

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DENGAN PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK (PMR)
BERBASIS CERITA RAKYAT MELAYU SIAK
DI SMP NEGERI 1 TUALANG**

SKRIPSI

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

Oleh

ALIM TARMIZI
NPM: 156411236

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2019**

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DENGAN PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK (PMR)
BERBASIS CERITA RAKYAT MELAYU SIAK
DI SMP NEGERI 1 TUALANG**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Alim Tarmizi
NPM : 156411236
Fakultas/Program Studi : FKIP/Pendidikan Matematika

Pembimbing



Aulia Sthephani, S.Pd., M.Pd
NIDN.1009098801

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika,



Leo Adhar Effendi, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1002118702

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau
Tanggal 28 Desember 2019

Wakil Dekan Bidang Akademik
FKIP Universitas Islam Riau



Dr. Sri Amnah, S.Pd., M.Si
NIDN. 0007107005

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DENGAN PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK (PMR)
BERBASIS CERITA RAKYAT MELAYU SIAK
DI SMP NEGERI 1 TUALANG**

Dipersiapkan dan disusun oleh:


Nama : Alim Tarmizi
NPM : 156411236
Program Studi : Pendidikan Matematika

Telah dipertahankan di depan penguji
Pada tanggal: 28 Desember 2019

Susunan Tim Penguji

Ketua

Anggota tim


Aulia Sthephani, S.pd., M.Pd
NIDN.1009098801


Prof. H. Mukhtar Rahman


Agus Dahlia, S.Si., M.Si
NIDN. 1011088304

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau
28 Desember 2019

Wakil Dekan Bidang Akademik,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Islam Riau,




Dr. Sri Amnah, S.Pd., M.Si
NIDN. 0007107005

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah kupanjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmatnya sehingga saya dapat menyelesaikan perkuliahan dan tugas akhir skripsi saya dengan segala kekurangannya. Segala syukur kuucapkan kepadaMu Ya Rabb, karena sudah menghadirkan orang-orang berarti disekeliling saya. Yang selalu memberi semangat dan doa, sehingga saya dapat menyelesaikan dengan baik.

Untuk karya yang sederhana ini, maka saya persembahkan untuk ...

❖ Ayahanda dan Ibunda

Apa yang saya dapatkan hari ini, belum mampu membayar semua kebaikan, keringat, dan juga air mata bagi saya. Terima kasih atas segala dukungan kalian, baik dalam bentuk materi maupun moril. Karya ini saya persembahkan untuk kalian, sebagai wujud rasa terima kasih atas pengorbanan dan jerih payah kalian sehingga saya dapat menggapai cita-cita.

❖ Abang dan Kakak

Untuk abang dan Kakak, tiada waktu yang paling berharga dalam hidup selain menghabiskan waktu dengan kalian. Walaupun saat dekat kita sering bertengkar, tapi saat jauh kita saling merindukan. Terima kasih untuk bantuan dan semangat dari kalian, semoga awal dari kesuksesan saya ini dapat membanggakan kalian.

❖ Dosen Pembimbing

Kepada Ibu Aulia Sthephani selaku dosen pembimbing saya yang paling baik dan bijaksana,. Terima kasih atas bantuannya, nasehatnya, dan ilmunya yang selama ini dilimpahkan pada saya dengan rasa tulus dan ikhlas.

❖ Sahabat dan seluruh teman

Tanpa kalian mungkin masa-masa kuliah saya akan menjadi biasa-biasa saja, maaf jika banyak salah dengan maaf yang tak terucap. Terima kasih untuk support dan luar biasa, sampai saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.



YAKIN USAHA SAMPAI

SURAT KETERANGAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa:

Nama : Alim Tarmizi
NPM : 156411236
Program Studi : Pendidikan Matematika

Telah selesai menyusun skripsi yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Berbasis Cerita Rakyat Melayu Kabupaten Siak di SMP Negeri 1 Tualang”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 22 Desember 2019
Pembimbing,



Aulia Sthephani, S.Pd., M.Pd
NIDN.1009098801

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa:

Nama : Alim Tarmizi

NPM : 156411236

Program Studi : Pendidikan Matematika

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah ini merupakan hasil kerja saya sendiri kecuali ringkasan dan kutipan (baik secara langsung maupun tidak langsung), saya ambil dari berbagai sumber dan disebutkan sumbernya. Secara ilmiah saya bertanggung jawab atas kebenaran data dan fakta skripsi/karya ilmiah ini.

Pekanbaru, 22 Desember 2019

Penulis



Alim Tarmizi

The development of Mathematics Learning Tools with Realistic Mathematics Approach (PMR) Based on Malay Siak Folklore at SMP Negeri 1 Tualang

ALIM TARMIZI

NPM: 156411236

Undergraduate Thesis of Mathematics Education Department of Education
Faculty of Islamic University of Riau
Supervisor: Aulia Stephani, M.Pd

ABSTRACT

The number of migrant cultures arrival resulting the local culture slowly displaced. One way to preserve local culture is to set up the cultural elements in education. Therefore, this research aims to produce mathematic learning tools based on Siak Malay folklore with the proper Realistic Math Approach (PMR). This research is a developmental study using Sugiyono modification with the following stages: (1) data collection, (2) product designing, (3) design validation, (4) Design revision, (5) Product testing, (6) product revision, (7) Final Product. The learning tools developed is lesson plan and student worksheet. The data collection in this research is learning tools validation sheet and questionnaire. Based on the research result obtains lesson plan validation result 73,10% with the validation criteria is quite valid and lesson plan practicability is 84,67% with the practicability criteria is very practice. Meanwhile student worksheet validation is 81,08% with quite valid criteria and student worksheet practicability is 86,15% with quite practice criteria as well as the mean of learning implementation is 88,54% with very practice criteria. Based the research result obtains the conclusion that the development of Mathematics Learning Tools with Realistic Mathematical Approach (PMR) Based on Malay Siak Lore is eligibility proved.

Keywords: *Riau Malay Lore, Realistic Mathematical Approach, Learning tools*

Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan
Matematika Realistik (PMR) Berbasis Cerita Rakyat Melayu Siak
di SMP Negeri 1 Tualang

ALIM TARMIZI

NPM: 156411236

Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Islam Riau
Pembimbing: Aulia Stephani, M.Pd

ABSTRAK

Banyaknya budaya-budaya pendatang yang masuk, membuat budaya lokal perlahan tergeser. Salah satu cara melestarikan kebudayaan lokal yaitu dengan memasukkan unsur-unsur budaya dalam pendidikan. Dengan demikian, Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran matematika berbasis cerita rakyat melayu Riau dengan menggunakan pendekatan matematika realistik (PMR) yang layak. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan modifikasi sugiyono dengan beberapa tahap sebagai berikut: (1) pengumpulan data, (2) desain produk (3) validasi desain (4) revisi desain (5) uji coba produk (6) revisi produk (7) produk akhir. Perangkat pembelajaran yang di kembangkan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar validasi perangkat pembelajaran dan angket respon. Dari hasil penelitian diperoleh hasil validasi RPP sebesar 73,10% dengan kriteria kevalidan cukup valid dan hasil kepraktisan RPP sebesar 84,67% dengan kriteria kepraktisan sangat praktis. Sedangkan hasil validasi LKPD sebesar 81,08% dengan kriteria kevalidan cukup valid dan hasil kepraktisan LKPD sebesar 86,15% dengan kriteria cukup praktis, serta rata-rata keterlaksanaan pembelajaran sebesar 88,54% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan perangkat pembelajaran dengan pendekatan Matematika Realistik (PMR) berbasis cerita rakyat melayu Riau teruji kelayakannya.

Kata Kunci : *Cerita Rakyat Melayu Riau, Pendekatan Matematika Realistik,*

Perangkat Pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa kita ucapkan, atas limpahan rahmat dan karunia serta nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Berbasis Cerita Rakyat Melayu Siak di SMP Negeri 1 Tualang”** Shalawat serta salam tak lupa pula penulis sampaikan kepada baginda Rasulullah SAW, keluarga, sahabat, dan orang-orang yang selalu teguh hatinya di jalan Allah SWT.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Islam Riau (UIR). Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan hati yang tulus dan ikhlas penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Alzaber, M.Si selaku Dekan FKIP Universitas Islam Riau.
2. Ibu Dr. Sri Amnah, M. Si selaku Wakil Dekan Bidang Akademik, Bapak Dr.Sudirman Shomary, M.A selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi dan Keuangan, dan Bapak Muslim, S.Kar., M.Sn selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni FKIP Universitas Islam Riau.
3. Bapak Leo Adhar Effendi, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Islam Riau.
4. Ibu Sindi Amelia, S. Pd., M. Pd sebagai Sekretarisn Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Islam Riau.
5. Ibu Aulia Sthephani, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Astri Wahyuni S.Pd., M.Pd, dan Agus Dahlia, M.Si. yang telah bersedia menjadi validator dan memberikan arahan serta saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Bapak/Ibu dosen FKIP Universitas Islam Riau khususnya Program Studi Pendidikan Matematika yang telah banyak membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan.
8. Ibuk Kepala Tata Usaha dan Bapak/Ibu staf Tata Usaha FKIP Universitas Islam Riau
9. Ibu Hj. Zahroni, M.Pd selaku PLT Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Tualang yang telah memberikan izin dan kemudahan kepada penulis
10. Guru Matematika kelas VIII.6 SMP Negeri 1 Tualang Ibu Azmiati S.Pd yang telah bersedia menjadi validator dan memberikan arahan serta saran kepada penulis dalam melaksanakan penelitian
11. Peserta Didik kelas kelas VIII.6 SMP Negeri 1 Tualang yang telah ikut berpartisipasi dalam melaksanakan penelitian
12. Semua Pihak yang berkenan membantu penulis dan penyusunan skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah diberikan dengan balasan yang lebih baik. Amin ya Rabbal Alamin. Akhirnya penulis menyadari akan keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun senantiasa penulis harapkan dari berbagai pihak demi peningkatan kualitas penulisan skripsi ini.

Pekanbaru, Desember 2019

Penulis

ALIM TARMIZI
NPM: 156411236

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
1.6 Definisi Operasional	6
BAB 2 KAJIAN TEORI	
2.1 Pembelajaran Matematika	8
2.2 Perangkat Pembelajaran Matematika	9
2.3 Pendekatan Matematika Realistik	14
2.4 Budaya Melayu	17
2.5 Validasi dan Kepraktisan perangkat pembelajaran	19
2.6 Penelitian yang Relevan	25
BAB 3 METODE PENELITIAN	
3.1 Bentuk Penelitian	26
3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian	26
3.3 Objek Penelitian	26
3.4 Subjek Penelitian	27
3.5 Prosedur Penelitian	27
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	29
3.7 Teknik Pengumpulan Data	34
3.8 Teknik Analisis Data	35
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	37
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	52
4.3 Kelemahan Penelitian	54
BAB 5 PENUTUP	
Kesimpulan	56
Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	61

DAFTAR TABEL

No Tabel	Judul Tabel	Halaman
1.	Kisi-kisi lembar validasi RPP	29
2.	Kisi-kisi lembar validasi LKPD.....	31
3.	Kisi-kisi angket kepraktisan RPP (Respon Guru)	32
4.	Kisi-kisi angket kepraktisan LKPD	33
5.	Kategori Penilaian Lembar Validasi.....	34
6.	Kategori Penilaian Angket Respon.....	34
7.	Kriteria Validitas menurut Penilaian Validator	35
8.	Kriteria Tingkat Praktis	36
9.	Hasil Analisis Validasi RPP	40
10.	Hasil Analisis Aspek RPP	40
11.	Hasil Analisis Validasi LKPD	41
12.	Hasil Analisis Aspek LKPD	41
13.	Kesalahan Pada RPP.....	41
14.	Gambar Kesalahan Pada RPP	42
15.	Kesalahan Pada LKPD	45
16.	Gambar Kesalahan Pada LKPD.....	46
17.	Ringkasan uji coba produk	48
18.	Hasil Respon Guru Terhadap RPP	51
19.	Hasil Analisis Respon Peserta Didik	51
20.	Analisis Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran	52

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR LAMPIRAN

No Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1.	Silabus.....	61
2.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 1	67
3.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 2	76
4.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 3	83
5.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 4	91
6.	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 1	99
7.	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 2	109
8.	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 3	117
9.	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 4	125
10.	Instrumen Validasi RPP	133
11.	Instrumen Validasi LKPD.....	140
12.	Instrumen Praktikalitas Respon Guru	147
13.	Instrumen Praktikalitas Respon Peserta Didik.....	149
14.	Instrumen Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	151
15.	Hasil Pengolahan Data Validitas RPP Setiap Validator	154
16.	Hasil Pengolahan Data Validitas LKPD Setiap Validator	163
17.	Hasil Pengolahan Data Praktikalitas Respon Guru.....	171
18.	Hasil Pengolahan Data Praktikalitas Respon Peserta Didik	172
29.	Hasil Pengolahan Data Angket Keterlaksanaan Pembelajaran.....	173
20.	Dokumentasi Penelitian	175

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa. Hal ini disebabkan pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Guna mewujudkan tujuan tersebut diperlukan usaha yang keras dari masyarakat, pendidik maupun pemerintah. Sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 yaitu:

Fungsi pendidikan nasional untuk mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dengan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan untuk berkembangnya potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sebuah bangsa yang besar bukanlah bangsa yang banyak penduduknya, tetapi bangsa yang besar adalah bangsa yang memiliki elemen masyarakatnya berpendidikan dan mampu memajukan perkembangan pendidikan yang berkualitas sebab dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai masyarakat. Dalam rangka mewujudkan potensi diri menjadi kompetensi yang beragam, harus melewati proses pendidikan yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran (Amri dan Ahmadi, 2010: 13).

Menurut undang-undang No. 20 tahun 2003 (dalam Sanjaya, 2011: 2) : tentang Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Dalam pendidikan tentu memiliki tujuan yang jelas yang sudah disusun dalam kurikulum dan Salah satu organ dalam pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum yang di rancang sesuai dengan kebutuhan pendidikan yang ada di indonesia. Saat ini pendidikan yang ada di indonesia menggunakan kurikulum 2013. Menurut priyatni (2014: 3) “kurikulum 2013 adalah penyempurnaan dan penguatan terhadap kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Salah satu aspek yang disempurnakan dalam kurikulum 2013 adalah Standar Kompetensi Lulusan(SKL).

Menurut BNSP (2006: 5) bahwa “kurikulum harus dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik sosial budaya masyarakat setempat dan menunjang kelestarian keragaman budaya”. Sa’ada (2016: 2) menambahkan “penghayatan dan apresiasi pada budaya setempat harus terlebih dahulu ditumbuhkan sebelum mempelajari budaya dari daerah dan bangsa lain.” Oleh karena itu, daerah mempunyai kewenangan untuk mengembangkan pendidikan sesuai karakteristik budaya yang dimiliki.

Sedangkan Menurut Ferdianto dan Setiyani (2018: 40) Menyatakan: “Pendidikan berbasis kearifan lokal adalah pendidikan yang mengajarkan peserta didik untuk selalu lekat dengan situasi konkret yang mereka hadapi. Selanjutnya perkembangan teknologi modern menyebabkan terjadinya perkembangan kebudayaan, hal ini dikarenakan kehidupan ini bersifat dinamis”.

Untuk menumbuhkan dan membangkitkan jiwa nasionalisme dan ciri kelokalan pada siswa pada masa globalisasi saat ini perlunya rancangan pengembangan bahan ajar untuk peserta didik yang berbasis nilai-nilai kearifan lokal (Ferdianto dan Setiyani, 2018: 39).

Filosofi pembangunan daerah provinsi Riau mengacu kepada nilai-nilai luhur kebudayaan Melayu sebagai kawasan lintas budaya yang telah menjadi jati diri masyarakatnya, Kata “Melayu” juga tertuang dalam Visi Propinsi Riau, yakni “*terwujudnya Propinsi Riau sebagai pusat perekonomian dan kebudayaan Melayu dalam lingkungan masyarakat yang agamis, sejahtera lahir dan batin, di Asia Tenggara tahun 2020*”. (www.riau.go.id).

Riau merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang terkenal, Memiliki berbagai kebudayaan salah satu kebudayaan yang dimiliki Riau adalah cerita rakyat. Riau memiliki 12 kabupaten dan kota, setiap kabupaten dan kota memiliki cerita rakyatnya masing masing.

Namun, pada saat ini budaya melayu perlahan tertelan karena budaya pendatang yang kian menggeser budaya lokal. Dalam mengembangkan budaya melayu, sektor dunia pendidikan juga diikutsertakan yaitu dengan melibatkan unsur kebudayaan dalam mata pelajaran disekolah. Namun, selama ini hanya mata pelajaran kesenian lah yang melibatkan unsur kebudayaan. Tentu hal ini menjadi tantangan yang sangat besar bagi pendidikan terutama guru untuk memberikan ide-idenya dalam membuat inovasi dalam pembelajaran yang melibatkan unsur budaya melayu. Salah satunya yaitu dalam pembelajaran matematika.

Pada saat ini kita lihat sangat jarang Sekolah Menengah Pertama yang mengenalkan budaya melayu dalam pembelajaran matematika. Salah satu cara mengenalkan budaya melayu yaitu dengan menggunakan kebudayaan melayu dalam contoh-contoh soal atau latihan yang dapat membuat anak belajar secara nyata dan bermakna sehingga dapat meningkatkan pemahaman akan konsep tentang materi. Hal tersebut terlihat pada buku pegangan matematika yang tidak mengaitkan budaya melayu dalam permasalahan atau soal yang diberikan. Buku pegangan tersebut hanya berisi materi, contoh soal dan latihan yang bersifat abstrak pada umumnya. Hal tersebut dapat mengakibatkan kurangnya minat dan antusias peserta didik untuk mengetahui budayanya sendiri. Oleh karena itu, dengan mengaitkan budaya melayu dalam pembelajaran matematika dapat membuat siswa mengembangkan pengetahuannya secara nyata dan menyenangkan sekaligus mendapat pengetahuan tentang kebudayaan Melayu itu sendiri.

Mayani & Swaditya (2016: 26) menyatakan “guru hendaknya membuat sendiri bahan ajar yang tentunya dapat lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan”. Selain itu, perlu adanya penyesuaian bahan ajar dengan perkembangan intelektual peserta didik yang memerlukan pemikrian yang mendalam, mengingat objek kajian matematika yang sifatnya abstrak”.

Guru yang baik harus terlebih dahulu menyusun perencanaan sebelum melaksanakan pembelajaran. Uno (2006: 4) menyatakan “perencanaan pembelajaran dapat dijadikan titik awal dari upaya perbaikan kualitas pembelajaran”. Perencanaan yang harus disusun oleh guru sebelum melakukan pembelajaran adalah program tahunan, program semester, silabus, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Sarbiyono (2016: 165) menyatakan :

Dalam PMR guru bertugas mengaitkan materi dengan permasalahan yang nyata dan menekankan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, siswa tidak hanya bertugas mendengarkan dan mencatat penjelasan guru tetapi melakukan sendiri kegiatan matematika untuk mendapatkan suatu konsep yang diharapkan. Pada pendekatan matematika realistik, guru berperan sebagai fasilitator, moderator, atau evaluator sehingga siswa diharapkan lebih banyak berperan dalam pembelajaran dan aktif untuk berfikir, mengkomunikasikan ide-ide, serta menghargai pendapat siswa lain”.

Menurut Freudenthal (dalam Darma dkk., 2013) “bila anak belajar matematika terpisah dari pengalaman mereka sehari-hari maka anak akan cepat lupa dan tidak akan dapat mengaplikasikan matematika”. Jadi, penting bagi guru dalam pembelajaran matematika untuk memasukkan unsur keseharian yang nyata dalam proses belajar mengajar guna untuk memperkuat pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika dan mengimplementasikan langsung pembelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru Matematika kelas VIII SMP Negeri 1 Tualang Kabupaten Siak pada tanggal 11 Januari 2019 terkait pembelajaran di sekolah, diketahui bahwa kurikulum yang digunakan pada tahun ajaran 2018/2019 adalah kurikulum 2013. RPP dan LKPD yang digunakan dibuat bersama oleh sekelompok guru dalam sebuah forum MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) di dalam forum ini guru mata pelajaran matematika membuat RPP dan LKPD yang sesuai dengan kurikulum 2013. Dalam proses belajar mengajar guru tersebut juga sudah menggunakan suatu pendekatan yaitu pendekatan saintifik dan juga sudah memasukkan unsur kehidupan sehari-hari dalam proses belajar mengajar. Tetapi guru belum pernah memasukkan unsur kebudayaan kedalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis budaya Melayu riau dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) berbasis Cerita Rakyat Melayu Siak di SMP Negeri 1 Tualang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana kelayakan perangkat pembelajaran matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) berbasis Cerita Rakyat Melayu Siak di SMP Negeri 1 Tualang?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran matematika yang layak dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) berbasis Cerita Rakyat Melayu Siak di SMP Negeri 1 Tualang.

1.4 Manfaat Penelitian

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

- 1) Bagi siswa agar bisa mudah memahami pembelajaran matematika.
- 2) Bagi guru diharapkan membantu dan memperbaiki mutu pendidikan dalam proses kegiatan belajar mengajar matematika.
- 3) Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan teori yang telah diperoleh selama perkuliahan.
- 4) Bagi mahasiswa program studi pendidikan matematika, dapat digunakan sebagai masukan dalam menyusun perangkat pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran berbasis budaya melayu di sekolah.
- 5) Bagi pembaca diharapkan dapat menjadi suatu kajian yang menarik agar dapat ditelusuri dan dikaji lebih lanjut.

1.5 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk pada penelitian ini adalah pengembangan perangkat dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) di sekolah dasar. Spesifikasi produk pada perangkat pembelajaran ini adalah:

- 1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun dengan Kurikulum 2013 yang berisi karakteristik Pendekatan Matematika Realistik (PMR)
- 2) Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) yang disajikan dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR).
- 3) Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) yang disajikan memuat cerita rakyat Melayu Riau sehingga lebih menarik bagi siswa untuk mengerjakannya.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah yang terdapat didalam proposal, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan adalah:

- 1) Pendekatan Matematika Realistik (PMR) adalah suatu pendekatan yang mengaitkan lingkungan sekitar siswa, pengalaman nyata yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadikan matematika sebagai aktifitas bagi siswa. Langkah-langkah pembelajaran berdasarkan PMR pada penelitian ini dikutip dari Shoimin (2014: 150-151) yaitu:
 - a. Memahami masalah kontekstual.
 - b. Menyelesaikan masalah kontekstual.
 - c. Membandingkan dan mendiskusikan jawaban.
 - d. Menarik kesimpulan.
- 2) Cerita rakyat Melayu Siak adalah cerita yang hidup dilingkungan masyarakat Melayu Siak secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Cerita rakyat yang dimaksud disini adalah cerita rakyat yang hidup dan berkembang di daerah Kabupaten Siak. Adapun Cerita rakyat yang berasal dari Kabupaten Siak adalah “Asal Mula Tari Olang-olng”, “Kisah Umbud Muda Gelang Banyak”, dan masih banyak lagi cerita rakyat yang berasal dari Kabupaten Siak

- 3) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) adalah program perencanaan yang disusun dengan mengaitkan lingkungan sekitar atau pengalaman nyata yang dialami siswa dengan materi pembelajaran sebagai pedoman untuk setiap pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
- 4) Lembar Kerja Peserta didik (LKPD) yang memuat cerita rakyat Melayu Riau adalah lembaran-lembaran tugas yang berisi cerita rakyat Melayu Riau yang berkembang di daerah Propinsi Riau untuk meningkatkan keterlibatan atau aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Uji coba terbatas adalah uji coba yang dilakukan peneliti kepada beberapa subjek yang bertujuan untuk keterbacaan dari sebuah produk.

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB 2 KAJIAN TEORI

2.1 Pembelajaran Matematika

Menurut Hamzah & Muslihrarini (2014: 42) “kata pembelajaran bisa dikatakan diambil dari kata *instruction* yang berarti serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa”. Jadi, dikatakan pembelajaran apabila adanya serangkaian kegiatan yang sengaja dirancang agar terjadi suatu proses belajar pada siswa. Corey (dalam Afgani, 2011: 6.4) memberikan definisi bahwa “pembelajaran merupakan suatu proses dimana lingkungan seseorang sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu”. Berbeda dengan pendapat sebelumnya, Corey tidak hanya menyaratkan adanya suatu lingkungan/situasi yang disengaja melainkan respon individu terhadap situasi yang diberikan kepadanya.

Adapun kesimpulan yang peneliti peroleh tentang pengertian pembelajaran yaitu serangkaian kegiatan yang sengaja dikelola dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi dari dalam maupun luar diri siswa untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

Berdasarkan definisi dari KBBI diketahui bahwa matematika merupakan ilmu yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan bilangan menggunakan prosedur yang tepat. Selanjutnya, Ismail dkk. (dalam Hamzah & Muslihrarini, 2014: 48) mendefinisikan “matematika adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berfikir, kumpulan sistem, struktur dan alat”. Dalam definis tersebut, Ismail menjelaskan lebih detail mengenai pengertian matematika, yaitu bahwa matematika tidak hanya membahas tentang bilangan melainkan hal-hal yang lebih luas diantaranya tentang kuantitas dan besaran, pola, bentuk dan struktur, sarana bersifikir dsb.

Menurut Russefendi (dalam Afgani, 2011: 5.17) “matematika adalah ilmu tentang struktur yang terorganisasikan”. Adapun yang dimaksud dengan struktur

dan terorganisasi yaitu mengandung arti bahwa matematika memiliki unsur-unsur dan aturan baku yang telah ditetapkan serta memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa matematika adalah ilmu tentang struktur yang terorganisasi yang tidak hanya berhubungan dengan bilangan melainkan hal-hal yang lebih luas seperti pola, kuantitas dan besaran, sarana berfikir, kumpulan sistem dsb.

Berdasarkan pengertian matematika dan pembelajaran yang telah dijelaskan diatas, maka yang dimaksud dengan pembelajaran matematika adalah serangkaian kegiatan yang sengaja dikelola dengan memanfaatkan potensi dalam dan luar diri peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan bilangan atau yang lebih luas seperti pola, kuantitas dan besaran, sarana berfikir, kumpulan sistem dsb.

2.2 Perangkat Pembelajaran Matematika

Perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut dengan perangkat pembelajaran. Ibrahim (dalam Trianto, 2010: 96) menyatakan bahwa “perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam mengelola proses belajar mengajar dapat berupa silabus, RPP, LAS, instrumen evaluasi atau Tes Hasil Belajar (THB), media pembelajaran, serta buku ajar siswa”.

2.2.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dibuat dan disusun guna untuk proses belajar mengajar didalam kelas agar apa yang di ajarkan dan disampaikan sesuai dengan yang telah di susun dan di rencanakan.

Menurut Armis (2016 : 113) menyatakan bahwa:

Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Menurut Daryanto dan Dwicahyono (2014 : 87) “Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada dasarnya merupakan suatu bentuk prosedur dan

manajemen pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam standar isi (standar kompetensi)”.

Sedangkan menurut Kunandar (2014 : 263) :

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan peorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. Lingkup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran paling luas mencakup satu kompetensi dasar yang terdiri atas satu indikator atau beberapa indikator untuk satu kali pertemuan atau lebih.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah Suatu prosedur yang menggambarkan langkah-langkah dalam pembelajaran yang di rancang oleh guru dan terdiri dari satu atau lebih indikator dalam silabus, untuk mencapai kompetensi dasar yang telah di tetapkan.

Menurut Daryanto dan Dwicahyono (2014 : 89-90) secara umum ciri-ciri Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah sebagai berikut:

- 1) Memuat aktivitas proses belajar mengajar yang akan dilaksanakan oleh guru yang akan menjadi pengalaman belajar bagi siswa.
- 2) Langkah-langkah pembelajaran disusun secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.
- 3) Langkah-langkah pembelajaran disusun serinci mungkin, sehingga apabila RPP digunakan oleh guru lain (misalnya, ketiga guru mata pelajaran tidak hadir), mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.

Menurut PERMENDIKBUD No.22 Tahun 2016 Komponen RPP terdiri atas:

1. Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan
2. Identitas mata pelajaran atau tema/subtema
3. Kelas/semester
4. Materi pokok
5. Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai

6. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan
7. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi
8. Materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi
9. Metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai
10. Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran
11. Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan
12. Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup
13. Penilaian hasil pembelajaran.

Menurut PERMENDIKBUD No.22 Tahun 2016 Dalam menyusun RPP hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Perbedaan individual peserta didik antara lain kemampuan awal, tingkat intelektual, bakat, potensi, minat, motivasi belajar, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.
2. Partisipasi aktif peserta didik.
3. Berpusat pada peserta didik untuk mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi dan kemandirian.
4. Pengembangan budaya membaca dan menulis yang dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.

5. Pemberian umpan balik dan tindak lanjut RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.
6. Penekanan pada keterkaitan dan keterpaduan antara KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indicator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar.
7. Mengakomodasi pembelajaran tematik-terpadu, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.
8. Penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

Analisa RPP yang dibuat oleh guru SMP Negeri 1 Tualang

1. RPP yang di buat oleh guru SMP 1 Tualang sudah sistematis dan lengkap
2. RPP yang di buat oleh guru SMP 1 Tualang sudah memuat komponen RPP menurut PERMENDIKBUD No.22 Tahun 2016
3. RPP yang di buat oleh guru SMP 1 Tualang sudah memuat Prinsip dalam Penyusunan RPP menurut PERMENDIKBUD No.22 Tahun 2016
4. Bahasa yang digunakan guru dalam penyusunan RPP mudah dipahami dan dimengerti
5. Dalam langkah-langkah pembelajaran guru belum memuat metode pembelajaran presentasi
6. Guru belum memasukkan alternatif jawaban untuk soal penilaian pengetahuan.

2.2.2 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Menurut Emzir (2008: 284) “bahan ajar merujuk pada segala sesuatu yang digunakan guru atau siswa untuk memudahkan belajar, untuk meningkatkan pengetahuan/atau pengalaman ”. Menurut Armis (2016 : 131) “penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam kegiatan belajar mengajar akhir-akhir ini dipandang sangat penting, karena kurikulum menuntut kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada peserta didik, mengembangkan kreativitas, kontekstual dan menyediakan pengalaman belajar yang beragam serta belajar melalui berbuat.

Menurut Armis (2016 : 131) “ LKPD adalah salah satu sarana yang dapat digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran sesuai tuntutan kurikulum tersebut untuk mengoptimalkan tercapainya tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut

Trianto (2014 : 222) “ LKPD adalah panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah”.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah sarana yang digunakan oleh guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan mewujudkan tujuan pembelajaran.

Menurut Sofan (dalam Sa'ada, 2016: 17) LKPD yang baik adalah:

- 1) Petunjuk penggunaan semua bahan ajar yang diterima peserta didik.
- 2) Daftar kegiatan-kegiatan yang harus dilakukan secara berurutan setiap unit pelajaran atau pertemuan.
- 3) Dalam belajar mandiri, pedoman siswa perlu disusun lebih lengkap.
- 4) Lembar kerja peserta didik merupakan lembaran yang berisi pedoman bagi siswa untuk melakukan kegiatan terprogram.
- 5) Lembar kerja peserta didik merupakan alat belajar siswa yang memuat berbagai kegiatan yang dilaksanakan oleh siswa secara aktif.
- 6) Kegiatan tersebut dapat berupa pengamatan, eksperimen, dan pengajuan pertanyaan.

Tujuan pembelajaran LKPD (Armis, 2016: 131) adalah:

- 1) Memberi pengetahuan, sikap dan keterampilan yang perlu dimiliki peserta didik.
- 2) Mengecek tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan.
- 3) Mengembangkan dan menerapkan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara lisan.

Suyitno (Armis 2016: 131-132) menuliskan manfaat pemberian LKPD:

- 1) Mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 2) Membantu peserta didik dalam mengembangkan konsep.
- 3) Melatih peserta didik dalam menemukan dan mengembangkan keterampilan proses.
- 4) Sebagai pedoman guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- 5) Membantu peserta didik memperoleh catatan tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan belajar.
- 6) Membantu peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis.

Menurut Eko dkk. (2013, 64) Langkah-langkah penyusunan LKPD adalah sebagai berikut:

- 1) Analisis kurikulum.
- 2) Menyusun peta kebutuhan LKPD.
- 3) Menentukan judul-judul LKPD.
- 4) Penulisan LKPD.

Penulisan LKPD dapat dilakukan dengan langkah-langkah yaitu:

- a. Merumuskan kompetensi dasar.
- b. Menentukan alat penilaian.
- c. Menyusun materi.
- d. Memperhatikan struktur bahan ajar.
- e. Memperhatikan berbagai persyaratan yaitu syarat didaktik, syarat konstruksi, dan syarat teknik.

Menurut Prastowo (2014: 277) “untuk membuat LKPD yang bermakna, maka ada satu poin penting yang perlu diperhatikan, yaitu menjadikannya sebagai bahan ajar yang menarik bagi siswa. Jadi dengan keberadaan LKPD tersebut, siswa menjadi tertarik untuk belajar keras dan belajar cerdas”.

2.3 Pendekatan Matematika Realistik (PMR)

Pendekatan pembelajaran adalah konsep atau prosedur yang digunakan dalam membahas suatu bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang pelaksanaannya memerlukan satu atau lebih metode pembelajaran (Hamzah & Muhlisrarini, 2014: 231). Adapun pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu PMR.

Pada SMP N 8 Kendari di kelas VIII proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan Pendekatan Matematika Realistik terkategori baik (Teguh. Lambertus. Salam, 2016: 82). Sedangkan menurut Nurlatifah dan Sugiman (2017: 44) menyatakan “pendekatan matematika realistik efektif dalam pembelajaran matematika ditinjau dari kemampuan penalaran matematis siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Sleman”. Dari pemaparan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat kita simpulkan bahwa Pendekatan Matematika Realistik (PMR) bisa di terapkan pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Menurut Van Den Hauvel-Panhuizen (dalam Murdani. Rahmah. Dan Turmudi, 2013: 23) “Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) merupakan suatu pendekatan pendidikan matematika yang diadopsi dari *Realistics Mathematics Education* (RME) yang telah di kembangkan di Nedherland sejak tahun 1970”. Murdani. Rahmah. dan Turmudi (2013: 23) menambahkan “Ide utamanya adalah siswa harus diberi kesempatan untuk menemukan kembali ide dan konsep matematika dengan atau tanpa bimbingan orang dewasa. Upaya ini dilakukan

melalui penjelajahan berbagai situasi dan persoalan-persoalan “*Realistik*” yakni yang berkaitan dengan realitas atau situasi yang dapat dibayangkan siswa”.

Wijaya (2012: 20) menyatakan bahwa:

Pendekatan matematika realistik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran matematika di Belanda. Penggunaan kata realistik sebenarnya berasal dari bahasa Belanda “*zich realiseren*” yang berarti untuk dibayangkan atau “*to imagine*”. Menurut Van dan Veul Panhuizen penggunaan kata *realistic* tersebut tidak sekedar menunjukkan adanya suatu koneksi dengan dunia nyata (*real world*) tetapi lebih mengacu pada fokus pendidikan matematika realistik dalam menempatkan penekanan penggunaan suatu situasi yang bisa dibayangkan oleh siswa.

Menurut Arief (2017: 26) “RME menggunakan fenomena dan aplikasi yang real terhadap peserta didik dalam memulai pembelajaran. Dengan sekumpulan soal konstruktif sampai mereka mengerti konsep matematika yang di pelajari. sehingga dari penguasaan konsep ini peserta didik diharapkan memperoleh prestasi belajar yang baik.

Menurut Gravemeijer (dalam Murdani, Rahmah, dan Turmudi 2013: 24) ada 3 prinsip PMR:

- 1) Penemuan kembali secara terbimbing dan proses matematisasi secara progresif
- 2) Fenomena yang bersifat mendidik
- 3) Mengembangkan sendiri model-model

Treffers (dalam Wijaya, 2012: 21) Merumuskan lima karakteristik PMR:

- 1) Penggunaan konteks
Konteks atau permasalahan realistik digunakan sebagai titik awal pembelajaran matematika. Konteks tidak harus berupa masalah dunia nyata namun bisa dalam bentuk permainan, penggunaan alat peraga, atau situasi yang dibayangkan dalam pikiran siswa.
- 2) Penggunaan model untuk matematisasi progresif
Penggunaan model berfungsi sebagai jembatan (*bridge*) dari pengetahuan dan matematika tingkat konkret menuju pengetahuan matematika tingkat formal.
- 3) Pemanfaatan hasil kontruksi siswa
Artinya PMR tidak hanya bermanfaat dalam membantu siswa memahami konsep matematika, tetapi juga sekaligus mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa.
- 4) Interaktivitas

Proses belajar siswa akan menjadi lebih singkat dan bermakna ketika siswa saling mengkomunikasikan hasil kerja dan gagasan mereka.

5) Keterkaitan

PMR menempatkan keterkaitan (*interwinement*) antar konsep matematika sebagai hal yang harus dipertimbangkan dalam proses pembelajaran.

Langkah-langkah pendekatan matematika realistik (Murdani, Rahmah, dan Turmudi, 2013: 26-27) yaitu:

1) Memahami masalah kontekstual

Guru memberikan soal kontekstual dan meminta peserta didik untuk memahami masalah tersebut. Jika ada bagian yang belum dipahami, maka peserta didik yang sudah memahami masalah tersebut diminta untuk menjelaskan kepada temannya yang belum memahami.

2) Menyelesaikan masalah kontekstual

Peserta didik mendeskripsikan masalah kontekstual, melakukan interprestasi aspek matematika yang ada pada masalah yang dimaksud, dan memikirkan strategi pemecahan masalah.

3) Membandingkan dan mendiskusikan jawaban

Guru membentuk kelompok dan meminta kelompok tersebut untuk bekerja sama mendiskusikan penyelesaian masalah-masalah yang telah diselesaikan secara individu (negosiasi, membandingkan dan berdiskusi)

4) Menyimpulkan

Dari hasil diskusi kelas, guru mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan tentang konsep atau definisi, teorema, prinsip atau prosedur matematika yang terkait dengan masalah kontekstual yang baru diselesaikan.

Menurut Shoimin (2014: 151-153) kelebihan PMR yaitu:

- a. Matematika berguna bagi manusia terutama dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Matematika adalah suatu bidang kajian yang dikonstruksi sendiri oleh siswa, tidak hanya oleh mereka yang disebut pakar dalam bidang matematika.
- c. Cara penyelesaian suatu soal atau masalah tidak harus tunggal dan tidak harus sama antara yang satu dengan yang lain.
- d. Proses pembelajaran merupakan suatu yang utama dan orang harus menjalani proses itu dan berusaha untuk menemukan sendiri konsep-konsep matematika dengan bantuan pihak lain yang lebih mengetahui (misalnya guru).

Adapun kekurangan PMR (Shoimin, 2014: 151-153) yaitu:

- a. Tidak mudah untuk mengubah pandangan yang mendasar tentang berbagai hal, misalnya mengenai siswa, guru, dan peranan sosial atau

masalah kontekstual, sedang perubahan itu merupakan syarat untuk diterapkan RME.

- b. Pencarian soal-soal kontekstual yang memenuhi syarat-syarat yang dituntut dalam pembelajaran matematika realistik yang dipelajari siswa, terlebih soal tersebut harus bisa diselesaikan dengan lebih satu cara.
- c. Tidak mudah bagi guru untuk mendorong siswa agar bisa menemukan berbagai cara dalam memecahkan masalah.
- d. Tidak mudah bagi guru untuk memberi bantuan kepada siswa agar dapat melakukan penemuan kembali konsep-konsep atau prinsip-prinsip matematika yang pernah dipelajari.

2.4 Budaya Melayu

Sedyawati (2014: 79) mendefinisikan “budaya dalam arti luas yaitu meliputi wujud-wujud yang abstrak berupa nilai-nilai dan konsep-konsep, maupun yang bersifat teramati secara nyata, seperti perilaku dan benda-benda budaya yang dihasilkan dan dimiliki oleh ideentitas sosial pemilik kebudayaan yang bersangkutan”. Sedangkan Menurut Hanifah (2012: 8) “budaya merupakan pandangan hidup yang diakui bersama oleh suatu kelompok masyarakat yang mencakup cara berfikir, prilaku, sikap, nilai yang tercermin baik dalam wujud fisik maupun abstrak. Budaya dapat dilihat sebagai suatu prilaku, nilai-nilai, sikap hidup, dan cara hidup untuk melakukan penyesuaian dengan lingkungan dan sekaligus cara untuk memandang persoalan dan memecahkannya”.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan budaya adalah prilaku,nilai-nilai,sikap hidup, dan cara hidup yang dihasilkan dan dimiliki oleh seseorang yang dapat diterima dalam suatu individu atau kelompok masyarakat yang bersangkutan.

Menurut kihajar Dewantara (dalam Tilar, 2002: 43) usaha mengembangkan kebudayaan adalah sebagai berikut:

- 1) Pemeliharaan kebudayaan haruslah termasuk memajukan dan menyesuaikan kebudayaan dengan pergantian alam dan zaman.
- 2) Oleh karena isolasi, kebudayaan akan mengalami kemunduran dan matinya hubungan kebudayaan dengan kodrat dan masyarakat.
- 3) Pembauran kebudayaan mengharuskan adanya hubungan dengan kebudayaan lain yang dapat mengembangkan atau memperkaya kebudayaan sendiri

- 4) Kemajuan kebudayaan harus berupa lanjutan langsung dari kebudayaan sendiri (kontinuitas), menuju ke arah kesatuan kebudayaan dunia (konvergensi) dan tetap harus mempunyai sifat kepribadian di dalam lingkungan kebudayaan dunia (konsentrisitas)

Menurut Hamidy (2012: 3) :

istilah kata Melayu berasal dari kata *mala* (yang berarti mula) seperti dan *yu* (yang berarti negeri) seperti dinisabkan kepada kata ganggayu yang berarti negeri Gangga. Kemudian kata *Melayu* atau *Melayur* dalam bahasa tamil berarti tanah tinggi atau bukit, disamping kata malay yang berarti hujan. Ini bersesuaian dengan negeri-negeri orang Melayu pada awalnya terletak pada perbukitan.

Menurut Hamidy (1993: 203) :

Melayu dapat dilihat dari pengertian sempit maupun luas. Secara sempit adalah suatu etnis yang berbahasa dan beradat istiadat Melayu serta beragama islam, yang mendiami wilayah kawasan pantai di Sumatra, Kalimantan dan di beberapa kantong di beberapa pulau di nusantara, yang disebut kampung Melayu. Sedangkan dalam pengertian luas, adalah yang selama ini dipakai oleh para pakar anthropologi, yang memandang dari sudut asal muasal awali, yang mempunyai budaya Melayu, yaitu seperti terlihat dari bahasa, prilaku, karya material dan peralatan, maupun bentuk fisik tubuh.

Riau merupakan salah satu Provinsi di Indonesia yang identik dengan adat istiadat budaya Melayu sehingga Riau memiliki semboyan "*Homeland Of Melayu*".

Hamidy (2012: 1-2) mengatakan bahwa:

Nama Riau berasal dari penuturan rakyat Riau itu sendiri, diangkat dari kata riuh dan riuh yang berarti hiruk piruk, ramai orang bekerja. Nama Riau yang berpangkal dari ucapan rakyat setempat, konon berasal dari suatu peristiwa ketika didirikannya negeri baru disungai carang untuk dijadikan pusat kerajaan. Hulu sungai itulah yang kemudian bernama Ulu Riau. Daerah riau terbentang mulai dari daratan pulau Sumatra bagian tengah sebelah timur, terus keselat Malaka, berakhir dengan Kepulauan Natuna dan Anambas dilaut Cina Selatan.

Masyarakat Melayu dikenal dengan masyarakat yang ramah dan santun, mereka sangat senang bertutur. Penuturan yang disampaikan secara lisan tersebut dimaksudkan untuk menghibur dan mendidik. "Mereka mengisi waktu luangnya untuk bertutur dan bercerita. Sebenarnya dalam cerita yang dituturkan mengandung nilai-nilai yang luhur" (Kristanto, 2014: 60). Cerita tersebut kemudian dikenal dengan cerita rakyat.

Cerita rakyat adalah cerita yang berkembang dan hidup di kalangan masyarakat secara turun temurun dan disampaikan secara lisan maupun tulisan. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Pratama (2016: 3) bahwa “cerita rakyat adalah golongan cerita yang hidup dan berkembang secara turun menurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Disebut cerita rakyat karena cerita ini hidup dikalangan rakyat dan hampir semua lapisan masyarakat mengenal cerita itu”.

Menurut William R. Bascom (dalam Pratama, 2016: 3) cerita rakyat dibagi dalam tiga golongan besar yaitu:

1) Mitos

Cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi setelah dianggap suci dan ditokohkan oleh dea atau makhluk setengah dewa.

2) Legenda

Cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci dan ditokohkan oleh manusia walaupun adakalanya sifat-sifat luar biasa dan sering kali dibantu oleh makhluk-makhluk ajaib.

3) Dongeng

Cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi dan tidak terikat dengan waktu dan tempat.

Adapun cerita rakyat Melayu Riau yang akan peneliti jadikan sebagai konteks dalam pembelajaran matematika adalah cerita rakyat dari Kabupaten Siak.

2.5 Validitas dan Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

2.5.1 Validitas Perangkat Pembelajaran

Menurut Wicaksono, dkk (2014: 538) “Perangkat pembelajaran dikatakan valid bila rata-rata validitas perangkat pembelajaran dalam kriteria valid dan sangat valid”..

Yuniarti. dkk (2014: 915) menyatakan bahwa “perangkat pembelajaran dikatakan valid jika perangkat yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritik yang kuat dan pendapat konsistensi internal”

Menurut Akbar (2013: 144) RPP bernilai tinggi (validitasnya tinggi) adalah RPP yang komponen-komponennya memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Ada rumusan tujuan pembelajaran yang jelas, lengkap, disusun secara logis, mendorong siswa untuk berfikir tingkat tinggi.
2. Deskripsi materi jelas, sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa dan perkembangan keilmuan.
3. Pengorganisasian materi pembelajaran jelas cukup materinya, kedalam dan keluasannya, sistematis, runtut dan sesuai dengan alokasi waktu.
4. Sumber belajar sesuai perkembangan siswa, materi ajar, lingkungan kontekstual dengan siswa dan bervariasi
5. Ada skenario pembelajaran (awal, inti, akhir), secara rinci, lengkap dan langkah pembelajaran mencerminkan metode/ model pembelajaran yang digunakan.
6. Langkah pelajaran sesuai tujuan, menggambarkan metode dan media yang digunakan, kemungkinan terbentuknya dampak pengiring, memungkinkan terjadinya proses inkuiri bagi siswa dan ada alokasi waktu setiap langkah
7. Teknik pembelajaran tersurat dalam langkah pembelajaran, sesuai tujuan pembelajaran, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, memotivasi dan berfikir aktif.
8. Tercantum kelengkapan RPP berupamprosedur dan jenis penilaian sesuai dengan pembelajaran, ada instrument penilaian yang bervariasi (tes dan non tes) dan rubric penilaian.

Secara garis besar, kriteria RPP diatas dapat dibagi kedalam beberapa aspek yakni: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, sumber belajar, kegiatan pembelajaran serta instrument pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka peneliti menyimpulkan aspek yang digunakan pada validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) modifikasi Akbar (2013: 144) yakni, sebagai berikut:

1. Ada rumusan tujuan pembelajaran yang jelas, lengkap, disusun secara logis, mendorong siswa untuk berfikir tingkat tinggi.

2. Deskripsi materi jelas, sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa dan perkembangan keilmuan.
3. Pengorganisasian materi pembelajaran jelas cukup materinya, kedalam dan keluasannya, sistematis, runtut dan sesuai dengan alokasi waktu.
4. Sumber belajar sesuai perkembangan siswa, materi ajar, lingkungan kontekstual dengan siswa dan bervariasi
5. Ada skenario pembelajaran (awal, inti, akhir), secara rinci, lengkap dan langkah pembelajaran mencerminkan metode/ model pembelajaran yang digunakan.
6. Langkah pelajaran sesuai tujuan, menggambarkan metode dan media yang digunakan, kemungkinan terbentuknya dampak pengiring, memungkinkan terjadinya proses inkuiri bagi siswa dan ada alokasi waktu setiap langkah
7. Teknik pembelajaran tersurat dalam langkah pembelajaran, sesuai tujuan pembelajaran, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, memotivasi dan berfikir aktif.
8. Tercantum kelengkapan RPP berupamprosedur dan jenis penilaian sesuai dengan pembelajaran, ada instrument penilaian yang bervariasi (tes dan non tes) dan rubric penilaian.

Tidak hanya RPP , LKPD juga memiliki Syarat-syarat tertentu agar dikatakan Valid. Menurut Armis (2016: 132) Cara membuat LKPD yang baik yaitu:

1. Syarat-syarat didaktik

Didaktik artinya dalam penulisan LKPD harus nebgikuti asas-asas belajar mengajar yang efektif. Asas-asas yang efektif yaitu:

- a) Memperhatikan adanya perbedaan individu;
- b) Penekanan pada proses untuk menemukan konsep, bukan untuk menyampaikan konsep atau memberikan materi;
- c) Memiliki variasi melalui kegiatan dan media seperti menulis, menggambar, berdiskusi dengan teman dan sebagainya;

- d) Mengembangkan kemampuan komunikasi social, emosional, moral dan estetika pada diri anak, tidak hanya untuk mengenal fakta-fakta dan konsep-konsep akademis;
 - e) Pengealaman belajar ditentukan oleh tujuan pengembangan pribadi siswa baik intelektual, emosional dan sebagainya dan bukan ditentukan oleh materi pelajaran.
2. Syarat-syarat konstruksi
- a) Menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan anak;
 - b) Menggunakan struktur kalimat yang jelas;
 - c) Memiliki tata urutan pelajaran yang sesuai dengan tingkat kematangan anak;
 - d) Apabila konsep yang hendak dituju merupakan suatu yang kompleks, dapat dibagi menjadi bagian-bagian yang sederhana terlebih dahulu;
 - e) Hindarkan pertanyaan yang terlalu terbuka;
 - f) Tidak mengacu pada sumber yang diluar jangkauan siswa;
 - g) Menyediakan ruang yang cukup agar siswa dapat menulis ataupun menggambar pada kolom jawaban sesuai perintah;
 - h) Menggunakan kalimat yang sederhana, pendek dan jelas;
 - i) Gunakan lebih banyak ilustrasi daripada kata-kata;
 - j) Gunakan gambar, karena lebih dekat pada sifat “konkret” dibandingkan kata-kata;
 - k) Dapat digunakan untuk anak-anak yang cepat maupun yang lambat
 - l) Memiliki tujuan belajar yang jelas serta manfaat dari pelajaran itu sebagai sumber motivasi;
 - m) Mempunyai identitas untuk memudahkan administrasinya. Misalnya kelas, mata pelajaran, topik, tanggal dan sebagainya.
3. Syarat-syarat teknis
- a) Tulisan menggunakan huruf cetak dan tidak menggunakan huruf latin atau romawi;
 - b) Tulisan menggunakan huruf tebal yang agak besar untuk topic, bukan huruf biasa yang digaris bawah
 - c) Tulisan yang digunakan tidak lebih dari 10 kata dalam satu baris;

- d) Gunakan suatu tanda, misalnya titik-titik atau bingkai untuk membedakan kalimat perintah dan jawaban siswa;
- e) Penyajian gambar yang baik untuk LKPD adalah yang dapat menyampaikan pesan/ isi dari gambar tersebut secara efektif kepada pengguna LKPD;
- f) Tampilan LKPD yang baik adalah LKPD yang memiliki kombinasi antara gambar dan tulisan.

Ada beberapa syarat menurut Revita (2017: 24) yang dapat menjadikan LKPD bahan ajar yang baik, sebagai berikut:

1. Aspek Isi
 - a) LKPD berisi komponen antara lain: judul, indikator, kegiatan pembelajaran;
 - b) LKPD berisi permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari;
 - c) Materi disesuaikan dengan kemampuan siswa.
 - d) Masalah atau soal yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran;
 - e) Soal latihan disesuaikan dengan kemampuan kognitif siswa;
 - f) Gambar yang disajikan membantu pemahaman siswa.
2. Aspek bahasa, penyajian dan waktu
 - a) Bahasa

Kalimat yang digunakan jelas sesuai dengan Bahasa Indonesia yang benar, sederhana dan mudah dipahami, serta pertanyaan-pertanyaan dalam LKPD disusun dengan kalimat yang jelas;
 - b) Penyajian

LKPD menggunakan jenis huruf yang sesuai dan pada bagian judul perlu mendapatkan penekanan dicetak tebal atau diberikan warna yang berbeda. LKPD didesain menggunakan warna yang cerah;
 - c) Waktu

Waktu yang digunakan untuk mengerjakan LKPD cukup.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka peneliti menyimpulkan aspek yang digunakan pada validasi Lembar Kerja Peserta Didik(LKPD) modifikasi Revita (2017: 24) yakni:

1. Aspek Isi
 - g) LKPD berisi komponen antara lain: judul, indikator, kegiatan pembelajaran;

- h) LKPD berisi permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari;
 - i) Materi disesuaikan dengan kemampuan siswa.
 - j) Masalah atau soal yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran;
 - k) Soal latihan disesuaikan dengan kemampuan kognitif siswa;
 - l) Gambar yang disajikan membantu pemahaman siswa.
2. Aspek bahasa, penyajian dan waktu
- d) Bahasa
Kalimat yang digunakan jelas sesuai dengan Bahasa Indonesia yang benar, sederhana dan mudah dipahami, serta pertanyaan-pertanyaan dalam LKPD disusun dengan kalimat yang jelas;
 - e) Penyajian
LKPD menggunakan jenis huruf yang sesuai dan pada bagian judul perlu mendapatkan penekanan dicetak tebal atau diberikan warna yang berbeda. LKPD didesain menggunakan warna yang cerah;
 - f) Waktu
Waktu yang digunakan untuk mengerjakan LKPD cukup.

2.5.2 Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Menurut Yuniarti dkk, (2014: 915) “perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika memenuhi aspek kepraktisannya yaitu bahwa perangkat yang dikembangkan dapat diterapkan”. Pertimbangan kepraktisan terdiri, dari beberapa aspek seperti yang dipaparkan oleh (Sukardi 2011: 52) yakni:

1. kemudahan penggunaan, meliputi; mudah diatur, disimpan, dan dapat digunakan sewaktu-waktu.
2. waktu yang diperlukan dalam pelaksanaan sebaiknya singkat, cepat dan tepat.
3. Daya tarik terhadap minat siswa.
4. Mudah diinterpretasikan oleh guru ahli maupun guru lain.
5. Memiliki ekivalensi yang sama, sehingga bisa digunakan sebagai pengganti atau variasi.

Berdasarkan pendapat diatas, maka peneliti menyimpulkan aspek yang digunakan pada Kepraktisan Perangkat Pembelajaran modifikasi Sukardi (2011: 52) yakni, sebagai berikut:

1. kemudahan penggunaan, meliputi; mudah diatur, disimpat, dan dapat digunakan sewaktu-waktu.
2. waktu yang diperlukan dalam pelaksanaan sebaiknya singkat, cepat dan tepat.
3. Daya tarik terhadap minat siswa.
4. Mudah diinterpretasikan oleh guru ahli maupun guru lain.
5. Memiliki ekivalensi yang sama, sehingga bisa digunakan sebagai pengganti atau variasi.

2.6 Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan mengenai PMR dan kebudayaan melayu yaitu Penelitian Venti Audina Puspita (2018). Dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKPD yang teruji kevalidan dan kepraktisan. Juga penelitian Heni Nurkholisah (2018) yang juga menggunakan PMR. dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan RPP dan LKPD yang memenuhi Kriteria valid dan praktis.

Penelitian relevan dalam penelitian ini digunakan sebagai acuan atau pedoman dan juga bermakna sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibahas. Penelitian relevan adalah suatu penelitian sebelumnya atau penelitian terdahulu yang sudah dibuat dan mempunyai keterkaitan dengan judul dan topic yang akan diteliti.

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1 Bentuk Penelitian

Bentuk penelitian dalam penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, untuk mengembangkan suatu produk. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Menurut Sanjaya (2013: 129) "Penelitian pengembangan adalah proses pengembangan dan validasi produk penelitian". Sedangkan menurut Sugiyono (2014: 407) "metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut".

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, diperoleh kesimpulan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian untuk menghasilkan produk yang telah di uji coba dan memvalidasi produk tersebut. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri dari atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tualang Kecamatan Tualang Kabupaten Siak. Uji coba dilakukan pada kelas VIII SDN pada semester genap tahun ajaran 2018/2019.

3.3 Objek penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini yang menjadi objek penelitian adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) dan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang memuat cerita rakyat Melayu Riau.

3.4 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Tualang yang berjumlah 25 orang.

3.5 Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahapan dan langkah-langkah. Peneliti mengambil langkah-langkah dari Sigiyono (2010: 409), adapun langkah-langkah Pengembangan dapat digambarkan sebagai berikut:



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

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan R&D yang dikemukakan Sugiyono sebelumnya, maka peneliti memilih langkah-langkah pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono. Namun demikian, peneliti tidak menggunakan seluruh langkah yang dikemukakan oleh Sugiyono, karena peneliti hanya menggunakan langkah yang sesuai dengan kebutuhan pada penelitian ini.

Adapun langkah-langkah yang dimaksud yaitu:

a) Pengumpulan Data

Peneliti melakukan pengumpulan data yang diperlukan dalam pengembangan RPP dan bahan ajar berupa LKPD. Data tersebut peneliti peroleh dari buku

maupun sumber online yang berisi pedoman RPP dan LKPD Kurikulum 2013.

b) Desain Produk

Desain dilakukan dengan merancang RPP dan LKPD berdasarkan Standar kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang tertuang dalam silabus. Sedangkan instrumen yang disusun adalah lembar validasi RPP, lembar validasi LKPD.

c) Validasi Desain

Sugiono (2010: 414) menyatakan bahwa “validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak”. Dalam validasi desain ini dilakukan oleh validator untuk melihat kesesuaian (ketepatan) yang diukur dengan menggunakan angket validasi.

d) Revisi Desain

Setelah adanya validasi dari tim ahli, peneliti merevisi ulang rancangan (desain) RPP dan LKPD yang telah dibuat.

e) Uji Coba Produk.

Setelah diperoleh perangkat pembelajaran berupa RPP dan bahan ajar berupa LKPD yang valid selanjutnya dilakukan uji coba produk di SDN 05 Tualang pada kelas V.

f) Revisi Produk.

Setelah melakukan uji coba Produk, maka peneliti merevisi kembali produk sesuai dengan masalah yang ditemukan pada saat produk yang dikembangkan digunakan pada proses pembelajaran berlangsung.

g) Produk Akhir

Produk Akhir yang dihasilkan dari penelitian yang dilakukan adalah produk yang dikembangkan berupa perangkat pembelajaran dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang memuat cerita rakyat Melayu Riau.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

3.6.1 Instrumen Validasi

Instrumen yang dimaksud pada penelitian ini berupa lembar validasi yang merupakan lembaran yang digunakan untuk memvalidasi produk yang dikembangkan. Adapun tujuannya adalah untuk menguji kelayakan perangkat pembelajaran matematika yang dikembangkan. Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai validator terdiri dari 3 orang validator, 2 orang dosen FKIP Matematika UIR dan 1 orang guru matematika SMP Negeri 1 Tualang Kabupaten Siak.

Lembar validasi RPP dibuat untuk menilai aspek rumusan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, dan instrumen penilaian. Lembar validasi LKPD dibuat untuk menilai kualitas isi materi LKPD, kesesuaian LKPD dengan syarat didaktik, kesesuaian LKPD dengan syarat konstruk, kesesuaian LKPD dengan syarat teknis dan kesesuaian LKPD dengan waktu.

Lembar validasi RPP dibuat berdasarkan pengembangan dari lembar validasi yang di kemukakan oleh Akbar (2013: 144-145), lembar validasi RPP tersebut memiliki kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi lembar validasi RPP

No	Aspek yang dinilai	Indikator penilaian	No pertanyaan	Banyak butir
1	Perumusan Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)	1	1
		Indikator Pencapaian Kompetensi penggunaan kata kerja operasional yang sesuai atau dibutuhkan	2	1
2	Perumusan Tujuan	Tujuan pembelajaran	3	1

	Pembelajaran	sesuai dengan KD dan indikator pencapaian kompetensi		
		Tujuan pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik serta waktu yang dibutuhkan	4,5	2
3	Penyajian RPP	Sistematika penyusunan RPP dan urutan kegiatan pembelajaran sesuai dengan PMR	6,7	2
		Penggunaan bahasa yang sesuai dengan EYD	8	1
		Penggunaan bahasa yang komunikatif	9	1
		Alokasi waktu yang diberikan sesuai	10,11	2
		Kesesuaian cerita rakyat melayu dengan materi matematika	12	1
4	Materi Pembelajaran	Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan kompetensi dasar kurikulum 2013	13	1
		Materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	14	1
5	Kegiatan Pembelajaran	Kejelasan skenario pembelajaran	15,16	2

		Kegiatan pembelajaran dengan PMR berbasis cerita rakyat melayu mendorong peserta didik aktif selama pembelajaran berlangsung	17,18	2
6	Sumber Belajar	Sumber belajar sesuai dengan materi ajar	19	1
		Sumber belajar sesuai dengan perkembangan peserta didik	20	1
7	Instrumen Penelitian	Penilaian sesuai dengan tujuan pembelajaran	21	1
		Terdapat rubrik penilaian	22	1
Jumlah butir pertanyaan				22

Tabel 2. Kisi-kisi lembar validasi LKPD

No	Aspek yang dinilai	Indikator penilaian	No pertanyaan	Banyak butir
1	Aspek Isi	Kesesuaian komponen kelengkapan LKPD dan manfaatnya bagi peserta didik	1,2,3,4,5	5
2	Aspek Didaktik	Kegiatan pada LKPD dapat memperhatikan serta meningkatkan aktivitas belajar berdasarkan pengalaman belajar dan sesuai dengan perkembangan belajar peserta didik	6,7	2

		Kesesuaian LKPD dengan langkah-langkah PMR	8,9,10,11	4
3	Aspek Kontruksi	Ketetapan kalimat dan bahasa yang digunakan dalam LKPD	12,13,14,15	4
		Penggunaan gambar atau ilustrasi dalam penyampaian	16	1
		LKPD menyediakan ruang yang cukup untuk peserta didik menuliskan jawabannya	17	1
4	Aspek Teknis	Kesesuaian tulisan, gambar, warna, dan layout pada LKPD	18,19,20,21	4
		Kesesuaian tampilan LKPD dengan cerita rakyat melayu yang menarik	22,23	2
5	Aspek Waktu	Kesesuaian waktu dengan masalah yang diberikan	24	1
Jumlah butir pertanyaan				24

3.6.2 Instrumen Kepraktisan

Instrumen kepraktisan RPP dalam penelitian ini berupa lembar respon guru. Lembar respon guru digunakan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap RPP dengan PMR. Angket respon guru dibuat untuk menilai aspek kemudahan penggunaan dan aspek waktu. Adapun kisi-kisi angket kepraktisan RPP yang dikembangkan dari Sukardi (2011: 52) sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi angket kepraktisan RPP (Respon Guru)

No	Aspek yang dinilai	Indikator penilaian	No pertanyaan	Banyak butir
1	Aspek Kemudahan	Kemudahan dalam memahami RPP	4	1
		Kemudahan dalam menerapkan RPP saat pembelajaran	1,2,5,6	4

		Kemudahan dalam memanfaatkan instrumen penilaian	7,8,9	3
2	Aspek ketetapan waktu	Ketetapan waktu dalam menerapkan RPP	3	1
Jumlah butir pertanyaan				9

Instrumen kepraktisan LKPD dalam penelitian ini berupa angket respon peserta didik. Lembar respon Peserta didik digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap LKPD yang dikembangkan dengan memuat cerita rakyat Melayu Riau. Angket respon peserta didik dibuat untuk menilai aspek kemudahan penggunaan, aspek daya tarik, dan aspek waktu.

Tabel 4. Kisi-kisi angket kepraktisan LKPD

No	Aspek yang dinilai	Indikator penilaian	No pertanyaan	Banyak butir
1	Aspek Kemudahan	Kemudahan dalam menggunakan LKPD	2,7,9,10	4
		Kemudahan dalam memahami keterkaitan antara materi dengan cerita rakyat melayu	4	1
2	Aspek keterkaitan	Keterkaitan terhadap isi dan desain LKPD	5,6	2
		Keterkaitan terhadap kegiatan pembelajaran	3,8	2
3	Aspek keterbantuan	Keterbantuan memahami materi dengan menggunakan LKPD	11	1
		Keterbantuan dalam menyelesaikan masalah kontekstual	1	1

4	Aspek ketetapan waktu	Ketetapan waktu dalam menyelesaikan LKPD	12	1
Jumlah butir pertanyaan				12

3.7 Teknik Pengumpulan Data

3.7.1 Data Validasi

Data bersumber dari ahli materi. Para ahli materi yaitu ahli matematika, dosen Matematika FKIP UIR, dan guru mata pelajaran matematika. Dalam penelitian ini data yang digunakan berupa data hasil uji coba berupa beberapa angket validasi. Produk yang telah dihasilkan ditunjukkan kepada ahli. Setelah menelaah produk, ahli mengisi angket validasi yang telah di berikan. Data yang diperoleh adalah hasil angket validasi yang telah diisi ahli. Berikut kategori penilaian yang diberikan validator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Kategori Penilaian Lembar Validasi

NO	Skor Penilaian	Kategori
1	4	Sangat Baik
2	3	Baik
3	2	Kurang Baik
4	1	Tidak Baik

Sumber: Sugiyono (2014: 98)

3.7.2 Data Kepraktisan

Data kepraktisan diperoleh dari angket kepraktisan RPP dan angket kepraktisan LKPD. Angket kepraktisan RPP diisi oleh guru pada akhir pembelajaran dan angket kepraktisan LKPD diisi oleh siswa yang telah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan LKPD yang peneliti kembangkan. Berikut kategori penilaian angket respon:

Tabel 6. Kategori Penilaian Angket Respon

NO	Skor Penilaian	Kategori
1	4	Sangat Baik
2	3	Baik
3	2	Kurang Baik
4	1	Tidak Baik

Sumber: Sugiyono (2014: 98)

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis Data Validasi

Menurut Akbar (2013: 158) rumus untuk analisis tingkat validitas secara deskriptif sebagai berikut:

$$V_{a_1} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V_{a_2} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V_{a_3} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Sehingga nilai masing-masing uji validasi diketahui, peneliti dapat melakukan gabungan hasil analisis kedalam rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{V_{a_1} + V_{a_2} + V_{a_3}}{3} = \dots \%$$

Keterangan:

V = Validitas Gabungan

V_{a_1} = Validitas dari ahli 1

V_{a_2} = Validitas dari ahli 2

V_{a_3} = Validitas dari ahli 3

TSh = Total skor maksimal yang diharapkan

TSe = Total skor empiris (hasil validasi dari validator)

Hasil validasi dan hasil analisis validasi gabungan setelah diketahui tingkat presentasinya dapat dicocokkan dengan kriteria validasi sebagai berikut:

Tabel 7. Kriteria Validitas menurut Penilaian Validator

NO	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	85,01% - 100%	Sangat Valid atau dapat digunakan tanpa revisi
2	70,01% - 85%	Cukup Valid atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil

3	50,01% - 70%	Kurang Valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	01,00% - 50%	Tidak Valid atau tidak boleh dipergunakan

Sumber: Akbar (2013: 155)

3.8.2 Analisis Data Kepraktisan

Analisis Kepraktisan diperoleh dari data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah respon guru terhadap RPP yang dikembangkan oleh peneliti, respon peserta didik terhadap LKPD yang dikembangkan oleh peneliti. Dimana untuk mencari nilai setiap angket digunakan rumus modifikasi dari akbar (2013: 158) sebagai berikut:

$$P = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase Praktikalitas
- TSh = Total skor maksimal yang diharapkan
- TSe = Total skor empiris (skor yang diperoleh)

Kriteria tingkat kepraktisan dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 8. Kriteria Tingkat Praktis

NO	Kriteria Praktis	Tingkat Praktis
1	80,01% - 100%	Sangat Praktis
2	60,01% - 80%	Praktis
3	40,01% - 60%	Cukup Praktis
4	20,01% - 40%	Tidak Praktis
5	0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber: Modifikasi Riduwan (2016: 41)

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Proses pengembangan perangkat pembelajaran matematika pada materi Bangun ruang sisi datar di kelas VIII SMP Negeri 1 Tualang dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) berbasis Cerita Rakyat Melayu Siak dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

4.1.1 Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan pendukung dalam pengembangan perangkat pembelajaran diantaranya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) dan berbasis kebudayaan Melayu yaitu cerita rakyat melayu kabupaten siak. Adapun materi yang diambil peneliti sesuai dengan kurikulum 2013 adalah “Bangun Ruang Sisi Datar”. Materi ini terdapat pada kelas VIII semester ganjil.

Kebudayaan yang peneliti ambil dalam penelitian ini adalah cerita rakyat Kabupaten Siak. Adapun judul cerita rakyat yang diambil peneliti adalah:

- 1) Kisah Umbud Muda Gelang Banyak
- 2) Pak Mukin Yang Tamak
- 3) Kisah Anyang Dan Raja Ikan
- 4) Legenda Ikan Patin

Informasi yang peneliti dapatkan di SMP Negeri 1 Tualang adalah guru matematika belum pernah membuat atau memberikan pelajaran matematika yang terdapat nilai-nilai kebudayaannya. peneliti mengembangkan perangkat pembelajaran yang mengacu pada K-13 dengan mengangkat cerita rakyat melayu Kabupaten Siak. Dengan pengembangan budaya melayu khususnya yang peneliti ambil yakni cerita rakyat melayu Kabupaten Siak dalam proses pembelajaran, kedepannya budaya memiliki potensi yang besar untuk kembali lagi ditengah-tengah masyarakat.

4.1.2 Desain Produk

Desain RPP dan LKPD ini juga di sesuaikan dengan Pendekatan pembelajaran, dimana pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah Pendekatan Matematika Realistik (PMR) dan Berbasis Kebudayaan melayu. PMR memiliki 4 langkah-langkah pembelajaran yaitu : (1) memahami masalah kontekstual; (2) Menyelesaikan masalah kontekstual; (3) Membandingkan dan mendiskusikan jawaban; (4) Menyimpulkan jawaban.

4.1.2.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP yang dikembangkan terdiri dari 4 kali pertemuan. Keempat RPP diuraikan sebagai berikut:

- 1) Pada pertemuan pertama, sub bahasan mengenai luas permukaan kubus dan balok dengan alokasi waktu 3 x 40 menit.
Tujuan pembelajaran adalah
 - a. Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik dapat menyebutkan unsur-unsur kubus dan balok dengan tepat.
 - b. Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik dapat mengetahui jaring-jaring kubus dan balok sehingga dapat menemukan turunan rumus luas permukaannya.
- 2) Pada pertemuan kedua, sub bahasan mengenai volume kubus dan balok dengan alokasi waktu 2 x 40 menit
Tujuan pembelajaran adalah
 - a. Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik dapat Menentukan luas permukaan kubus dan balok dengan benar
 - b. Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan kubus dan balok dengan benar
- 3) Pada pertemuan ketiga, sub bahasan mengenai luas permukaan dan volume prisma dengan alokasi waktu 3 x 40 menit
Tujuan pembelajaran adalah

- a. Setelah mengikuti pembelajaran Peserta didik dapat mengidentifikasi unsur-unsur pada Prisma dan memahami unsur-unsur pada Prisma dengan cermat.
 - b. Setelah mengikuti pembelajaran Peserta didik dapat mengetahui jaring-jaring Prisma sehingga dapat menemukan turunan rumus luas permukaannya
 - c. Setelah mengikuti pembelajaran Peserta didik dapat menentukan luas permukaan Prisma
 - d. Setelah mengikuti pembelajaran Peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan Prisma
- 4) Pada pertemuan keempat, sub bahasan mengenai luas permukaan dan volume limas dengan alokasi waktu 2 x 40 menit
- Tujuan pembelajaran adalah
- a. Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik dapat mengidentifikasi unsur-unsur pada limas dan memahami unsur-unsur pada limas dengan cermat.
 - b. Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik dapat mengetahui jaring-jaring limas sehingga dapat menemukan turunan rumus luas permukaannya
 - c. Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik dapat menentukan luas permukaan limas
 - d. Setelah mengikuti pembelajaran peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan limas

4.1.2.2 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD yang dikembangkan terdiri dari 4 kali pertemuan pada materi bangun ruang sisi datar dan disesuaikan dengan RPP yang digunakan dalam Proses pembelajaran berlangsung. LKPD yang dikembangkan merupakan panduan peserta didik untuk melakukan kegiatan selama proses pembelajaran pada materi bangun ruang sisi datar.

LKPD yang dikembangkan terdapat Cerita rakyat melayu siak dan di desain dengan warna yang menarik. Pada LKPD berisi permasalahan berupa soal yang

berkaitan dengan kehidupan nyata, dikaitkan dengan cerita rakyat melayu siak dan dilengkapi dengan langkah-langkah pengerjaannya untuk mempermudah siswa menyelesaikan permasalahan tersebut.

4.1.3 Validasi Desain

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi perangkat pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti. Peneliti melakukan validasi dengan tiga orang validator. Validator terdiri dari dua orang dosen Prodi Pendidikan Matematika FKIP UIR dan satu orang guru Matematika SMP Negeri 1 Tualang. Berikut daftar validator:

1. Validator 1: Astri Wahyuni, M.Pd (Dosen Pendidikan Matematika FKIP UIR)
2. Validator 2: Agus Dahlia, M.Si (Dosen Pendidikan Matematika FKIP UIR)
3. Validator 3: Azmiati, S.Pd (Guru Matematika SMP Negeri 1 Tualang)

4.1.3.1 Validasi Desain RPP

Validasi RPP dilakukan pada tanggal 8 April 2019 dengan revisi satu kali. Penilaian validator terhadap RPP meliputi aspek perumusan indikator pencapaian kompetensi, perumusan tujuan pembelajaran, penyajian RPP, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar dan instrumen penilaian. Hasil penilaian validator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Analisis Validasi RPP

RPP	Persentase Validasi (%)			Rata-rata (%)	Kategori
	Validator 1	Validator 2	Validator 3		
RPP-1	69,31	67,05	85,22	73,86	Cukup Valid
RPP-2	68,18	64,77	85,22	72,72	Cukup Valid
RPP-3	68,18	65,90	85,22	73,10	Cukup Valid
RPP-4	68,18	64,77	85,22	72,72	Cukup Valid
Rata-rata Total				73,10	Cukup Valid

Tabel 10. Hasil Analisis Aspek RPP

Aspek yang divalidasi	Persentase RPP (%)				Rata-rata (%)	Tingkat Kevalidan
	RPP-1	RPP-2	RPP-3	RPP-4		
Perumusan Indikator Pencapaian Kompetensi	79,17	75,00	79,17	79,17	78,13	Cukup Valid
Perumusan	69,44	66,67	69,44	69,44	68,75	Kurang Valid

Tujuan Pembelajaran						
Penyajian RPP	72,62	72,62	71,43	71,43	72,03	Cukup Valid
Materi Pembelajaran	83,33	75,00	79,17	70,83	77,08	Cukup Valid
Kegiatan Pembelajaran	70,83	68,75	70,83	72,92	70,83	Cukup Valid
Sumber Belajar	79,17	79,17	79,17	79,17	79,17	Cukup Valid
Instrumen Penilaian	70,83	70,83	70,83	70,83	70,83	Cukup Valid

4.1.3.2 Validasi Desain LKPD

Validasi LKPD dilakukan pada tanggal 8 April 2019 dengan revisi satu kali. Penilaian validator terhadap LKPD meliputi aspek isi, didaktik, kontruksi, teknik dan waktu. Hasil penilaian validator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Hasil Analisis Validasi LKPD

LKPD	Persentase Validasi (%)			Rata-rata (%)	Kategori
	Validator 1	Validator 2	Validator 3		
LKPD -1	73,96	73,96	88,54	78,82	Cukup Valid
LKPD -2	81,25	73,96	88,54	81,25	Cukup Valid
LKPD -3	84,38	73,96	88,54	82,29	Cukup Valid
LKPD -4	83,33	73,96	88,54	81,94	Cukup Valid
Rata-rata Total				81,08	Cukup Valid

Tabel 12. Hasil Analisis Aspek LKPD

Aspek yang divalidasi	Persentase LKPD (%)				Rata-rata (%)	Tingkat Kevalidan
	LKPD 1	LKPD 2	LKPD 3	LKPD 4		
Aspek Isi	80,00	78,33	80,00	80,00	79,58	Cukup Valid
Aspek Ditaktik	75,00	79,17	81,94	80,56	79,17	Cukup Valid
Aspek Kontruksi	83,33	83,33	84,72	84,72	84,03	Cukup Valid
Aspek Teknik	81,94	84,72	86,11	83,33	84,03	Cukup Valid
Aspek Waktu	75,00	75,00	75,00	75,00	75,00	Cukup Valid

4.1.4 Revisi Desain

Selain mengisi lembar validasi, validator juga memberikan saran untuk memperoleh perangkat pembelajaran yang lebih baik lagi. Adapun kesimpulan dan saran yang diberikan validator mengenai keempat RPP dan LKPD terdapat pada tabel berikut:

4.1.4.1 Revisi RPP

Tabel 13. Kesalahan Pada RPP

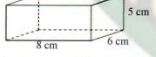
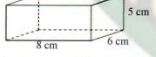
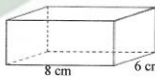
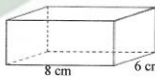
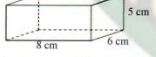
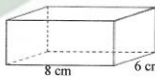
RPP		
No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Indikator pencapaian tidak sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMP	Menyesuaikan indikator pencapaian kompetensi terhadap kemampuan siswa SMP
2	Materi yang terlalu padat tidak cocok dengan alokasi waktu	Mengurangi sebagian materi agar waktu yang tersedia cukup dan sesuai dengan materi yang di ajarkan
3	Buat gambar bangun ruang sendiri, jangan copy paste	Gambar pada RPP telah di buat baru
4	Insrumen yang digunakan tidak sesuai	Mengubah instrumen yang sesuai pada materi yang di ajarkan
5	Penulisan rumus-rumus dan simbol pada RPP tepat	Mengubah Rumus-rumus dan simbol di RPP menggunakan <i>Equation</i> dan <i>symbol</i>
5	Pada RPP 3 dan RPP 4 ciri ciri bangun ruang tidak di cantumkan	Menambah materi pada RPP 3 dan RPP 4 yaitu ciri-ciri Prisma dan Limas

Berikut ini gambar kesalahan pada RPP yang peneliti kembangkan, saat di validasi:

Tabel 14. Gambar Kesalahan Pada RPP

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi																												
<p style="text-align: center;">RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP-1)</p> <p>Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Tualang Mata Pelajaran : Matematika Kelas / Semester : VIII / II (dua) Alokasi Waktu : 2 x 40 menit</p> <p>A. Kompetensi Inti</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Kompetensi Inti</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>KI-3</td> <td>Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</td> </tr> <tr> <td>KI-4</td> <td>Mengolah, menyaji, dan menalar 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.</td> </tr> </tbody> </table> <p>B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kompetensi Dasar</th> <th>Indikator Pencapaian Kompetensi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3.9 Membedakan dan menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi.</td> <td>3.9.1 Mengetahui jaring-jaring kubus sehingga dapat menemukan turunan rumus luas permukaannya</td> </tr> <tr> <td>4.9 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan</td> <td>3.9.2 Mengetahui jaring-jaring balok sehingga dapat menemukan turunan rumus luas permukaannya</td> </tr> </tbody> </table>	Kompetensi Inti		KI-3	Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	KI-4	Mengolah, menyaji, dan menalar 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.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	3.9 Membedakan dan menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi.	3.9.1 Mengetahui jaring-jaring kubus sehingga dapat menemukan turunan rumus luas permukaannya	4.9 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan	3.9.2 Mengetahui jaring-jaring balok sehingga dapat menemukan turunan rumus luas permukaannya	<p>B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kompetensi Dasar</th> <th>Indikator Pencapaian Kompetensi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3.9 Membedakan dan menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi.</td> <td>3.9.1 Mengetahui jaring-jaring kubus sehingga dapat menemukan turunan rumus luas permukaannya</td> </tr> <tr> <td>4.9 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan</td> <td>3.9.2 Mengetahui jaring-jaring balok sehingga dapat menemukan turunan rumus luas permukaannya</td> </tr> </tbody> </table> <p>dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas), serta gabungannya.</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>3.9.3 Menentukan luas permukaan kubus</td> <td>menemukan turunan rumus luas permukaannya</td> </tr> <tr> <td>3.9.4 Menentukan luas permukaan balok</td> <td>3.9.3 Menentukan luas permukaan kubus</td> </tr> <tr> <td>4.9.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan kubus</td> <td>3.9.4 Menentukan luas permukaan balok</td> </tr> <tr> <td>4.9.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan balok.</td> <td>4.9.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan kubus</td> </tr> <tr> <td></td> <td>4.9.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan balok.</td> </tr> </tbody> </table>	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	3.9 Membedakan dan menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi.	3.9.1 Mengetahui jaring-jaring kubus sehingga dapat menemukan turunan rumus luas permukaannya	4.9 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan	3.9.2 Mengetahui jaring-jaring balok sehingga dapat menemukan turunan rumus luas permukaannya	3.9.3 Menentukan luas permukaan kubus	menemukan turunan rumus luas permukaannya	3.9.4 Menentukan luas permukaan balok	3.9.3 Menentukan luas permukaan kubus	4.9.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan kubus	3.9.4 Menentukan luas permukaan balok	4.9.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan balok.	4.9.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan kubus		4.9.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan balok.
Kompetensi Inti																													
KI-3	Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.																												
KI-4	Mengolah, menyaji, dan menalar 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.																												
Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi																												
3.9 Membedakan dan menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi.	3.9.1 Mengetahui jaring-jaring kubus sehingga dapat menemukan turunan rumus luas permukaannya																												
4.9 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan	3.9.2 Mengetahui jaring-jaring balok sehingga dapat menemukan turunan rumus luas permukaannya																												
Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi																												
3.9 Membedakan dan menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi.	3.9.1 Mengetahui jaring-jaring kubus sehingga dapat menemukan turunan rumus luas permukaannya																												
4.9 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan	3.9.2 Mengetahui jaring-jaring balok sehingga dapat menemukan turunan rumus luas permukaannya																												
3.9.3 Menentukan luas permukaan kubus	menemukan turunan rumus luas permukaannya																												
3.9.4 Menentukan luas permukaan balok	3.9.3 Menentukan luas permukaan kubus																												
4.9.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan kubus	3.9.4 Menentukan luas permukaan balok																												
4.9.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan balok.	4.9.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan kubus																												
	4.9.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan balok.																												
<table border="1"> <tbody> <tr> <td>dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas), serta gabungannya.</td> <td>3.9.3 Menentukan luas permukaan kubus dan balok</td> </tr> <tr> <td></td> <td>4.9.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan kubus dan balok.</td> </tr> </tbody> </table> <p>C. Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi unsur-unsur pada kubus dan balok dan memahami unsur-unsur pada kubus dan balok dengan cermat. 2. Peserta didik dapat mengetahui jaring-jaring kubus dan balok sehingga dapat menemukan turunan rumus luas permukaannya 3. Peserta didik dapat menentukan luas permukaan kubus dan balok 4. Peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan kubus dan balok <p>D. Materi Pembelajaran</p> <p>Fakta :</p> <p>Gambar Jaring-jaring Kubus</p>	dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas), serta gabungannya.	3.9.3 Menentukan luas permukaan kubus dan balok		4.9.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan kubus dan balok.	<p>C. Tujuan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengetahui jaring-jaring kubus sehingga dapat menemukan turunan rumus luas permukaannya 2. Peserta didik dapat mengetahui jaring-jaring balok sehingga dapat menemukan turunan rumus luas permukaannya 3. Peserta didik dapat menentukan luas permukaan kubus 4. Peserta didik dapat menentukan luas permukaan balok 5. Peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan kubus 6. Peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan balok <p>D. Materi Pembelajaran</p> <p>Fakta :</p> <p>Gambar Jaring-jaring Kubus</p>																								
dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas), serta gabungannya.	3.9.3 Menentukan luas permukaan kubus dan balok																												
	4.9.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan kubus dan balok.																												

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi																		
<p>2. Memiliki 12 rusuk yang terdiri dari 3 <u>keleompok</u> rusuk-rusuk yang sama dan sejajar $AB=CD=EF=GH=panjang$ $BC=FG=AD=EH=lebar$ $AE=BF=CG=DH=tinggi$</p> <p>3. Memiliki 8 titik sudut ($\angle A, \angle B, \angle C, \angle D, \angle E, \angle F, \angle G, \angle H$)</p> <p>4. Mempunyai 12 diagonal bidang ($AC, BD, EG, HF, AF, EB, CH, DG, AH, ED, BG, CF$)</p> <p>5. Mempunyai 4 diagonal ruang yang sama panjang (AG, BH, CE, DF)</p> <p>Prinsip : Rumus Luas Permukaan Kubus : $sisi+sisi+sisi+sisi+sisi+sisi=6 \times sisi$ Rumus Luas Permukaan Balok : $2 \times ((p \times l) + (p \times t) + (l \times t))$</p> <p>Prosedur: Menyelesaikan Soal yang berkaitan dengan luas permukaan Kubus dan luas permukaan Balok</p> <p>E. Metode Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Pendekatan : Matematika Realistik. ➢ Metode : Diskusi Kelompok, Tugas Individu. <p>F. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan I (2 x 30 menit)</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #92d050;">Deskripsi Kegiatan Pembelajaran</th> <th style="background-color: #92d050;">Alokasi Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>I. Pendahuluan</td> <td>10'</td> </tr> <tr> <td> Orientasi : <ul style="list-style-type: none"> Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. Menyiapkan fisik peserta didik, seperti memeriksa dan mengecek kebersihan ruangan kelas. ? Guru menanyakan kepada peserta didik apakah ada yang sudah pernah membaca cerita rakyat yang </td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	I. Pendahuluan	10'	Orientasi : <ul style="list-style-type: none"> Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. Menyiapkan fisik peserta didik, seperti memeriksa dan mengecek kebersihan ruangan kelas. ? Guru menanyakan kepada peserta didik apakah ada yang sudah pernah membaca cerita rakyat yang 		<p>3. Memiliki 8 titik sudut yang sama besar (siku-siku) ($\angle A, \angle B, \angle C, \angle D, \angle E, \angle F, \angle G, \angle H$)</p> <p>4. Mempunyai 12 diagonal bidang yang sama panjang ($AC, BD, EG, HF, AF, EB, CH, DG, AH, ED, BG, CF$)</p> <p>5. Mempunyai 4 diagonal ruang (AG, BH, CE, DF)</p> <p>Sifat-sifat Balok:</p> <p>1. Memiliki 6 buah sisi yang terdiri dari 3 pasang sisi yang besarnya sama (ABCD dengan EFGH, EFGH dengan ABCD, ADHE dengan BCGF)</p> <p>2. Memiliki 12 rusuk yang terdiri dari 3 keleompok rusuk-rusuk yang sama dan sejajar $AB = CD = EF = GH = panjang$ $BC = FG = AD = EH = lebar$ $AE = BF = CG = DH = tinggi$</p> <p>3. Memiliki 8 titik sudut ($\angle A, \angle B, \angle C, \angle D, \angle E, \angle F, \angle G, \angle H$)</p> <p>4. Mempunyai 12 diagonal bidang ($AC, BD, EG, HF, AF, EB, CH, DG, AH, ED, BG, CF$)</p> <p>5. Mempunyai 4 diagonal ruang yang sama panjang (AG, BH, CE, DF)</p> <p>Prinsip : Rumus Luas Permukaan Kubus : $sisi + sisi + sisi + sisi + sisi + sisi = 6 \times sisi$ Rumus Luas Permukaan Balok : $2 \times ((p \times l) + (p \times t) + (l \times t))$</p> <p>Prosedur: Menyelesaikan Soal yang berkaitan dengan luas permukaan Kubus dan luas permukaan Balok</p> <p>E. Metode Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Pendekatan : Matematika Realistik. ➢ Metode : Diskusi Kelompok, Tugas Individu. <p>F. Kegiatan Pembelajaran Pertemuan I (3 x 40 menit)</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #92d050;">Deskripsi Kegiatan Pembelajaran</th> <th style="background-color: #92d050;">Alokasi Waktu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>I. Pendahuluan</td> <td>20'</td> </tr> <tr> <td> Orientasi : <ul style="list-style-type: none"> Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. Menyiapkan fisik peserta didik, memeriksa kerapian peserta didik dan mengecek kebersihan ruangan kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu: siswa dapat mengetahui jaring-jaring kubus dan balok, serta siswa mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan kubus dan balok. Guru menanyakan kepada peserta didik apakah ada yang sudah pernah membaca cerita rakyat yang berjudul " kisah Umbut Muda Gelang Banyak" </td> <td></td> </tr> <tr> <td> Motivasi : Guru memberikan contoh kubus atau balok dan memberikan pertanyaan: "kalian tahu ini apa?(sambil memperlihatkan benda yang seperti kubus dan balok) apakah benda tersebut berbentuk kubus atau balok? Bagaimana cara kita tahu unsur-unsur dari kubus atau balok?" Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu: siswa dapat menjelaskan unsur-unsur kubus dan balok, serta siswa mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan kubus dan balok. </td> <td></td> </tr> <tr> <td>II. Kegiatan Inti</td> <td>60'</td> </tr> <tr> <td> Langkah 1: Memahami masalah kontekstual <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan LKPD kepada peserta didik </td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	I. Pendahuluan	20'	Orientasi : <ul style="list-style-type: none"> Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. Menyiapkan fisik peserta didik, memeriksa kerapian peserta didik dan mengecek kebersihan ruangan kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu: siswa dapat mengetahui jaring-jaring kubus dan balok, serta siswa mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan kubus dan balok. Guru menanyakan kepada peserta didik apakah ada yang sudah pernah membaca cerita rakyat yang berjudul " kisah Umbut Muda Gelang Banyak" 		Motivasi : Guru memberikan contoh kubus atau balok dan memberikan pertanyaan: "kalian tahu ini apa?(sambil memperlihatkan benda yang seperti kubus dan balok) apakah benda tersebut berbentuk kubus atau balok? Bagaimana cara kita tahu unsur-unsur dari kubus atau balok?" Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu: siswa dapat menjelaskan unsur-unsur kubus dan balok, serta siswa mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan kubus dan balok.		II. Kegiatan Inti	60'	Langkah 1: Memahami masalah kontekstual <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan LKPD kepada peserta didik 	
Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu																		
I. Pendahuluan	10'																		
Orientasi : <ul style="list-style-type: none"> Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. Menyiapkan fisik peserta didik, seperti memeriksa dan mengecek kebersihan ruangan kelas. ? Guru menanyakan kepada peserta didik apakah ada yang sudah pernah membaca cerita rakyat yang 																			
Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu																		
I. Pendahuluan	20'																		
Orientasi : <ul style="list-style-type: none"> Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. Menyiapkan fisik peserta didik, memeriksa kerapian peserta didik dan mengecek kebersihan ruangan kelas. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu: siswa dapat mengetahui jaring-jaring kubus dan balok, serta siswa mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan kubus dan balok. Guru menanyakan kepada peserta didik apakah ada yang sudah pernah membaca cerita rakyat yang berjudul " kisah Umbut Muda Gelang Banyak" 																			
Motivasi : Guru memberikan contoh kubus atau balok dan memberikan pertanyaan: "kalian tahu ini apa?(sambil memperlihatkan benda yang seperti kubus dan balok) apakah benda tersebut berbentuk kubus atau balok? Bagaimana cara kita tahu unsur-unsur dari kubus atau balok?" Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu: siswa dapat menjelaskan unsur-unsur kubus dan balok, serta siswa mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan kubus dan balok.																			
II. Kegiatan Inti	60'																		
Langkah 1: Memahami masalah kontekstual <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan LKPD kepada peserta didik 																			
<p>berjudul " kisah Umbut Muda Gelang Banyak"</p> <p>Apersepsi : Mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari hari, dalam bentuk pertanyaan: "Apakah kalian ingat bagaimana bentuk dari dadu? Kardus? Jadi hari ini kita akan belajar bagian bagian apa saja yang terdapat pada dadu dan kardus dan menghitung luas bagian permukaan dari dadu dan kardus tersebut" "jadi setelah belajar ini kalian bisa membuat kubus dan balok dengan ukuran yang kalian inginkan".</p> <p>Motivasi : Guru memberikan contoh kubus atau balok dan memberikan pertanyaan: "kalian tahu ini apa?(sambil memperlihatkan benda yang seperti kubus dan balok) apakah benda tersebut berbentuk kubus atau balok? Bagaimana cara kita tahu unsur-unsur dari kubus atau balok?" Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yaitu: siswa dapat menjelaskan unsur-unsur kubus dan balok, serta siswa mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan kubus dan balok.</p> <p>II. Kegiatan Inti</p> <p>Langkah 1: Memahami masalah kontekstual</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan LKPD kepada peserta didik 	<p>sekarang kerjakan tabel</p> <p>salah ini bingung</p>																		

Sebelum Revisi	Setelah Revisi																											
<p style="text-align: center;">selanjutnya yaitu tentang Prisma</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menutup pertemuan dan memberikan salam. <p>G. Media dan Sumber Belajar</p> <p>Media : Papan tulis, dan Alat tulis.</p> <p>Sumber Belajar : Abdur Rahman As'ari, dkk. Matematika buku siswa/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Edisi Revisi Jakarta, 2017</p> <p>H. Penilaian</p> <p>a. Teknik penilaian : Pengamatan dan tertulis.</p> <p>b. Proseur penilaian :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Aspek yang dinilai</th> <th>Teknik penilaian</th> <th>Waktu penilaian</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Pengetahuan: • Memahami pengertian lingkaran dan unsur-unsur lingkaran.</td> <td>Tertulis</td> <td>Selama menyelesaikan latihan dan soal tes.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Keterampilan: • Terampil dalam menjawab soal yang berhubungan dengan pengertian lingkaran dan unsur-unsurnya.</td> <td>Pengamatan</td> <td>Penyelesaian tugas dan selama pembelajaran.</td> </tr> </tbody> </table>	No	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Waktu penilaian	1	Pengetahuan: • Memahami pengertian lingkaran dan unsur-unsur lingkaran.	Tertulis	Selama menyelesaikan latihan dan soal tes.	2	Keterampilan: • Terampil dalam menjawab soal yang berhubungan dengan pengertian lingkaran dan unsur-unsurnya.	Pengamatan	Penyelesaian tugas dan selama pembelajaran.	<p style="text-align: center;">materi pembelajaran.</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan kepada siswa untuk mengulangi pelajaran dirumah dan meminta peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya yaitu tentang Prisma Guru menutup pertemuan dan memberikan salam. <p>G. Media dan Sumber Belajar</p> <p>Media : LKPD, Papan tulis, dan Alat tulis.</p> <p>Sumber Belajar : Abdur Rahman As'ari, dkk. Matematika buku siswa/Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Edisi Revisi Jakarta, 2017</p> <p>H. Penilaian</p> <p>a. Teknik penilaian : Pengamatan dan tertulis.</p> <p>b. Proseur penilaian :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Aspek yang dinilai</th> <th>Teknik penilaian</th> <th>Waktu penilaian</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Pengetahuan: • mengetahui jaring-jaring kubus dan balok • menentukan luas permukaan kubus dan balok</td> <td>Tertulis</td> <td>Selama menyelesaikan latihan dan soal tes.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Keterampilan: • Terampil dalam menjawab soal yang berhubungan dengan luas permukaan kubus dan balok.</td> <td>Pengamatan</td> <td>Penyelesaian tugas dan selama pembelajaran.</td> </tr> </tbody> </table>	No	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Waktu penilaian	1	Pengetahuan: • mengetahui jaring-jaring kubus dan balok • menentukan luas permukaan kubus dan balok	Tertulis	Selama menyelesaikan latihan dan soal tes.	2	Keterampilan: • Terampil dalam menjawab soal yang berhubungan dengan luas permukaan kubus dan balok.	Pengamatan	Penyelesaian tugas dan selama pembelajaran.			
No	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Waktu penilaian																									
1	Pengetahuan: • Memahami pengertian lingkaran dan unsur-unsur lingkaran.	Tertulis	Selama menyelesaikan latihan dan soal tes.																									
2	Keterampilan: • Terampil dalam menjawab soal yang berhubungan dengan pengertian lingkaran dan unsur-unsurnya.	Pengamatan	Penyelesaian tugas dan selama pembelajaran.																									
No	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Waktu penilaian																									
1	Pengetahuan: • mengetahui jaring-jaring kubus dan balok • menentukan luas permukaan kubus dan balok	Tertulis	Selama menyelesaikan latihan dan soal tes.																									
2	Keterampilan: • Terampil dalam menjawab soal yang berhubungan dengan luas permukaan kubus dan balok.	Pengamatan	Penyelesaian tugas dan selama pembelajaran.																									
<p>c. Instrumen Penilaian</p> <p>Penilaian pengetahuan</p> <p>Bentuk instrumen : Soal uraian (Waktu maksimal 10 menit)</p> <p>Petunjuk : Kerjakan soal berikut secara individu!</p> <p>Soal: Umbut Muda ingin membuat sebuah tempat yang berbentuk balok untuk tempat perhiasannya, jika ukuran panjang, lebar dan tinggi yang diinginkan Umbut Muda untuk membuat tempat perhiasannya adalah 8 cm, 6 cm, 5 cm, maka tentukanlah: a) panjang kawat yang Umbut Muda butuhkan untuk membuat tempat perhiasannya b) banyak kayu yang dibutuhkan untuk menutup seluruh permukaan tempat perhiasannya tersebut</p> <p>Jawaban soal:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Jawaban soal</th> <th>Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Diketahui : panjang = 8 cm Lebar = 6 cm Tinggi = 5 cm</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>1</td> </tr> <tr> <td></td> <td>a). Panjang kawat yang dibutuhkan = (4 x panjang) + (4 x Lebar) + (4 x Tinggi) = (4 x 8) + (4 x 6) + (4 x 5) = 32 + 24 + 20 = 76 cm</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td></td> <td>b). Banyak kayu yang dibutuhkan = Luas permukaan Balok = 2 x ((p x l) + (p x t) + (l x t))</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table>	No	Jawaban soal	Skor	1	Diketahui : panjang = 8 cm Lebar = 6 cm Tinggi = 5 cm	1			1		a). Panjang kawat yang dibutuhkan = (4 x panjang) + (4 x Lebar) + (4 x Tinggi) = (4 x 8) + (4 x 6) + (4 x 5) = 32 + 24 + 20 = 76 cm	2		b). Banyak kayu yang dibutuhkan = Luas permukaan Balok = 2 x ((p x l) + (p x t) + (l x t))	2	<p>c. Instrumen Penilaian</p> <p>Penilaian pengetahuan</p> <p>Bentuk instrumen : Soal uraian (Waktu maksimal 10 menit)</p> <p>Petunjuk : Kerjakan soal berikut secara individu!</p> <p>Soal: Umbut Muda ingin membuat sebuah Benda untuk menyimpan semua perhiasannya, benda itu berbentuk Balok yang terbuat dari kawat besi dan kayu. jika ukuran panjang, lebar dan tinggi yang diinginkan Umbut Muda untuk membuat tempat perhiasannya berturut turut adalah 8 cm, 6 cm, 5 cm maka tentukanlah: a) panjang kawat besi yang Umbut Muda butuhkan untuk membuat tempat perhiasannya b) banyak kayu yang dibutuhkan Umbut Muda untuk menutup seluruh permukaan tempat perhiasannya tersebut</p> <p>Jawaban soal:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Jawaban soal</th> <th>Skor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Diketahui : panjang = 8 cm Lebar = 6 cm Tinggi = 5 cm</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>1</td> </tr> <tr> <td></td> <td>a). Panjang kawat yang dibutuhkan = (4 x panjang) + (4 x Lebar) + (4 x Tinggi) = (4 x 8) + (4 x 6) + (4 x 5) = 32 + 24 + 20 = 76 cm</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table>	No	Jawaban soal	Skor	1	Diketahui : panjang = 8 cm Lebar = 6 cm Tinggi = 5 cm	1			1		a). Panjang kawat yang dibutuhkan = (4 x panjang) + (4 x Lebar) + (4 x Tinggi) = (4 x 8) + (4 x 6) + (4 x 5) = 32 + 24 + 20 = 76 cm	2
No	Jawaban soal	Skor																										
1	Diketahui : panjang = 8 cm Lebar = 6 cm Tinggi = 5 cm	1																										
		1																										
	a). Panjang kawat yang dibutuhkan = (4 x panjang) + (4 x Lebar) + (4 x Tinggi) = (4 x 8) + (4 x 6) + (4 x 5) = 32 + 24 + 20 = 76 cm	2																										
	b). Banyak kayu yang dibutuhkan = Luas permukaan Balok = 2 x ((p x l) + (p x t) + (l x t))	2																										
No	Jawaban soal	Skor																										
1	Diketahui : panjang = 8 cm Lebar = 6 cm Tinggi = 5 cm	1																										
		1																										
	a). Panjang kawat yang dibutuhkan = (4 x panjang) + (4 x Lebar) + (4 x Tinggi) = (4 x 8) + (4 x 6) + (4 x 5) = 32 + 24 + 20 = 76 cm	2																										

4.1.4.2 Revisi LKPD

Tabel 15. Kesalahan Pada LKPD

LKPD		
No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Masih banyak penulisan yang salah pada LKPD	Memperbaiki tulisan yang salah pada LKPD
2	Pada LKPD 2 nama "Pak Miskin" dan "Bu Miskin" di ganti dengan yang lebih baik	Pada LKPD 2 nama tokoh di ganti dengan "Pak Mukin" dan "Bu Mukin"
3	Gambar yang belum sesuai dengan PMR	Mengganti gambar yang sesuai PMR
4	Waktu untuk mengerjakan LKPD kurang	Waktu mengerjakan LKPD di tambah

Tabel 16. Gambar Kesalahan Pada LKPD


Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>The image shows a worksheet page with a decorative border. At the top, it says 'LKPD - BANGUN RUANG SISI DATAR' and 'KELAS VIII'. The main title is 'CERITA RAKYAT MELAYU SIAK' followed by 'PAK MISKIN YANG TAMAK'. There is a small illustration of a wooden house. The text describes a poor couple living in a small house. There are several handwritten corrections in red ink, including 'apa itu rumah asli?' and 'jaya in rumah asli?'. The page number '2' is at the bottom right.</p>	 <p>The image shows the same worksheet page after revision. The title is now 'PAK MUKIN YANG TAMAK'. The text has been corrected to use the name 'Mukin' instead of 'Miskin'. The illustration of the house remains. The page number '2' is at the bottom right.</p>

Sebelum Revisi

LKPD - BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII

Setelah membaca cerita rakyat diatas.
Yuk..... kita lanjut kepermasalahan berikut..!

Apakah kamu sudah tau bentuk dari kubus dan balok? Perhatikan gambar dibawah ini!



Apakah bentuk dari lemari penyimpanan kain milik Umbut Muda yang terdapat pada cerita yang telah kamu baca??

Sedangkan Kotak perhiasan milik Umbut muda Berbentuk apa??

Setelah kamu mengenal bentuk Kubus dan Balok sekarang mengenal unsur-unsur Kubus dan unsur-unsur Balok, buka halaman selanjutnya!!!

5

Sesudah Revisi

LKPD - BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII

Setelah membaca cerita rakyat di atas.
Yuk..... kita lanjut kepermasalahan berikut..!

Apakah kamu sudah tau bentuk dari kubus dan balok? Perhatikan gambar di bawah ini!

Bangun Ruang Apakah dari lemari penyimpanan kain milik Umbut Muda yang terdapat pada cerita yang telah kamu baca??

Sedangkan Kotak perhiasan milik Umbut muda Berbentuk apa??

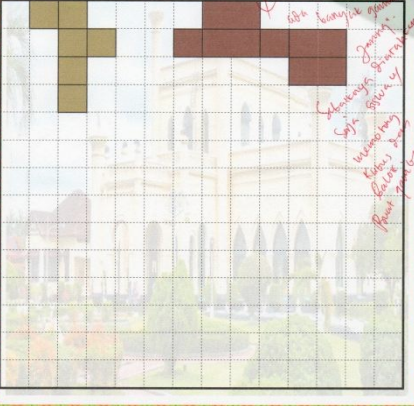
Setelah kamu mengenal bentuk Kubus dan Balok sekarang mengenal unsur-unsur Kubus dan unsur-unsur Balok, buka halaman selanjutnya!!!

5

"Harapkan hujan dari langit Air di Tempayan ditumpahkan"

Dari materi sebelumnya kamu bisa menentukan jaring-jaring kubus dan jaring-jaring BALOK

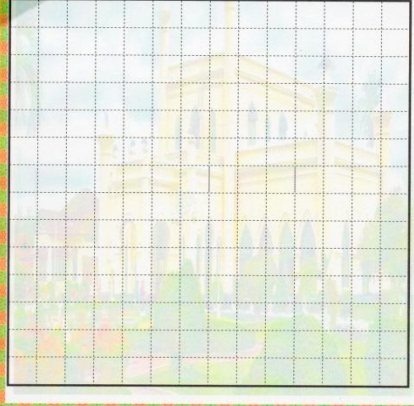
Gambarlah jaring-jaring KUBUS dan jaring-jaring BALOK yang kamu ketahui dibawah ini!



8

"Harapkan hujan dari langit Air di Tempayan ditumpahkan"

Apakah kalian telah mengetahui jaring-jaring kubus dan balok? Jika sudah Gambarlah jaring-jaring KUBUS dan jaring-jaring BALOK yang kamu ketahui dibawah ini!



8

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi

4.1.5 Uji Coba Produk

Setelah melakukan validasi dan revisi desain, selanjutnya peneliti melakukan uji coba produk pada 25 orang siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tualang. Uji coba dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Uji coba ini dilakukan untuk melihat kepraktisan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti. Berikut ringkasan uji coba produk:

Tabel 17. Ringkasan uji coba produk

PERTEMUAN	UJI COBA
Pertama Senin, 29 April 2019	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi pembelajaran luas permukaan kubus dan balok. 2. Cerita rakyat dengan judul “Umbud Muda Gelang Banyak”. 3. Peserta didik terlihat tertarik dengan LKPD-1 yang peneliti kembangkan. 4. Pada pertemuan pertama ini Peserta didik terlihat

PERTEMUAN	UJI COBA
	<p>canggung dalam mengerjakan LKPD-1 yang peneliti kembangkan. karena peserta didik baru pertama kali belajar dengan LKPD berbasis kebudayaan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Peserta didik aktif bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang tidak di pahami dalam LKPD-1. 6. Guru membimbing setiap kelompok untuk mengerjakan LKPD-1 sesuai dengan langkah-langkah kegiatan LKPD-1. 7. Guru meminta setiap perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi hasil kelompok lain. 8. Akhir pembelajaran guru menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah di laksanakan. <p>Pada pertemuan pertama ini tujuan pembelajaran tercapai.</p>
<p>Kedua Kamis, 2 Mei 2019</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi pembelajaran luas permukaan kubus dan balok 2. Cerita rakyat dengan judul “Umbud Muda Gelang Banyak” 3. Peserta didik sudah tidak canggung lagi dalam mengerjakan LKPD, walupun ada sebagian peserta didik yang masih kebingungan dalam mengerjakan LKPD. 4. Guru membimbing setiap kelompok untuk mengerjakan LKPD sesuai dengan langkah-langkah kegiatan LKPD. 5. Peserta didik aktif bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang tidak di pahami dalam LKPD-2 6. Guru meminta setiap perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi hasil kelompok lain. 7. Akhir pembelajaran guru menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah di laksanakan. <p>Pada pertemuan kedua ini tujuan pembelajaran tercapai.</p>

PERTEMUAN	UJI COBA
Ketiga Kamis, 9 Mei 2019	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pertemuan ketiga ini seharusnya dilaksanakan pada hari Senin tanggal 6 Mei 2019 bertepatan pada hari libur awal puasa jadi pertemuan ketiga di pindahkan pada hari kamis tanggal 9 Mei 2019 2. Materi pembelajaran luas permukaan kubus dan balok 3. Cerita rakyat dengan judul “Umbud Muda Gelang Banyak” 4. Peserta didik sudah mulai terbiasa dalam mengerjakan LKPD 5. Guru membimbing setiap kelompok untuk mengerjakan LKPD-3 sesuai dengan langkah-langkah kegiatan LKPD-3 6. Peserta didik aktif bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang tidak di pahami dalam LKPD-3 7. Guru meminta setiap perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi hasil kelompok lain. 8. Akhir pembelajaran guru menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah di laksanakan. 9. Pada pertemuan ketiga ini tujuan pembelajaran tercapai
Keempat Senin, 13 Mei 2019	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengikut dari pertemuan sebelumnya, pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Senin tanggal 13 Mei 2019 2. Materi pembelajaran luas permukaan kubus dan balok 3. Cerita rakyat dengan judul “Umbud Muda Gelang Banyak” 4. Karena sudah terbiasa dengan LKPD berbasis kebudayaan melayu peserta didik lebih bersemangat dalam mengerjakan LKPD, ada pengetahuan kebudayaan baru yang di dapat oleh peserta didik.

PERTEMUAN	UJI COBA
	5. Selama proses pembelajaran peserta didik senang dalam mengerjakan LKPD 6. Guru membimbing setiap kelompok untuk mengerjakan LKPD4 sesuai dengan langkah-langkah kegiatan LKPD4 7. Peserta didik aktif bertanya kepada guru mengenai hal-hal yang tidak di pahami dalam LKPD-4 8. Guru meminta setiap perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi dan menanggapi hasil kelompok lain. 9. Akhir pembelajaran guru menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah di laksanakan. 10. Pada pertemuan ketiga ini tujuan pembelajaran tercapai

4.1.5.1 Praktikalitas

Untuk melihat praktikalitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan agar dikatakan layak, peneliti menggunakan tiga aspek penilaian yakni, angket respon guru, angket respon siswa, dan angket keterlaksanaan pembelajaran.

4.1.5.1.1 Angket Respon Guru

Pengisian angket respon guru memiliki tujuan untuk mengetahui respon guru terhadap RPP dan kepraktisan RPP yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut adalah hasil respon yang diperoleh dari guru yang menggunakan RPP terlihat pada Tabel berikut:

Tabel 18. Hasil Respon Guru Terhadap RPP

Angket Respon	Persentase (%)	Tingkat Kepraktisan
Pertemuan Pertama	80,33	Sangat Praktis
Pertemuan Kedua	86,11	Sangat Praktis
Pertemuan Ketiga	86,11	Sangat Praktis
Pertemuan Keempat	86,11	Sangat Praktis
Rata-Rata	84,67	Sangat Praktis

4.1.5.1.2 Angket Respon Peserta Didik

Diakhir pertemuan peneliti membagikan angket respon peserta didik untuk melihat respon mereka terhadap produk yang mereka gunakan yakni LKPD. Dari hasil perhitungan semua aspek pada angket respon peserta didik dapat disimpulkan LKPD dinilai sangat praktis oleh siswa. Hal ini terlihat pada rata-rata pernyataan yang ada pada LKPD. Rata-rata total angket respon siswa terhadap LKPD dihasilkan sebesar 86,15% yang berarti termasuk kategori sangat praktis, dapat digunakan dengan baik sesuai dengan kriteria kepraktisan LKPD. Oleh karena itu LKPD yang peneliti kembangkan merupakan produk yang baru bagi Peserta didik. Berikut ini tabel hasil analisis respon peserta didik:

Tabel 19. Hasil Analisis Respon Peserta Didik

Angket Respon	Persentase (%)	Tingkat Kepraktisan
Pertemuan Pertama	84,83	Sangat Praktis
Pertemuan Kedua	85,50	Sangat Praktis
Pertemuan Ketiga	86,42	Sangat Praktis
Pertemuan Keempat	87,83	Sangat Praktis
Rata-Rata	86,15	Sangat Praktis

4.1.5.1.3 Angket Keterlaksanaan Pembelajaran

Hasil pengamatan terhadap keterlaksanaan proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 20. Analisis Pengamatan Keterlaksanaan Pembelajaran

Pertemuan	Persentase (%)	Tingkat Kepraktisan
Pertemuan Pertama	86,46	Sangat Praktis
Pertemuan Kedua	88,54	Sangat Praktis
Pertemuan Ketiga	89,58	Sangat Praktis
Pertemuan Keempat	89,58	Sangat Praktis
Rata-Rata	88,54	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas maka rata-rata analisi keterlaksanaan pembelajaran adalah 88,54% yang berarti termasuk kategori sangat praktis.

4.1.6 Revisi Produk

Setelah pelaksanaan uji coba pemakaian peneliti mendapatkan saran dari guru terhadap rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) bahwa RPP yang dikembangkan sudah baik, namun perlu ada perbaikan dalam pemilihan kata-kata. Sedangkan lembar kerja peserta didik (LKPD) peneliti melakukan revisi pada kesalahan penulisan.

4.1.9 Produk Akhir

Setelah melalui tahap dimulai dari Pengumpulan data sampai dengan revisi setelah uji coba perangkat pembelajaran, maka didapatkan produk akhir berupa perangkat pembelajaran matematika dengan pendekatan matematika realistik (PMR) berbasis cerita rakyat melayu kabupaten siak di Sekolah Menengah Pertama yang teruji kelayakan dan kepraktisannya.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Proses pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan pendekatan matematika realistik (PMR) berbasis cerita rakyat melayu siak ini mengacu pada jenis pengembangan research and Development (R&D) modifikasi dari Sugiyono (2014: 298). Langkah-langkahnya adalah, (1) pengumpulan data, (2) desain produk, (3) validasi desain, (4) revisi desain, (5) uji coba produk, (6) revisi produk dan (7) produk akhir.

Pada tahap pengumpulan data peneliti memperoleh informasi dari hasil wawancara dengan guru matematika SMPN 1 Tualang mengenai potensi yang dimiliki guru yaitu guru mampu menguasai kelas sehingga dalam proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan hanya sebagian kecil terjadi keributan namun setelah guru menegurnya mereka kembali mendengarkan gurunya. Guru mampu membuat RPP sesuai dengan K13 bersama dengan guru yang lain melalui Forum MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) di dalam forum ini guru merancang dan membuat perangkat yang akan digunakan selama proses belajar mengajar.

Setelah mendapatkan informasi yang dibutuhkan, peneliti melakukan desain perangkat pembelajaran yaitu penyusunan RPP dan LKPD untuk empat kali pertemuan dan merancang instrumen yang diperlukan, instrumen yang dimaksud adalah lembar validasi dan angket kepraktisan RPP dan LKPD serta angket

keterlaksanaan pembelajaran. Tahap selanjutnya setelah perangkat pembelajaran yang meliputi RPP dan LKPD selesai. Peneliti melakukan validasi kepada 3 orang validator untuk mendapatkan perangkat pembelajaran yang layak digunakan sebelum di uji cobakan. Berdasarkan hasil validasi oleh tiga validator pada Tabel 9 diketahui bahwa RPP memiliki rata-rata sebesar 73,10%. Sesuai dengan kriteria menurut Akbar (2013: 155) maka hasil validasi RPP tergolong kriteria Cukup valid. Berdasarkan Tabel 10 diketahui bahwa aspek yang memiliki rata-rata terendah adalah aspek Perumusan Tujuan Pembelajaran dengan skor rata-rata 68,75%. Pada Tabel 11 terlihat bahwa rata-rata validasi LKPD secara keseluruhan adalah 81,08% dengan kategori cukup valid. Dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis cerita rakyat melayu Kabupaten Siak telah layak menurut para ahli, baik itu dari segi didaktik, dari segi isi, konstruk, teknis dan waktu.

Setelah perangkat pembelajaran dikatakan layak, peneliti menguji cobakan perangkat berupa RPP dan LKPD di SMP Negeri 1 Tualang terhadap 25 orang peserta didik, dalam hal ini peneliti yang bertindak sebagai guru karena dari guru matapelajaran langsung yang meminta untuk peneliti yang mengajarkan dan mengujicobakan langsung perangkat yang telah peneliti kembangkan.

Setelah pertemuan selesai, guru mengisi angket respon guru untuk mengetahui bagaimana respon dan perasaan guru dalam mengajar yang berpedoman pada RPP yang peneliti kembangkan, selain itu juga untuk melihat kepraktisan perangkat yang peneliti kembangkan, hasil angket kepraktisan RPP dapat dilihat pada Tabel 18 dengan rata-rata 84,67%. Berdasarkan tabel kriteria kepraktisan Riduwan (2016: 41) maka RPP memiliki tingkat kepraktisan adalah sangat praktis, artinya RPP dapat membantu dan memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Setelah melakukan uji coba produk. Begitu juga dengan peserta didik mengisi angket respon peserta didik untuk mengetahui bagaimana respon dan perasaan mereka setelah belajar menggunakan LKPD yang peneliti kembangkan, selain itu untuk mengetahui kepraktisan LKPD yang peneliti kembangkan setelah uji coba produk. Hasil angket kepraktisan LKPD dapat dilihat pada tabel 19, berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa LKPD yang peneliti kembangkan

memiliki tingkat kepraktisan sangat praktis dengan rata-rata 86,15%. peneliti merevisi produk sesuai saran. setelah peneliti melakukan revisi produk maka diperoleh produk akhir yang teruji kelayakan dan kepraktisannya.

4.3 Kelemahan Penelitian

Dalam penelitian ini masih terdapat banyak sekali kelemahan-kelemahan, antara lain adalah:

1. awalnya peneliti cukup kebingungan dalam mencocokkan kebudayaan yang peneliti ambil yaitu cerita rakyat melayu dengan pelajaran matematika, jadi peneliti sedikit merubah cerita tetapi tidak merubah makna dari cerita rakyat tersebut.
2. Pertemuan ketiga dan keempat waktu pembelajarn tidak sesuai dengan waktu pada RPP dikarenakan pada hari Senin tanggal 6 Mei 2019 bertepatan pada hari libur awal puasa jadi pertemuan ketiga di pindahkan pada hari kamis tanggal 9 Mei 2019 dan pertemuan keempat di pindahkan pada hari Senin 13 Mei 2019. Walaupun waktu pembelajarn tidak sesuai, tujuan pembelajara tetap tercapai.
3. Perangkat pembelajaran yang peneliti kembangkan diuji cobakan hanya pada satu sekolah dan satu kelas di sekolah tersebut sehingga respon terhadap perangkat pembelajaran yang peneliti kembangkan hanya pada kelas tersebut.

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan pada BAB 4, dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan perangkat pembelajaran matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik (PMR) berbasis cerita rakyat melayu Kabupaten Siak yang layak dan praktis berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan pembelajaran matematika berbasis budaya melayu Riau agar dapat memilih materi dan kebudayaan yang lebih mudah untuk di sesuaikan.
2. Bagi Peneliti selanjutnya harus lebih cermat lagi dalam pemilihan waktu penelitian. Agar waktu pembelajaran sesuai dengan waktu yang peneliti buat pada Perangkat.
3. Saat melakukan uji coba produk sebaiknya tidak hanya pada satu sekolah atau pada satu kelas agar respon terhadap perangkat pembelajaran yang peneliti kembangkan tidak hanya pada satu kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afgani, J. 2011. *Analisis Kurikulum Matematika*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Amri, S., dan Ahmadi, I. K. 2010. *Kontruksi Pengemangan Pembelajaran Pengaruhnya Terhadap Mekanisme dan Praktik Kurikulum*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arief, A, R. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP N 3 Langsa. *Jurnal Maju Vol 4(1): 26-37 STKIP Bina Bangsa Meulaboh*.
- Armis. 2016. *Pengembangan Program Pembelajaran Matematika*. Pekanbaru: Universitas Riau.
- BSNP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*
- Darma, N., Wayan, S & Sariyasa. 2013. Pengaruh Pendidikan Matematika Realistik Terhadap Pemahaman Konsep dan Daya Matematika Ditinjau dari Pengetahuan awal siswa SMP Nasional Plus Jembatan Budaya. Vol 2, *Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Daryanto dan Dwicahyono, A. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Silabus,RPP,PHB,Bahan Ajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Eko, Dian. dkk. 2013. Pengembangan Lembar Kerja siswa (LKS) dengan Pendekatan Investigasi Kelompok Guna Mengoptimalkan Keterampilan Berkomunikasi dan Berfikir Kritis Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Purworejo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Radiasi Vol 3 (1): 63-67, Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Purworejo*.
- Emzir. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali.
- Ferdianto, F dan Setiyani. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal*

- Nasional Pendidikan Matematika Vol 2 (1): 37-47, *Program Studi Pendidikan Matematika Unswagati Cirebon*.
- Hamidy, UU. 1993. *Beberapa Aspek Sosial Budaya Daerah Riau*. Pekanbaru: UIR Press
- _____. 2012. *Jagat Melayu dalam Lintasan Budaya di Riau*. Pekanbaru: Bilik Kreatif Pres.
- Hamzah, A. dan Muslihrarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hanifah. 2012. Identifikasi Budaya Sekolah di SMKN 3 Wonosari. *Jurnal*. Tersedia online di eprints.uny.ac.id/9149/3/bab%202%20-08511241027.pdf (diakses pada tanggal 10 November 2018).
- Kristanto, M. 2014. Pemanfaatan Cerita Rakyat Sebagai Penanaman Etika untuk Membentuk Pendidikan Karakter Bangsa. *Mimbar Sekolah Dasar Vol. 1(1): 59-64, Program Studi PGSD, IKIP PGRI Semarang*.
- Kunandar. 2014. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan urikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mayani, S. dan Swaditya, R. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Pada Materi Program Linier. *Jurnal Pendidikan Matematika Vol 5 (1): 25-39, Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*.
- Murdani. Rahmah. dan Turmudi. 2013. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Penalaran Geometri Spasial Siswa di SMP Negeri Arun Lhokseumawe. *Jurnal Peluang Vol 1(2): 22-31*
- Nurlatifah, A dan Sugiman. 2017. Efektifitas Pendekatan Matematika Realistik Dalam Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Penalaran Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Sleman. *Jurnal Pendidikan Matematika Vol 6 (5): 36-46, Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta*
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016. *Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kemendikbud : Jakarta.

- Prastowo, A. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Pratama, E.P. 2016. Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Tolaki *Oheo* dan *Onggabo*. *Jurnal Humanika Vol 1 (16): 1-18*.
- Priyatni, E. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Revita, R. 2017. Validitas Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Penemuan Terbimbing. *Suska Journal Of Mathematics Education Vol 3(I)*, Program Studi Pendidikan Matematika UIN Suska Riau.
- Riduwan. 2016. *Dasar-dasar statistika*. Bandung: Alfabeta
- Sa'ada, Y. 2016. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Berbasis Cerita Rakyat Melayu Riau*. Pekanbaru: Universitas Islam Riau.
- Sanjaya, W. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sarbiyono. 2016. Penerapan Pendekatan Matematika Realistik terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika Vol 1(2):164-17*, Madrasah Aliyah Negeri 2 Metro, Kota Metro, Lampung.
- Sedyawati, E. 2014. *Kebudayaan di Nusantara*. Singapura: Archipelago Press.
- Shoimin, A.. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*.
- Slameto. 2008. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitati, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2011. *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Tilar. H. A. R. 2002. *Pendidikan, Kebudayaan, dan Masyarakat Madani Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

- Teguh, H, S. Lambertus dan Salam, M. 2016. Efektifitas Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMPN 8 Kendari. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika* Vol 4 (2): 71-84
- UU Republik Indonesia. 1945. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta
- Uno, H.B. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wicaksono, D. P. Dkk. 2014. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbahasa Inggris Berdasarkan Teori Kecerdasan Majemuk (*Multiple Intelligences*) Pada Materi Balok dan Kubus untuk Kelas VIII SMP. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika* Volume 2 (5): 534-549.
- Wijaya, A. 2012. *Pendidikan Matematika Realistik* Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yuniarti, ddk. 2014. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) dengan Pendekatan Ilmiah (Scientific Approach) pada Materi Segitiga Kelas VII SMP Se-Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, Vol 2 (9): 911-921, *Program Magister Pascasarjana Matematika Universitas Sebelas Maret Surakarta*.