetapkan bahwa RPP yang dikembangkan dengan teknik *Make a Match* ini layak diuji coba dengan revisi sesuai saran dan arahan.

Pada penelitian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), peneliti memperoleh penilaian dari keempat validator dengan tingkat validitas cukup valid. Hal ini disebabkan LKPD yang dikembangkan oleh peneliti telah sesuai dengan spesifikasi produk dan kriteria kevalidan yang telah ditentukan dalam penelitian ini. Peneliti memperoleh LKPD dengan tingkat validitas sangat valid dalam penelitian ini dengan rata-rata total sebesar 78,83% sehingga dari hasil tersebut ditetapkan bahwa LKPD yang dikembangkan dengan teknik *Make a Match* ini layak diuji coba dengan revisi sesuai saran dan arahan.

Media yang sudah diteliti oleh peneliti memperoleh penilaian dari keempat validator dengan tingkat validitas sangat valid. Hal ini disebabkan karena penelitian ini menggunakan media kartu *Make a Match* yang dikembangkan oleh peneliti telah sesuai dengan spesifikasi produk dan kriteria kevalidan yang telah ditentukan dalam penelitian ini. Peneliti memperoleh media dengan tingkat validitas sangat valid dalam penelitian ini dengan rata-rata total sebesar 81,25% sehingga dari hasil tersebut ditetapkan bahwa media yang dikembangkan dengan teknik *Make a Match* ini layak diuji coba dengan revisi sesuai saran dan arahan.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Maulah, A (2020) *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dengan Pendekatan Open Ended Di Mts Nurul Islam Pungging* yang mana hasil penelitian menunjukkan bahwa

penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* dihasilkan perangkat pembelajaran yaitu RPP dan LKPD dengan kategori valid.

Penelitian yang relevan yang kedua dilakukan oleh Rahayu,D (2020) *Pengembangan LKPD dengan Pendekatan Make a Match Pada Materi Relasi Dan Fungsi Untuk Siswa SMP NEGERI 1 Padang Tualang Kecamatan Padang Tualang Kabupaten Langkat* yang mana hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan LKPD dengan pendekatan *Make a Match* dihasilkan LKPD dengan kategori sangat valid.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang berupa RPP,LKPD dan Media pembelajaran, telah sesuai dengan spesifikasi produk dan kevalidan dengan tingkat validitas sangat valid.

4.2.1 Kelemahan Penelitian

Berdasarkan hasil yang diperoleh, penelitian ini memiliki kelemahan-kelemahan antara lain adalah :

1. Perangkat pembelajaran yang peneliti kembangkan tidak dapat dilakukan uji coba lapangan dikarenakan pandemi *Covid-19* yang mengakibatkan peneliti tidak dapat mengetahui kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan bagi peserta didik.
2. Dalam penelitian ini, LKPD yang digunakan belum terlihat model *Make a Match*.
3. Peneliti cukup sulit menentukan soal keterampilan yang berkaitan dengan materi aritmatika sosial terlebih lagi pada sub materi bunga tunggal, pajak dan diskon.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* maka diperoleh nilai validasi RPP 82,81%, LKPD 78,83% dan Media Pembelajaran 81,25%. Perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan Media.

Hasil penelitian pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* maka diperoleh secara keseluruhan bahwa RPP, LKPD dan Media Pembelajaran yang dikembangkan teruji kelayakannya dengan perolehan sangat valid.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match*, peneliti mengemukakan beberapa saran yaitu :

1. Bagi guru yang ingin menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* ini harus bisa memaksimalkan waktu, karena model ini membutuhkan waktu yang cukup banyak, sehingga setiap tahap pelaksanaan dengan model ini bisa terlaksana dengan baik.
2. Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat memunculkan model pembelajaran tipe *Make A Match* di dalam LKPD dan dalam merancang soal keterampilan dan pengetahuan haruslah mengatur kapan soal akan digunakan, hal ini sebagai alat ukur siswa untuk menyelesaikan soal dan peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan penelitian ini, disarankan untuk dapat

mengujicobakan perangkat pembelajaran kepada peserta didik agar dapat mengetahui kepraktisan dari perangkat pembelajaran yang dikembangkan.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR PUSTAKA

- AbdulMajid.2011.*PerencanaanPembelajaranMengembangkanKompetensiGuru*.Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Aisyah Siti, dkk. 2014. Pengemabangan Model Pembelajaran Kooperatif LearningTipe *Make A Match* Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas VIIISMPdiBandarLampung.*JurnalTeknologiInformasiKomunikasi* .Vol2(3).Hlm 1-15.
- Akbar Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT RemajaRosdakarya.
- ArmisdanSehatta.2013.*PengembanganProgramPembelajaranMatematika*.Pe kanbaru:Universitas IslamRiau.
- Cahyanti,A.E.2015.PengembanganPerangkatPembelajaranMatematikad enganPendekatanProblemBasedLearninguntukMeningkatkanKem ampunanHigherOrderThinking.*SeminarNasionalMatematikadanpe ndidikanMatematikaUNY(pp.83-92))*
- DaryantodanArisDwicahyono.2014.*PengembanganPerangkatPembelajaran*. Yogyakarta:GavaMedia.
- Hamzah,Ali,&Muhlisrarini.2014.*PerencanaanStrategiPembelajaranMa tematika*.Jakarta: RajaGrafindoPersada.
- Hendriana,B.2019.LembarKerjaPesertaDidikBerbasisCabri3DuntukMe ningkatkanPemahamanKonsepMatematisSiswa.*AksiomaJurnalPr ogramStudi Pendidikan Matematika*. Vol8(1).Hlm 112-120.
- Indrastuti Wahyu, dkk. 2017. Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV SD Melalui ModelPembelajaranKooperatifTipeMakeAMatch.*JurnalPendidik anHumaniora*.Vol 2(8). Hlm 1-6.
- Isworo Rudianto, & Tri Rijanto. 2018. Pengembangan Perangkat PembelajaranKooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswapada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Kelas X Teknik Elektronika IndustriSMKNegeri2Bojonegoro.*JurnalPendidikanTeknikElektro*. Vol7(3).Hlm341-346.
- Kunandar.2013.*PenilaianAutentik(PenilaianHasilBelajarPesertaDidik BerdasarkanKurikulum2013)*.Jakarta: PTRajaGrafindoPersada
- Kurniasih,Imas&SaniBerlin.2015.*RagamPengembanganModelPembela jaranuntukPeningkatan Profesionalitas Guru*.Jakarta: Kata Pena.
- Lestari,K.,E.,& MokhammadR.,Y.2018.*PenelitianPendidikan Matematika*.Bandung:PTRefikaAditama
- M. Fadlillah.2014.*ImplementasiKurikulumdalamPembelajaranSD/MI,S MP/MTS&SMA/MA*.Yogyakarta:Ar-Ruzz Media.
- Mulyasa.2013.*PengembangandanImplementasiPemikiranKurikulum*.Ba ndung:RosdaKarya.

- Murtikusuma, R. P. 2016. Pengembangan Lembar Kerja Siswa Matematika Model Problem-Based Learning untuk SMK Perkebunan Bertemakan Kopidan Kakao. *Dosen Prodi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jember*. Vol5(4). Hlm 51-60
- Santosa, A.B. 2018. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match pada Materi Pelajaran Perekeyasaan Sistem Radio dan Televisi Kelas XI di SMKN 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol7(1). Hlm 65.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2013. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sumantri, Mohamad, S. 2015. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Widoyoko, Eko Putro. 2011. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yuliantini, Kadek., Agung, Gede., & Wibawa, Made, Citra. 2017. Pengaruh Make A Match Berbantuan Kartu Teka Teki terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV. *E-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1-10.
- Yufenty, W.E., Solfitri, T & Siregar, S.N. 2018. Pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbasis kurikulum 2013 dengan model penemuan terbimbing pada materi lingkungan untuk peserta didik kelas VIII SMP/MTs. *Jurnal online mahasiswa bidang keguruan dan ilmu pendidikan*. Vol 3 (2). Hlm 1-13
- Zulkarnaini, & Zulfahmi. 2014. Model Kooperatif Tipe Make A Match Membangun Pondasi Membaca Pemahaman. *Jurnal Lentera*. Vol1/ 4(9). Hlm 66-70.