PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *QUIZ TEAM* PADA MATERI KOORDINAT KARTESIUS KELAS VIII SMP

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk
mencapai gelar Sarjana Pendidikan

OLEH:

AZLIN ADRIANI
NPM. 166410762

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2021

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

SURAT KETERANGAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:

Nama : Azlin Adriani

NPM : 166410762

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah selesai menyusun skripsi dengan judul **"Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* Pada Materi Koordinat Kartesius Kelas VIII SMP".**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, Juni 2021

Pembimbing

Drs. Abdurrahman, M.Pd

NIDN. 1021096501

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Azlin Adriani

NPM : 166410762

Program Studi : Pendidikan Matematika

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini adalah hasil jiplakan dari karya tulis orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian syarat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, juni 2021

Saya yang menyatakan

Azlin Adriani

NPM. 166410762

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *QUIZ TEAM* PADA MATERI KOORDINAT KARTESIUS KELAS VIII SMP

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama	:	Azlin Adriani
NPM	:	166410762
Program Studi	:	Pendidikan Matematika

Pembimbing

Drs. Abdurrahman, M.Pd
NIDN. 1021096501

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika

Rezi Afrawan, M.Pd
NIDN. 1014058701

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

Tanggal 8 Juli 2021

Wakil Dekan Bid. Akademik
FKIP Universitas Islam Riau

Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd., M.Ed
NIDN. 1005068201

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

SKRIPSI

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *QUIZ TEAM* PADA MATERI KOORDINAT KARTESIUS KELAS VIII SMP

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama	:	Azlin Adriani
NPM	:	166410762
Program Studi	:	Pendidikan Matematika

Telah dipertahankan di depan penguji
Pada tanggal : 8 Juli 2021

Susunan TIM Penguji

Ketua

Drs. Abdurrahman, M.Pd
NIDN. 1021096501

Anggota tim

Dr. Hj. Zetriuslita, S.Pd., M.Si
NIDN. 0025076302

Rezi Ariawan, M.Pd
NIDN. 1014058701

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

8 Juli 2021

Wakil Dekan Bid. Akademik
FKIP Universitas Islam Riau

Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd., M.Ed
NIDN. 1005068201

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 *Website*: www.uir.ac.id *Email*: info@uir.ac.id

F.A.3.10

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR
SEMESTER GENAP TA 2020/2021

NPM : 166410762
Nama Mahasiswa : AZLIN ADRIANI
Dosen Pembimbing : 1. Drs ABDURRAHMAN M.Pd 2.
Program Studi : PENDIDIKAN MATEMATIKA
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team pada Materi Koordinat Kartesius Kelas VIII SMP
Judul Tugas Akhir(Bahasa Inggris) : Development of Mathematics Learning Devices Using Active Learning Quiz Team Type on Subjects Cartesian Coordinates for VIII Students Junior High School
Lembar Ke : .....

No	Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil / Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1	Senin, 28 Oktober 2019	Mulai membaca buku panduan proposal	ACC Judul	
2	Rabu, 30 Oktiber 2019	Pengarahan membuat latar belajang	- Buat pedoman wawancara dengan guru - Lakukan wawancara dengan guru tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dan kaitkan dengan model pembelajaran - Buat proposal	
3	Rabu, 18 Desember 2019	Proposal	Perbaiki proposal yang diberi coretan/catatan pada bagian-bagiannya	
4	Senin, 27 Januari 2020	Proposal	- Perbaiki lagi proposal sesuai coretan/catatan/saran - Siapkan perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data	
5	Kamis, 27 Februari 2020	Proposal, Perangkat Pembelajaran	- Setuju diseminarkan - Siapkan powerpoint dengan baik - Kuasai isi proposal	
6	Senin, 22 Juni 2020	Pergantian Judul	- Disetujui dengan revisi ringan - Siapkan daftar pertanyaan untuk wawancara dengan guru	
7	Senin, 20 Juli 2020	Daftar Pertanyaan	- Disetujui - Lanjutkan wawancara dengan guru - Buat proposal	
8	Rabu, 04 November 2020	- Proposal - Lembar validasi	- Revisi bagian-bagian proposal yang disarankan - Lembar validasi diperbaiki	

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

			sesuai saran	
9	Senin, 16 November 2020	- Proposal - Lembar validasi	Perbaiki lagi sesuai saran	
10	Selasa, 08 Desember 2020	Kriteria validasi RPP dan LKPD di kajian teori	Dirincikan lagi	
11	Senin, 21 Desember 2020	- Proposal - Instrumen pengumpulan data - RPP dan LKPD	Diperbaiki lagi sesuai saran	
12	Selasa, 29 Desember 2020	Proses validasi perangkat pembelajaran	Setuju dilakukan validasi	
13	Selasa, 30 Maret 2021	Skripsi	Diperbaiki sesuai saran	
14	Jumat, 23 April	Skripsi	- Sudah oke - Setuju diujikan	

Pekanbaru, juni 2021
Dekan/Ketua Departemen/Ketua Prodi

MTY2NDEWNZYY

(Dr. Hj. Sri Amnah, S.Pd., M.Si)
NIP. 1970 10071998 032002

Catatan :

1. Lama bimbingan Tugas Akhir/ Skripsi maksimal 2 semester sejak TMT SK Pembimbing diterbitkan
2. Kartu ini harus dibawa setiap kali berkonsultasi dengan pembimbing dan HARUS dicetak kembali setiap memasuki semester baru melalui SIKAD
3. Saran dan koreksi dari pembimbing harus ditulis dan diparaf oleh pembimbing
4. Setelah skripsi disetujui (ACC) oleh pembimbing, kartu ini harus ditandatangani oleh Wakil Dekan I/ Kepala departemen/Ketua prodi
5. Kartu kendali bimbingan asli yang telah ditandatangani diserahkan kepada Ketua Program Studi dan kopiannya dilampirkan pada skripsi.
6. Jika jumlah pertemuan pada kartu bimbingan tidak cukup dalam satu halaman, kartu bimbingan ini dapat di download kembali melalui SIKAD

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Persembahan

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Saya persembahkan karya sederhana ini yang pertama untuk apresiasi terhadap diri sendiri karena telah dapat bertahan dengan perjuangan ini dan teruntuk orang yang sangat saya cintai dan sayangi Ayah ***Aiditia Warman****, Ibu* ***Lismarni****,* ***Melza****,* ***Maisya, Nenek, Atuk,*** *dan* ***Nenek Udo*** *sebagai tanda bakti, hormat dan terimakasih yang tiada terhingga, yang selalu memberikan dukungan moril maupun materil, yang selalu memanjatkan do'a akan cinta kasih untuk saya yang tiada mungkin dapat terbalaskan.*

Teruntuk dosen pembimbing saya Bapak ***Drs. Abdurrahman, M.Pd*** *yang telah banyak membantu dan membimbing dalam peroses pembuatan skripsi ini.*

terimakasih untuk sobatQ ***Annisa Dwisanty, Aninda Dwi Oktavia, Fanny Rahmawati, Samira Kesumawati, Sinta Kumalasari*** *dan* ***Winni Permata Putri*** *yang selalu support baik urusan kampus dan selalu mau ditanya-tanya,maaf ya terlalu sering merepotkan kalian, Oiya semangat buat ica dan winny yang sedang berjuang, luv kalian, terimakasih banyak guys!!*

Terimakasih kepada teman SMA ku ***Sartika Fauziah Hafni Harahap*** *yang selalu memberi dukungan, makasih ya sar udah selalu ada walaupun jarang ketemu dan makasih udah menetap, luv u!*

Terimakasih juga untuk teman-teman kecilku ***Melly Anggraini, Nur Afni, Fika Andriana, Winny Aulia*** *dan* ***Fitria Dian Sari*** *yang selalu kasih semangat!*

Dan yang terakhir terimakasih kepada ***Abang Restu*** *yang telah memberi dukungan, do'a, semangat dan udah nemanin dari awal kuliah sampai sekarang, terimakasih atas segala kebaikannya, maaf sudah banyak merepotkan ya, hehe, semoga sama-sama sukses yaa kita, Amin..*

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *QUIZ TEAM* PADA MATERI KOORDINAT KARTESIUS KELAS VIII SMP

Azlin Adriani

NPM: 166410762

Skripsi Rogram Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau

Dosen Pembimbing : Drs. Abdurrahman, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran matematika berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* pada materi koordinat kartesius kelas VIII SMP yang teruji valid. Pengembangan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan metode *R & D* dengan langkah-langkah yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validitas desain, revisi desain dan produk akhir. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data berupa lembar validasi menggunakan skala *likert*. RPP dan LKPD divalidasi oleh empat validator yang terdiri dari dua dosen program studi pendidikan matematika dan dua guru SMPN 12 Pekanbaru. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data validasi. Dari hasil penelitian diperoleh hasil validasi RPP 79,93% dengan kategori cukup valid dan hasil validasi LKPD 72,45% dengan kategori cukup valid. Berdasarkan dari hasil penelitian ini diperoleh perangkat pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* pada materi koordinat kartesius kelas VIII dengan kriteria cukup valid atau dapat digunakan dengan revisi kecil.

Kata Kunci: Pengembangan, Perangkat Pembelajaran Matematika, Pembelajaran Aktif, *Quiz Team*, Koordinat Kartesius.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

DEVELOPMENT OF MATHEMATICS LEARNING DEVICES USING ACTIVE LEARNING QUIZ TEAM TYPE ON SUBJECTS CARTESIAN COORDINATES FOR VIII STUDENTS JUNIOR HIGH SCHOOL

Azlin Adriani

NPM: 166410762

Thesis Mathematic Education Study Program Faculty of Teachers Training and Education Islamic University of Riau

Advised: Drs. Abdurrahman, M.Pd

ABSTRACT

This study aims to produce a mathematics learning tool in the form of a Learning Implementation Plan (RPP) and Student Worksheet (LKPD) with an active learning model of the Quiz Team type on the Cartesius Coordinate material for class VIII SMP which has been tested valid. The depelopment of learning tools in this study uses the R & D method with steps, namely: potential and problems, data collection, product design, design validity, design revision and final product. The instrument used for data collection was a validation sheet sheet using a Likert scale. The RPP and LKPD were validated by four validators consisting of two lecturers of the mathematics education study program and two teachers of SMPN 12 Pekanbaru. The data analysis technique used is the validation data analysis technique. From the research results, the validation results of RPP 79,93% were quite valid and the results of the validation of the LKPD were 72,45% with the categories quite valid. Bases on the results of this study, it was obtained that the mathematics learning device used the Quiz Team type active learning model on the Cartesian Coordinate material for class VIII with sufficiently valid criteria or could be used with minor revisions.

Keywords: Development, Mathematics Learning Tools, Active Learning, Quiz Team, Cartesian Coordinates.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan atas ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan segala kemudahan, pertolongan, karunia dan rahmat yang tak terhingga sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul **"Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* Pada Materi Koordinat Kartesius Kelas VIII SMP"** yang merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini bukan hasil jerih payah penulis sendiri. Penulis mendapat banyak bantuan, kerjasama, bimbingan, arahan dan dukungan dari banyak pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancer. Oleh karena itu, dikesempatan ini dengan hati yang tulus dan ikhlas penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Syafrinaldi, S.H., M.CL, selaku Rektor Universitas Islam Riau.
2. Ibu Dr. Sri Amnah., M.Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
3. Bapak Rezi Ariawan, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
4. Ibu Dr. Suripah, M.Pd, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
5. Bapak Drs. Abdurrahman, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberi banyak bimbingan, bantuan, arahan serta masukan-masukan yang berguna bagi penulis.
6. Bapak Rezi Ariawan, M.Pd dan Bapak Leo Adhar Effendi, M.Pd yang telah menjadi validator dan memberi saran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

7. Bapak/Ibu Dosen Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unuversitas Islam Riau, yang telah membekali penulis ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan.
8. Bapak Kepala Tata Usaha dan Bapak/Ibu Staf Tata Usaha Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
9. Bapak Drs. Abdul Gani, selaku Kepala Sekolah SMPN 12 Pekanbaru yang telah memberikan izin dan kemudahan kepada penulis.
10. Ibu Sylvi Karlia, S.Pd., M.Si dan Ibu Rini TRisnawati, S.Pd., M.Pd Guru SMPN 12 Pekanbaru yang telah menjadi validator dan memberikan saran kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah berkenan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan unntuk kesempurnaan skripsi ini. Akhirrnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Pekanbaru, Juni 2021

Penulis

Azlin Adriani

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK ..... **i**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR TABEL ..... **vii**
DAFTAR GAMBAR ..... **viii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **ix**
BAB 1 PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 5
1.3 Ruang Lingkup Penelitian 5
1.4 Tujuan Penelitian 5
1.5 Manfaat Penelitian 6
1.6 Definisi Operasional 6
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan 7
BAB 2 KAJIAN TEORI **9**
2.1 Pengembangan Perangkat Pembelajaran 9
2.1.1 Pengertoan Pengembangan 9
2.1.2 Pengertian Perangkat Pembelajaran 9
2.1.3 Silabus 10
2.1.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 10
2.1.5 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 12
2.2 Validasi Perangkat Pembelajaran 13
2.3 Model Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* 17
2.3.1 Model Pembelajaran 17
2.3.2 Model Pembelejaran Aktif Tipe *Quiz Team* 18
2.4 Tinjauan Materi 20
BAB 3 METODE PENELITIAN **22**
3.1 Bentuk Penelitian 22
3.2 Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 22

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian 24
3.4 Objek Penelitian 24
3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 25
3.6 Teknik Analisis Data 27
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 29
4.1 Hasil Penelitian 29
4.1.1 Potensi Masalah 29
4.1.2 Pengumpulan Data 30
4.1.3 Desain Produk 30
4.1.4 Validasi Desain 33
4.1.5 Revisi Desain 37
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian 45
4.3 Kelemahan Penelitian 48
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 49
5.1 Kesimpulan 49
5.2 Saran 49
DAFTAR PUSTAKA 50
LAMPIRAN 53

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

DAFTAR TABEL

No Tabel **Judul Tabel** **Halaman**

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Materi Koordinat Kartesius...21
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi RPP 25
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi LKPD.....26
Tabel 3.3 Kategori Penilaian Lembar Validasi 26
Tabel 3.4 Kriteria Validasi RPP dan LKPD.....28
Tabel 4.1 Hasil Validasi RPP Pertemuan-1 33
Tabel 4.2 Hasil Validasi RPP Pertemuan-2 33
Tabel 4.3 Hasil Validasi RPP Pertemuan-3 34
Tabel 4.4 Hasil Analisis Validasi RPP.....34
Tabel 4.5 Hasil Validasi LKPD Pertemuan-1 35
Tabel 4.6 Hasil Validasi LKPD Pertemuan-2 35
Tabel 4.7 Hasil Validasi LKPD Pertemuan-3 36
Tabel 4.8 Hasil Analisis Validasi LKPD 36
Tabel 4.9 Hasil Revisi RPP.....37
Tabel 4.10 Hasil Revisi LKPD.....42

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

DAFTAR GAMBAR

No Gambar **Nama Gambar** **Halaman**

Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan R & D 22
Gambar 3.2 Modifikasi Langkah_langkah Pengembangan R & D 23
Gambar 4.1 Ilustrasi RPP.....32
Gambar 4.2 Ilustrasi LKPD 32

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

DAFTAR LAMPIRAN

No Lampiran	Nama Lampiran	Halaman
Lampiran 1.	Silabus	54
Lampiran 2.	RPP-1	62
Lampiran 3.	RPP-2	73
Lampiran 4.	RPP-3	84
Lampiran 5.	LKPD-1	95
Lampiran 6.	LKPD-2	104
Lampiran 7.	LKPD-3	113
Lampiran 8.	Penilain Lembar Validasi RPP	122
Lampiran 9.	Penilaian Lembar Validasi LKPD	138
Lampiran 10.	Hasil Pengolahan Nilai RPP	158
Lampiran 11.	Hasil Pengolahan NIlai LKPD	161
Lampiran 12.	Analisis Olah Data Validasi RPP	165
Lampiran 13.	Analisis Olah Data Validasi LKPD	168

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aset sekaligus tumpuan yang diharapkan dapat memperbaiki sumber daya manusia (SDM). Pendidikan di Indonesia selalu melakukan perbaikan untuk mampu menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang bermutu dan berkualitas. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu serta membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga mencapai kualitas yang lebih baik. Hamalik (2014:3) secara ringkas menyatakan pendidikan merupakan suatu proses yang dapat mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungan sehingga dapat menimbulkan perubahan dalam dirinya dan dapat berguna didalam kehidupan masyarakat. Selaras dengan pendapat Wahyuni (2018:277) secara ringkas beliau menyatakan pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk meningkatkan potensi yang ada pada diri manusia agar bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun orang lain sebagai makhluk pribadi maupun makhluk sosial. Nugraha (dalam Suripah dkk, 2021:27) Secara ringkas mengatakan tujuan utama pendidikan ialah menghasilkan individu yang matang secara intelektual, emosional dan spiritual.

Agama islam juga sangat menjunjung tinggi pendidikan sebagaimana hadist yang disampaikan Rasulullah SAW yang berbunyi:

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالعِلْمِ

Artinya: *"Barangsiapa yang hendak menginginkan dunia, maka hendaklah ia menguasai ilmu. Barangsiapa menginginkan akhirat, hendaklah ia menguasai ilmu. Dan barangsiapa yang menginginkan keduanya (dunia dan akhirat), hendaklah ia menguasai ilmu." (HR. Ahmad).*

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Matematika merupakan salah satu unsur dalam pendidikan. Hal ini berarti matematika sangat penting untuk dipelajari karena merupakan landasan awal bagi terciptanya sumber daya manusia yang cerdas dan berkualitas. Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Mata pelajaran ini perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi karena hampir semua ilmu pengetahuan dan teknologi memerlukan matematika. Secara ringkat, Wahyuni dkk (2019:18) menyatakan matematika merupakan salah satu bidang yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun hingga sekarang masih banyak peserta didik yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan menakutkan.

Secara ringkas, Manshuri (2019:1) menyatakan matematika marupakan ilmu universal yang mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin ilmu dan mengembangkan daya fikir manusia, serta mendasari perkembangan modern sehingga mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah lanjutan. Namun pada kenyataannya, peserta didik masih banyak yang menghindari pelajaran matematika. Karena pelajaran matematika sangat sulit dimengerti oleh peserta didik dan terkesan membosankan. Untuk itu, dalam proses pembelajaran matematika memerlukan suatu perencanaan yang dapat mencapai standar kompetensi pembelajaran.

Pemerintah berupaya untuk memenuhi tujuan pendidikan salah satunya yaitu dengan mengembangkan kurikulum. Salah satu pembaharuan dan inovasi kurikulum yang hingga kini terlahirlah kurikulum 2013. Secara ringkas, Priyatni (2014:3) yang menyatakan kurikulum 2013 merupakan kurikulum penyempurna dan penguat terhadap Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Salah satu aspek yang disempurnakan dalam kurikulum 2013 adalah Standar Kompetensi Lulusan(SKL).

Secara ringkas, Mulyasa (2014:1) untuk menyukseskan implementasi kurikulum 2013, maka diperlukan guru professional yang mampu merencanakan, melaksanakan, melakukan monitoring dan evaluasi, serta memberikan jaminan mutu dan mempertanggungjawabkan pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan perkembangan peserta didik. Artinya ialah tugas guru tidak hanya mengajar,

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

tetapi juga menciptakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik. Selain itu guru juga harus memberikan panduan pembelajaran yang mudah dimengerti serta tidak membosankan bagi peserta didik.

Menurut Undang-Undang Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa "perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk silabus dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada standar isi. Perancanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran. Penyusunan silabus dan RPP disesuaikan pendekatan pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian guru sebaiknya menyusun perangkat pembelajaran terlebih dahulu sebelum melaksanakan pembelajaran di dalam kelas.

Secara ringkas, Daryanto dan Dwicahyono (2014:V) menyatakan perangkat pembelajaran adalah suatu wujud persiapan yang dilakukan guru sebelum mereka melakukan proses pembelajaran. Persiapan perangkat pembelajaran sebelum proses pembelajaran memang perlu dilakukan oleh guru, karena persiapan ini akan menjadi tolak ukur akan keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Dengan perangkat pembelajaran yang bagus akan menunjang proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kualitas peserta didik. Secara ringkas, Herlina dkk (2019:49) menyatakan perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam mengelola proses belajar mengajar ialah berupa silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lembar kerja peserta didik (LKPD).

Dalam proses pembelajaran guru diharapkan dapat mendorong peserta didik agar terlibat aktif. Guru hendakya mampu memilih berbagai variasi pendekatan, model pembelajaran, dan metode yang sesuai dengan situasi agar pembelajaran yang direncanakan tercapai secara maksimal. Secara ringkas, Silberman (2009:V) menyatakan bahwa model pembelajaran aktif adalah kumpulan model pembelajaran yang komperatif yang meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif dari awal proses pembelajaran dan membangun kerja kelompok. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan pembelajaran aktif ini semua siswa diajak untuk

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

terlibat dalam semua proses pembelajaran. dengan cara yang demikian peserta didik akan merasakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Secara ringkas, Silberman (2014:57) model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dengan menyenangkan serta tidak menakutkan. *Quiz Team* juga dapat melatih siswa untuk berfikir dan berbicara secara kritis di dalam tim dimana setiap tim bebas mengeluarkan pendapat.

Salah satu materi pembelajaran matematika di SMP adalah Koordinat Kartesius. Kompetensi dasar koordinat kartesius terdiri dari, menjelaskan kedudukan titik dalam bidang koordinat kartesius yang dihubungkan dengan masalah konstektual dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kedudukan titik dalam bidang Koordinat Kartesius. Materi koordinat kartesisus ini merupakan salah satu materi yang sulit bagi siswa dan materi ini juga dipandang cocok dengan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team,* materi koordinat kartesius ini juga bisa membuat peserta didik untuk terlibat aktif dalam bekerja sama dengan kelompok.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru matematika di SMPN 12 Pekanbaru pada tanggal 25 Agustus 2020 dan juga berdasarkan pengamatan peneliti terhadap RPP yang ada di sekolah, diketahui bahwa kurikulum yang digunakan ialah kurikulum 2013. Komponen yang ada pada RPP sudah lengkap dan sesuai, namun di dalam RPP tersebut tidak adanya rincian penggunaan waktu dan penjelasan metode dari setiap langkah-langkah pembelajaran. Pembelajaran di dalam RPP juga berpusat kepada guru aktif mengajar dan guru mengenal model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team,* tetapi belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran matematika. Guru jarang membuat LKPD sendiri, guru lebih sering menggunakan LKPD yang telah ditentukan oleh sekolah yang lebih sering disebut dengan LKS (Lembar Kerja Siswa). Namun LKPD yang digunakan oleh guru tidak terlalu lengkap, penggunaan bahasa yang sulit dimengerti dan bentuknya yang kurang menarik, LKS tersebut juga sulit dipahami oleh peserta didik sehingga menyebabkan pembelajaran kurang efektif.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Oleh karena itu, permasalahan-permasalahan pada perangkat pembelajaran baik RPP maupun LKPD tersebut perlu diatasi dan perlu dicari solusinya agar permasalahan tersebut tidak terjadi lagi, sehingga siswa bisa aktif belajar dan bisa menguasai materi dengan baik, dan salah satu cara untuk mengatasi kendala tersebut ialah dengan mengembangkan perangkat pembelajaran baik RPP maupun LKPD dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team.*

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan judul "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* pada Materi Koordinat Kartesius Kelas VIII SMP".

1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini adalah bagaimanakah hasil pengembangan perangkat pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* pada materi koordinat kartesius kelas VIII SMP?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team*. Materi yang digunakan untuk penelitian ini adalah Koordinat Kartesius.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan perangkat pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* pada materi koordinat kartesius kelas VIII SMP yang teruji kelayakannya.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi peserta didik, hasil pengembangan perangkat pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* pada materi koordinat kartesius kelas VIII SMP dapat membuat siswa menjadi aktif dan bertanggung jawab serta membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.
b. Bagi guru, perangkat pembelajaran yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai referensi atau masukan bagi guru untuk meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang nantinya diterapkan di dalam kelas.
c. Bagi sekolah, sebagai tambahan referensi dalam pengembangan perangkat pembelajaran.
d. Bagi peneliti, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam merancang perangkat pembelajaran matematika. Serta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapat dari proses perkuliahan.
e. Bagi pembaca, diharapkan dapat menjadi referensi yang menarik dan dapat dikaji secara mendalam.

1.6 Definisi Operasional

Untuk memberikan batasan yang jelas mengenai beberapa istilah yang digunakan pada judul penelitian ini, maka peneliti memberikan definisi operasional mengenai istilah-istilah yang dimaksudkan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

a. Pengembangan adalah suatu proses untuk mendesain pembelajaran dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa.
b. Perangkat Pembelajaran adalah suatu persiapan yang dilakukan oleh guru sebelum melakukan proses pembelajaran, yang terdiri dari Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
c. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah merupakan suatu rencana yang menggambarkan prosedur pembelajaran sesuai dengan KD yang telah ditetapkan, yang di dalamnya juga terdapat langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

d. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) adalah merupakan suatu sarana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang berisikan lembaran-lembaran tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik serta dibuat dengan menarik.

e. Model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* adalah model pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang dipelajarinya.

Langkah-langkah model pembelajaran aktif tipe *quiz team* sebagai berikut:

1) Membagi materi menjadi 3 topik.
2) Siswa dibagi menjadi 3 kelompok.
3) Penyampaian materi maksimal selama 10 menit
4) Kelompok A membuat pertanyaan untuk kelompok B dan kelompok C.
5) Kelompok A memberikan pertanyaan kepada kelompok B dan kelompok C apabila kelompok B dan kelompok C tidak mampu menjawab maka pertanyaan dilemparkan.
6) Jika tanya jawab selesai, lanjutkan pembelajaran selanjutnya dengan menyampaikan materi selanjutnya dan kelompok B yang menjadi kelompok penanya.
7) Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaannya, lanjutkan penyampaian materi pelajaran ketiga dan tunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya.
8) Mengakhiri penmbelajaran dengan menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan adalah perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKPD menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* pada materi koordinat kartesius kelas VIII SMP.

Spesifikasi dari RPP yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. RPP yang sesuai dengan kurikulum 3013.
b. RPP yang sesuai dengan komponen RPP yang lengkap.
c. RPP yang memiliki rincian penggunaan waktu dan memiliki

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

d. penjelasan metode dari setiap langkah-langkah pembelajaran.
e. RPP yang membuat peserta didik menjadi aktif belajar.
f. RPP menggunakan langkah model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team.*

Sedangkan spesifikasi LKPD yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

a. LKPD yang sesuai dengan kurikulum 2013.
b. LKPD yang lengkap.
c. LKPD dengan bahasa yang mudah dimengerti.
d. LKPD yang menarik dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team.*
e. LKPD yang mudah dipahami oleh peserta didik.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB 2
KAJIAN TEORI

2.1 Pengembangan Perangkat Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Secara ringkas, Majid (2013:24) yang mengatakan pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah suatu proses untuk mendesain pembelajaran dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa.

2.1.2 Pengertian Perangkat Pembelajaran

Daryanto dan Dwicahyono (2014:V) secara ringkas menyatakan perangkat pembelajaran adalah suatu wujud persiapan yang dilakukan oleh guru sebelum mereka melakukan proses pembelajaran. Persiapan perangkat pembelajaran sebelum proses pembelajaran memang perlu dilakukan oleh guru, karena persiapan ini akan menjadi tolak ukur akan keberhasilan guru dalam proses pembelajaran. Dengan perangkat pembelajaran yang bagus akan menunjang proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kualitas peserta didik. Sejalan dengan pendapat Kunandar (2013:6) yang secara ringkas menyatakan bahwa perangkat pembelajaran memiliki peran yang sangat penting bagi seorang pendidik sebelum memulai suatu proses pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam proses pembelajaran yaitu: Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa perangkat pembelajaran adalah suatu persiapan yang dilakukan oleh guru sebelum melakukan proses pembelajaran, yang terdiri dari Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

2.1.3 Silabus

Trianto (2012:96) secara ringkas menyatakan silabus adalah suatu rencana pembelajaran pada kelompok mata pelajaran tertentu yang mencakup Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar (KD), materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, pencapaian kompetensi untuk penilaian, alokasi waktu, serta sumber belajar. Sejalan dengan pendapat Kosasih (2018:144) yang secara ringkas menyatakan silabus ialah pedoman rencana pembelajaran yang fungsinya sebagai acuan pengembangan RPP, di dalamnya memuat identitas mata pelajaran atau tema pelajaran, Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. Secara ringkas, Majid (2011:38) menyatakan silabus ialah rancangan pembelajaran yang berisi rencana bahan ajar dari mata pelajaran tertentu pada jenjang dan kelas tertentu, sebagai hasil dari seleksi, pengelompokan, pengurutan dan penyajian materi kurikulum, yang di pertimbangkan berdasarkan ciri dan kebutuhan daerah setenpat. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa silabus merupakan suatu acuan yang sangat penting dalam menyusun maupun mengembang rancangan pembelajaran.

2.1.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Abdurrahman dkk (2021:63p) secara ringkas menyatakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang perlu disusun oleh guru, yang mana RPP memuat identitas sekolah, identitas mata pelajaran, kelas, materi pokok, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, materi, metode pembelajaran, media yang digunakan, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran hingga penilaian hasil pembelajaran. Secara ringkas, Kosasih (2018:144) yang meyatakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana pembelajaran yang pengembangannya mengacu pada suatu KD tertentu di dalam kurikulum/silabus. RPP dibuat dalam rangka pedoman guru dalam mengajar sehingga pelaksanaannya bisa lebih terarah, sesuai dengan KD yang telah ditetapkan, RPP disusun untuk setiap KD yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Selanjutnya menurut Mulyasa (2013:212) Rencana Pelaksanaan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Pembelajaran (RPP) adalah suatu rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. Sedangkan menurut Trianto (2012:214) secara ringkas beliau menyatakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah suatu panduan langkah-langkah dari setiap kegiatan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran yang disusun dalam scenario kegiatan. Kemudian skenario kegiatan pembelajaran tersebut dikembangkan dari rumusan tujuan pembelajaran yang mengacu dari indikator untuk mencapai hasil belajar berdasarkan kurikulum berbasis kompetensi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran merupakan suatu rencana yang menggambarkan prosedur pembelajaran sesuai dengan KD yang telah ditetapkan, yang di dalamnya juga terdapat langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

Menurut Daryanto & Dwicahyono (2014:95):

Format RPP ialah sebagai berikut:

a. Identitas, yang terdiri dari Nama Sekolah, Mata Pelajaran. Kelas/Semester, Standar Kompetensi, Indikator, dan Alokasi Waktu.
b. Tujuan Pembelajaran.
c. Materi Pembelajaran.
d. Metode Pembelajaran.
e. Langkah-Langkah Pembelajaran.
f. Sumber Belajar.
g. Penilaian.

Menurut Prastowo (2014:335):

Langkah-langkah pembelajaran dalam RPP meliputi tiga komponen penting, yaitu:

1) Pendahuluan, dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar siap secara mental mempelajari pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru.
2) Kegiatan inti, merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan, yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk secara aktif menjadi pencari informasi, serta memberikan ruang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian, sesuai dengan minat bakat dan perkembangan fisik setra psikomotorik logis peserta didik.
3) Kegiatan penutup, merupakan sub komponen terakhir yang terdiri dari dua langkah yaitu umpan balik dan tindak lanjut.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

2.1.5 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Pada kurikulun 2013 salah satu perangkat pembelajaran yang digunakan adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang mana LKPD tersebut sama artinya dengan LKS (Lenbar Kerja Siswa). Secara ringkas, Armis (2016:131) menyatakan LKPD ialah salah satu sarana yang dapat digunakan guru dalam kegiatan proses pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum untuk mengoptimalkan agar tercapainya suatu tujuan dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Trianto (2012:111) secara ringkas menyatakan LKPD merupakan suatu panduan yang digunakan oleh peserta didik untuk melakukan suatu penyelidikan ataupun pemecahan masalah. Selanjutnya, secara ringkas Majid (2013:176) menyatakan bahwa LKPD merupakan suatu lembaran-lembaran tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Secara ringkas, Prastowo (2014: 277) menyatakan untuk membuat suatu LKPD yang bermakna ada satu hal penting yang perlu diperhatikan, yaitu membuat LKPD menjadi bahan ajar yang menarik bagi siswa. Sehingga dengan keberadaan LKPD tersebut, siswa menjadi tertarik untuk belajar keras dan belajar cerdas.

berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa LKPD merupakan suatu sarana yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang berisikan lembaran-lembaran tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik serta dibuat dengan menarik.

Menurut Daryanto dan Dwicahyono (2014:176):

Struktur LKPD secara umum ialah sebagai berikut:

a. Judul, mata pelajaran, semester, tempat
b. Petunjuk belajar
c. Kompetensi yang akan dicapai
d. Indikator
e. Informasi pendukung
f. Tugas-tugas dan langkah-langkah kerja
g. Penilaian

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Menurut Prastowo (2014:445):
Langkah-langkah penyusunan LKPD adalah sebagai berikut:

1) Analisis kurikulum adalah langkah pertama dalam penyusunan LKPD. Langkah awal untuk menentukan materi pokok dan pengalaman belajar manakan yang membutuhkan bahan ajar berbentuk LKPD.
2) Menyusun peta kebutuhan LKPD adalah adalah langkah kedua yang bertujuan untuk mengetahui materi apa saja yang harus ditulis dalam LKPD. Serta melihat urutan materi dalam LKPD.
3) Menentukan judul-judul LKPD adalah langkah selanjutnya untuk menentukan tema sentral dan pokok pembahasannya diperoleh dari hasil pemetaan dari potensi dasar, materi pokok atau pengalaman belajar.
4) Penulisan LKPD
   Untuk menulis LKPD ada beberapa langkah yang perlu dilakukan, yaitu:
   - Merumuskan indikator dan/atau pengalaman belajar antar mata pelajaran dari tema sentral yang telah dipelajari.
   - Menentukan alat penilaian,
   - Menyusun materi, poin yang harus diperhatikan yaitu materi LKPD, sumber materi, referensi LKPD dan tugas-tugas yang ada di LKPD.
   - Perhatikan struktur LKPD.

Menurut Armis (2016:131):

Tujuan pembelajaran LKPD adalah:

1) Memberi pengetahuan , sikap dan keterampilanyang 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.

2.2 Validasi Perangkat Pembelajaran

Secara ringkas Yuniarti, dkk (2014:915) menyatakan bahwa perangkat pembelajaran bisa dikatakan valid apabila perangkat yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritik yang kuat dan pendapat konsistensi internal. Sedangkan menurut Wicaksono dkk (2014:538) secara ringkas menyatakan suatu perangkat dikatakan valid apabila rata-rata validitas perangkat pembelajaran tersebut berada dalam kriteria valid dan sangat valid. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran dikatakan valid apabila rata-rata validitas perangkat pembelajaran berada dalam kriteria valid dan sangat valid.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Menurut Cahyanti (2015:89):

Indikator validasi RPP adalah sebagai berikut:
1) Kejelasan rumusan indikator dan tujuan pembelajaran.
2) Operasional rumusan indikator dan tujuan pembelajaran.
3) Rumusan indikator dan tujuan pembelajaran dan mudah diukur.
4) Kesesuaian indikator dan tujuan pembelajaran dengan tingkat perkembangan peserta didik.
5) Kesesuaian konsep dengan tujuan pembelajaran.
6) Kebenaran konsep.
7) Urutan konsep.
8) Masalah/latihan soal mendukung konsep.
9) Tugas mendukung konsep.
10) Kesesuaian materi dengan tingkat prkembangan intelektual peserta didik.
11) Penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
12) Bahasa yang digunakan bersifat komutatif.
13) Kesederhanaan struktur kalimat dalam bahasa yang dipergunakan.
14) Rincian waktu untuk setiap tahapan.
15) Membantu peserta didik menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.
16) Memberikan penghargaan.

Sedangkan Menurut Yufenty, Solfitri dan Siregar (2018:8-9):

Indikator validasi RPP adalah sebagai berikut:
1) Kejelasan identitas.
2) Kelengkapan komponen RPP.
3) Ketepatan alokasi waktu.
4) Kejelasan rumusan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran dengan KI dan KD.
5) Kelengkapan dan keruntutan materi.
6) Kesesuian dengan standar proses.
7) Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team.*
8) Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan yang ingin dicapai.
9) Kesesuaian penilaian dengan penilaian autentik.
10) Kesesuaian media, alat/media dan bahan belajar dengan tujuan pembelajarannya.
11) Kesesuaian sumber belajar dengan pencapaian KD dan karakteristik peserta didik.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka peneliti melakukan modifikasi indikator-indikator untuk digunakan pada lembar validasi RPP sesuai dengan kebutuhan antara lain sebagai berikut:

1) Kelengkapan komponen RPP.
2) Kesesuaian rumusan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran dengan KD.
3) Kesesuaian materi dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran.
4) Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team.*
5) Rincian waktu untuk setiap tahapan.
6) Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan yang ingin dicapai.
7) Kesesuaian sumber belajar dengan pencapaian KD dan karakteristik peserta didik.
8) Penggunaan bahasa Indonesia yang sesuai dengan EYD.
9) Bahasa yang digunakan bersifat komutatif.

Menurut Murtikusuma (2016:55):

Indikator validasi LKPD adalah sebagai berikut:

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

Sedangkan menurut Hendriana (2019:115-116):

Indikator validasi LKPD adalah sebagai berikut:

1) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.
2) Kebenaran konsep.
3) Kesesuaian contoh yang digunakan dalam materi.
4) Keakuratan fakta.
5) Koherensi dan keruntutan alur fikir (pendekatan inkuiri).
6) Kontekstualitas materi yang disajikan.
7) Materi mudah dipahami.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

8) Materi mengandung nilai-nilai karakter.
9) Penggunaan ejaan yang benar.
10) Kebenaran penggunaan istilah.
11) Penggunaan kalimat benar.
12) Konsistensi penggunaan istilah, symbol, nama ilmiah/bahasa asing.
13) Kesesuaian penggunaan gambar dengan teks yang digunakan.
14) Kesesuaian penggunaan bahasa atau gambar dengan perkembangan kognisi.
15) Kejelasan media gambar.
16) Kelengkapan keterangan gambar.
17) Penyajian materi secara logis.
18) Penyajian materi secara sistematis.
19) Penyajian materi familiar dengan peserta didik.
20) Penyajian materi menimbulkan suasana menyenangkan.
21) Penyajian materi dilengkapi dengan gambar.
22) Penyajian mendorong peserta didik kreatif.
23) Penyajian dapat menuntun peserta didik berfikir kritis.
24) Penyajian dapat menuntun peserta didik untuk menggali informasi.
25) Penyajian dapat menuntun kecakapan pembaca dalam memecahkan masalah.
26) Penyajian dapat menuntun peserta didik untuk mengambil keputusan.
27) Penyajian gambar.
28) Penyajian rangkuman materi.
29) Penyajian glosarium.
30) Penyajian daftar pustaka.
31) Kesesuaian proporsi gambar dengan bahasa paparan.
32) Keterbacaan teks atau tulisan.
33) Kesesuaian ukuran gambar.
34) Kesesuaian warna gambar.
35) Kesesuaian bentuk gambar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti memodifikasi indikator-indikator validasi LKPD tersebut berdasarkan kebutuhan antara lain sebagai berikut:

1) Format LKPD jelas dan runtun.
2) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.
3) Kebenaran konsep.
4) Keakuratan fakta.
5) Materi mudah dipahami.
6) Penyajian materi secara logis dan sistematis.
7) Penyajian materi menimbulkan suasana menyenangkan.
8) Penyajian materi dilengkapi dengan gambar.
9) Kejelasan media gambar.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

10) Kesesuaian contoh yang digunakan dalam materi.
11) Penyajian dapat menuntun kecakapan pembaca dalam memecahkan masalah.
12) Petunjuk pengerjaan ditulis dengan lengkap dan jelas.
13) Langkah-langkah pemb elajaran mencerminkan sintaks model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team.*
14) Materi kegiatan mendorong peserta didik untuk aktif dalam pemproses informasi.
15) Penggunaan bahasa Indonesia yang benar.
16) Keterbacaan teks dan tuisan.

2.3 Model Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team*

2.3.1 Model Pembelajaran

Secara ringkas, Trianto (2012:52) yang menyatakan bahwa model pembelajaran adalah karangan konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengelompokkan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, yang mana model pembelajaran ini berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melakukan proses pembelajaran. Hal ini juga selaras dengan pendapat Hamiyah dan Jauhar (2014:57) yang secara ringkas menyatakan model pembelajaran merupakan suatu teknik penyajian yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Selanjutnya, secara ringkas Joyce (dalam Rohman dan Sofan 2013:27) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di dalam kelas untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran baik dalam buku-buku, film, komputer, ataupun kurikulum.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pedoman yang digunakan untuk merancang suatu proses pembelajaran di dalam kelas dalam menentukan perangkat-perangkat pembelajaran agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

2.3.2 Model Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team*

Pembelajaran aktif ialah suatu strategi yang membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Silberman (2009:xxii) secara ringkas menyatakan model pembelajaran aktif merupakan kumpulan model pembelajaran yang komperatif yang meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif dari awal proses pembelajaran dan membangun kerja kelompok. Sedangkan menurut Cahyo (2013:138) secara ringkas menyatakan belajar aktif merupakan strategi belajar yang menuntut keaktifan dan partisipasi siswa seoptimal mungkin sehingga dapat mengubah tingkah laku siswa secara efektif dan efisien dalam kehidupan sehati-hari. Selanjutnya menurut Aqib (2015:21) yang secara ringkas menyatakan pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang proses kegiatannya dapat membuat siswa aktif secara mental. Jadi, dari pendapat diatas dapat dikatakan bahwa pembelajaran aktif ialah suatu strategi yang membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* ini dikembangkan oleh Mel Silberman. Secara ringkas, Silberman (2014:175) yang menyatakan bahwa *Quiz Team* dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap sesuatu yang mereka pelajari dengan cara yang tidak mengancam dan menakutkan serta menyenangkan. Hal tersebut senada dengan pendapat Istarani (2014:211) yang secara ringkas menyatakan model pembelajaran *Quiz Team* dapat meningkatkan tanggung jawab belajar peserta didik dalam suasana yang menyenangkan. Sedangkan menurut Lovenidiana dan Endah (2014:203) *Team Quiz* adalah suatu tanya jawab yang dilakukan antar kelompok dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi tidak membosankan karena adanya komunikasi dan diskusi dari satu kelompok ke kelompok lainnya. Selanjutnya menurut Yuelmi (2019:34) secara ringkas menyatakan *Quiz Team* merupakan salah satu tipe dalam pembelajaran *Active Learning* yang dapat menghidupkan suasana belajar dan dapat membuat siswa menjadi aktif untuk bertanya maupun menjawab dan mampu meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Quiz Team* adalah pembelajaran berkelompok yang menyenangkan dan bisa meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang dipelajarinya.

Menurut Suprijono (2013:114):

Langkah-langkah model pembelajaran aktif tipe *quiz team* sebagai berikut:

1) Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian.
2) Bagilah siswa menjadi 3 kelompok yaitu A, B, dan C.
3) Sampaikan kepada siswa format penyampaian pelajaran kemudian mulai penyampaian materi maksimal 10 menit.
4) Setelah penyampaian, minta kelompok A menyiapkan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka.
5) Mintalah kepada kelompok A untuk memberi pertanyaan kepada kelompok B. jika kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan, lempar pertanyaan tersebut kepada kelompok C.
6) Kelompok A memberi pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak dapat menjawab, lemparkan kepada kelompok B.
7) Jika tanya jawab selesai, lanjutkan pembelajaran kedua dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya. Lakukan seperti proses untuk kelompok A.
8) Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaannya, lanjutkan penyampaian materi pelajaran ketiga dan tunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya.
9) Akhiri pelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka peneliti menggunakan langkah-langkah model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* menurut Suprijono (2013:114) sebagai berikut:

1) Pilihlah topik yang dapat disampaikan dalam tiga bagian.
2) Bagilah siswa menjadi 3 kelompok yaitu A, B, dan C.
3) Sampaikan kepada siswa format penyampaian pelajaran kemudian mulai penyampaian materi maksimal 10 menit.
4) Setelah penyampaian, minta kelompok A menyiapkan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan. Kelompok B dan C menggunakan waktu ini untuk melihat lagi catatan mereka.
5) Mintalah kepada kelompok A untuk memberi pertanyaan kepada kelompok B. jika kelompok B tidak dapat menjawab pertanyaan, lempar pertanyaan tersebut kepada kelompok C.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

6) Kelompok A memberi pertanyaan kepada kelompok C, jika kelompok C tidak dapat menjawab, lemparkan kepada kelompok B.
7) Jika tanya jawab selesai, lanjutkan pembelajaran kedua dan tunjuk kelompok B untuk menjadi kelompok penanya. Lakukan seperti proses untuk kelompok A.
8) Setelah kelompok B selesai dengan pertanyaannya, lanjutkan penyampaian materi pelajaran ketiga dan tunjuk kelompok C sebagai kelompok penanya.
9) Akhiri pelajaran dengan menyimpulkan tanya jawab dan jelaskan sekiranya ada pemahaman siswa yang keliru.

Setiap model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan maupun kelemahan masing-masing, begitu juga model pembelajaran *Quiz Team.*

Menurut Istarani (2014:212) menyatakan bahwa:

Kelebihan model pembelajaran *Quiz Team* adalah sebagai berikut:
1. Adanya kuis akan membuat tertarik anak untuk mengikuti proses pembelajaran.
2. Melatih siswa untuk dapat membuat kuis secara baik.
3. Dapat meningkatkan persaingan diantara siswa secara sportif.
4. Setiap kelompok memiliki tugas masing-masing.
5. Memacu siswa untuk menjawab pertanyaan secara baik dan benar.
6. Memperjelas rangkaian materi karena diakhir pelajaran guru memperjelas semua rangkaian pertanyaan yang dianggap perlu untuk dibahas kembali.

Kelemahan model pembelajarn *Quiz Team* adalah sebagai berikut:
1. Menyusun pertanyaan secara berkualitas merupakan pekerjaan sulit bagi siswa.
2. Siswa tidak tahu apa yang mau ditanyakan kepada gurunya.
3. Pertanyaan yang dibuat adakalanya hanya bersifat sekedar dibuat-buat saja, yang penting ada pertanyaannya dari pada tidak bertanya.
4. Adanya kelompok yang kurang profesional dalam menjalankan tugas yang diberikan kepadanya.

2.4 Tinjauan Materi

Materi yang akan diajarkan pada penelitian ini adalah materi koordinat kartesius. Materi koordinat kartesisus ini dipandang cocok dengan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team,* karena materi koordinat kartesius ini juga bisa memacu peserta didik untuk terlibat aktif dalam bekerja sama dengan kelompok. Meteri ini disajikan dalam 3 pertemuan menggunakan model pembelajaran aktif tope *Quiz Team*. Materi koordinat kartesius ini berkaitan dengan kehidupan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

sehari-hari, seperti pada gambar denah ataupun peta yang mempermudahkan kita dalam mencari suatu tempat ataupun wilayah.

Materi ini memiliki beberapa kompetensi dasar dan indikator sebagai berikiut:

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Materi Koordinat Kartesius

Kompetensi Dasar	Indikator
3.2 Menjelaskan kedudukan titik dalam bidang koordinat Cartesius yang dihubungkan dengan masalah konstektual.	3.2.1 Menentukan posisi titik terhadap sumbu x dan sumbu y 3.2.2 Menentukan kuadran pada bidang koordinat 3.2.3 Menentukan posisi titik terhadap titik asal (0, 0) 3.2.4 Menentukan posisi titik terhadap titik tertentu (a,b) 3.2.5 Menentukan posisi garis yang sejajar terhadap sumbu x dan sumbu y 3.2.6 Menentukan posisi garis yang tegak lurus terhadap sumbu x dan sumbu y 3.2.7 Menentukan posisi garis yang berpotongan terhadap sumbu x dan sumbu y
4.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kedudukan titik dalam bidang koordinat Cartesius.	4.2.1 Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan posisi titik terhadap sumbu x dan sumbu y 4.2.2 Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan kuadran pada bidang koordinat 4.2.3 Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan posisi titik terhadap titik asal (0, 0) 4.2.4 Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan posisi titik terhadap titik tertentu (a, b) 4.2.5 Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan posisi garis yang sejajar dengan sumbu x dan sumbu y 4.2.6 Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan posisi garis yang tegak lurus dengan sumbu x dan sumbu y 4.2.7 Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan posisi garis yang berpotongan dengan sumbu x dan sumbu y

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB 3
METODE PENELITIAN

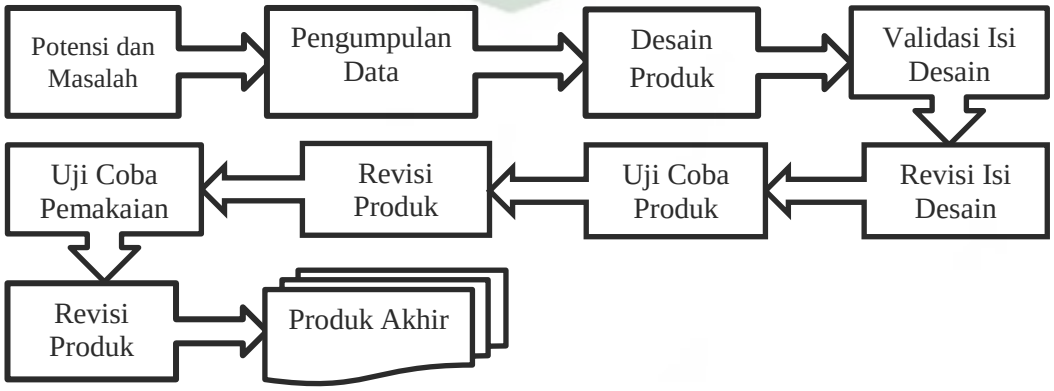
3.1 Bentuk Penelitian

Bentuk penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji kelayakan dari dari produk tersebut. Secara ringkas peneliti mengutip pendapat Sugiono (2017:297) penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut sukmadinata (2008:164) yang dikutip secara ringkas menyatakan metode penelitian dan pengembangan (*Research a nd Development/R&D*) adalah suatu proses maupun langkah untuk mengembangkan suatu produk baru ataupun menyempurnakan produk yang telah ada serta dapat dipertanggungjawabkan.

Jadi, penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) adalah metode penelitian yang digunanakan untuk menghasilkan ataupun menyempurnakan suatu produk yang telah ada dengan valid. Penelitian ini mengembangkan perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

3.2 Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran

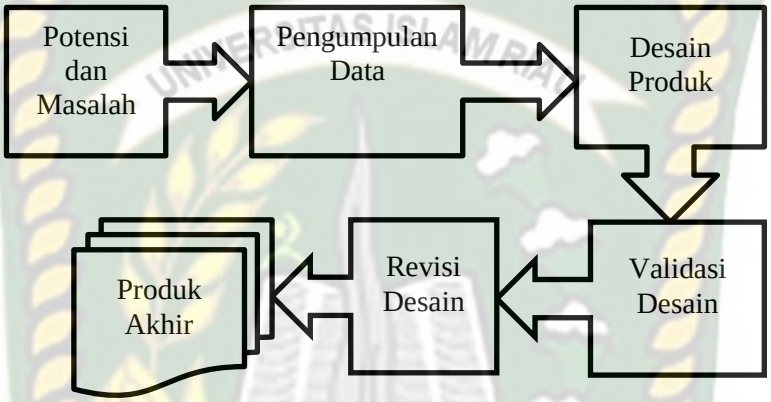
Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model pengembangan secara umum R & D. Adapun langkah-langkah pengembangan model *Researach and Vevelopment (R &D)* menurut Sugiyono (2017:409) seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.1 Langkah-langkah pengembangan R & D

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Pada penelitian ini, peneliti memodifikasi langkah-langkah di atas. Hal ini dilakukan karena berdasarkan surat yang dikeluarkan Menteri Pendidikan dan Kebuyaan Nomor 04 Tahun 2020 mengenai proses pembelajaran pada saat ini dilakukan secara jarak jauh/daring dari rumah yang disebabkan oleh adanya pendemi *covid-19.* Maka dari itu peneliti tidak bisa melakukan uji coba produk ke sekolah. Sehingga peneliti melakukan modifikasi terhadap langkah-langkah pengembangan R & D menurut Sugiyono (2017:409) di atas sesuai dengan kebutuhan peneliti pada penelitian ini. Antara lain sebagai berikut:



Gambar 3.2 Modifikasi Langkah-langkah pengembangan R & D

a. Potensi dan Masalah

Potensi merupakan sesuatu yang didayagunakan akan memiliki suatu nilai tambah. Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan ialah wawancara dengan guru matematika kelas VIII SMPN 12 Pekanbaru yang menerapkan kurikulum 2013 serta pengamatan terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan.

b. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, maka selanjutnya perlu dilakukan pengumpulan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Peneliti mengumpulkan data yang ada pada potensi dan masalah yang mendukung dalam pengembangan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

c. Desain Produk

Setelah mengumpulkan data, peneliti mulai mendesain produk yang dilakukan dengan membuat rancangan perangkat pembelajaran berdasarkan perumusan kompetensi dasar, menyusun materi, dan memperhatikan penyusunan dan pengembangan perangkat pembelajaran.

d. Validasi Desain

Tahapan ini dilakukan untuk melihat valid atau tidaknyaa produk pengembangan perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team.* Uji validasi dilakukan oleh validator ahli yaitu terdiri dari 2 orang dosen program studi pendidikan matematika FKIP UIR dan 1 orang guru matematika SMPN 12 Pekanbaru.

e. Revisi/Perbaikan Desain

Dilakukan setelah adanya validasi dari validator, maka akan diperoleh kelemahan dan kelebihan perangkat pembelajaran yang peneliti desain. Kelemahan tersebut yang akan dikurangi dengan cara memperbaiki desain yang akan dilakukan oleh peneliti. Setelah dilakukan validasi pertama, maka peneliti kembali memperlihatkan perangkat pembelajaran yang telah direvisi kepada validator.

f. Produk Akhir

Setelah peneliti melakukan revisi dari validator, maka akan dihasilkan suatu produk akhir berupa perangkat pembelajaran yang telah teruji kevalidannya.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Gedung FKIP A UIR lantai 2 dan di SMPN 12 Pekanbaru. Waktu pelaksanaannya pada semester genap T.A 2020-2021.

3.4 Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah perangkat pembelajaran matematika. Perangkat pembelajaran matematika yang dikembangkan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) di kelas VIII SMP.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data ini dikumpulkan dengan teknik validasi, sedangkan instrumen pada penelitian ini menggunakan instrumen validasi. Instrumen validasi berupa lembar validasi yang dibuat oleh peneliti dan diberikan kepada validator untuk memperoleh data tentang validitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Yang bertujuan untuk menguji kelayakan perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini ada 4 orang yang bertindak sebagai validator yang terdiri dari 2 orang dosen pendidikan matematika FKIP UIR dan 2 orang guru bidang studi matematika di SMPN 12 Pekanbaru.

Peneliti memodifikasi lembar validasi RPP sesuai dengan kebutuhan yaitu berdasarkan pendapat Cahyanti (2015:89) dan Yufentya, Solfitri dan Siregar (2016:8-9). Yang mana indikator lembar validasi RPP tersebut memiliki kisi-kisi sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi RPP

No	Indikator Penilaian	Butir Nomor
1	Kelengkapan komponen RPP	1, 2
2	Kesesuaian rumusan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran dengan KD	3, 4
3	Kesesuaian materi dengan KD, indikator dan tujuan pembelajaran	5, 6, 7
4	Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team*	8, 9, 10
5	Rincian waktu untuk setiap tahapan	11, 12
6	Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan yang ingin dicapai	13, 14, 15
7	Kesesuaian sumber belajar dengan pencapaian KD dan karakteristik peserta didik	16, 17
8	Penggunaan bahasa Indonesia yang sesuai dengan EYD	18
9	Bahasa yang digunakan bersifat komutatif	19

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Peneliti juga memodifikasi lembar validasi LKPD sesuai dengan kebutuhan yaitu berdasarkan pendapat Murtikusuma (2016:55) dan Hendriana (2019:115-116). Yang mana kisi-kisi lembar validasi LKPD sekagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi LKPD

No	Indikator Penilaian	Butir Nomor
1	Format LKPD jelas dan runtun	1
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	2
3	Kebenaran konsep	3
4	Keakuratan fakta	4
5	Materi mudah dipahami	5
6	Penyajian materi secara logis dan sistematis	6
7	Penyajian materi menimbulkan suasana menyenangkan	7
8	Penyajian materi dilengkapi dengan gambar	8, 9, 10, 11, 12
9	Kejelasan media gambar	13, 14, 15
10	Kesesuaian contoh yang digunakan dalam materi	16
10	Penyajian dapat menuntun kecakapan pembaca dalam memecahkan masalah	17
11	Petunjuk pengerjaan ditulis dengan lengkap dan jelas	18
12	Langkah-langkah pembelajaran mencerminkan sintaks model pembelajaran aktif tipe *Quiz Tea*	19, 20
13	Materi kegiatan mendorong peserta didik untuk aktif dalam pemproses informasi	21
14	Penggunaan bahasa Indonesia yang benar	22, 23, 24, 25
15	Keterbacaan teks dan tulisan	26, 27

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 lembar validasi. Produk yang telah dihasilkan ditunjukkan kepada ahli. Setelah menelaah produk, ahli mengisi angket validasi yang telah di berikan. Data yang diproleh adalah hasil angket validasi yang telah diisi ahli. Berikut kategori penilaian yang diberikan validator modifikasi Mulyatiningsih (2011:29) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Kategori Penilaian Lembar Validasi

No	Skor Penilaian	Kategori
1	4	Sangat Setuju
2	3	Setuju
3	2	Kurang Setuju
4	1	Tidak Setuju

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, yakni dengan cara menghitung skor dari setiap indikator instrumen pengumpul data yang di isi oleh validator. Menurut Akbar (2013:158) dalam analisis tingkat validasi secara deskriptif dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\mathrm{Va_x} = \frac{\mathrm{TS_e}}{\mathrm{TS_h}} \times 100\%$$

Keterangan :

$\mathrm{TS_e}$: Total skor empiris

$\mathrm{TS_h}$: Total skor maksimal yang diharapkan

$\mathrm{Va_x}$: Validator ahli, berdasarkan setiap RPP dan LKPD

Dengan x = 1, 2, 3, 4

Untuk mengetahui hasil akhir dan validitas RPP dan LKPD dari para ahli maka dihitung dengan menggunakan rumus rata-rata (*mean*). Adapun rumus validasi akhir sebagai berikut:

$$\mathrm{V} = \frac{\mathrm{Va_1} + \mathrm{Va_2} + \mathrm{Va_3} + \mathrm{Va_4}}{4} = \cdots \%$$

Keterangan :

V : Validitas akhir

$\mathrm{Va_1}$: Validitas dari ahli 1

$\mathrm{Va_2}$: Validitas dari ahli 2

$\mathrm{Va_3}$: Validitas dari ahli 3

$\mathrm{Va_4}$: Validitas dari ahli 4

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Hasil validasi masing-masing (ahli dan pengguna) dan hasil analisis validitas gabungan setelah diketahui, tingkat presentasenya dapat dicocokkan atau dikonfirmasikan dengan kriteria validitas menurut Akbar (2013:157) sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Validitas RPP dan LKPD

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	85,01%-100,00%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
2	70,01%-85,00%	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3	50,01%-70,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	01,00%-50,00%	Tidak valid, atau tidal boleh dipergunakan

Instrumen penilaian RPP dan LKPD dianggap valid jika penilaian rata-rata validasi dikategorikan cukup valid atau sangat valid.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB 4
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah berupa perangkat pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team.* Perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada materi Koordinat Kartesius kelas VIII (Delapan) semester 1 (Satu). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (*R&D*) yang mana langkah-langkahnya telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Adapun proses dan hasil pengembangan perangkat pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* yang dapat diuraikan sebagai berikut:

4.1.1 Potensi dan Masalah

Teknik yang dilakukan pada tahap ini adalah teknik wawancara. Wawancara yang dilakukan dengan guru Matematika kelas VIII SMPN 12 Pekanbaru terkait dengan penggunaan dan penerapan perangkat pembelajaran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kurikulum 2013. Dari hasil wawancara diperoleh bahwa guru sudah menggunakan kerikulum 2013 dan juga telah menggunakan berbagai macam model pembelajaran, akan tetapi guru belum pernah menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team.* Pembelajaran di dalam RPP juga berpusat kepada guru aktif mengajar. Guru jarang membuat LKPD sendiri, guru lebih sering menggunakan LKPD yang telah ditentukan oleh sekolah yang lebih sering disebut dengan LKS (Lembar Kerja Siswa). Namun LKPD yang digunakan oleh guru tidak terlalu lengkap, penggunaan bahasa yang tinggi dan bentuknya yang kurang menarik, LKS tersebut juga sulit dipahami oleh peserta didik sehingga menyebabkan pembelajaran kurang efektif.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

4.1.2 Pengumpulan Data

Setelah memperoleh informasi dari tahap potensi dan masalah, selanjutnya peneliti mengumpulkan informasi tersebut yang digunakan untuk mendesain produk yang akan dikembangkan yaitu perangkat pembelajran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Peneliti mengumpulkan silabus dan RPP yang digunakan guru sesuai dengan kurikulum 2013 yang diperlukan untuk mendukung dalam pengembangan perangkat pembelajaran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

4.1.3 Desain Produk

Setelah data yang diperlukan untuk mendukung pengembangan perangkat pembelajaran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) terkumpul maka tahap selanjutnya adalah mendesain/merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Desain RPP dan LKPD disesuaikan dengan model pmbelakaran aktif tipe *Quiz Team.* RPP dirancang berdasarkan silabus, kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) sedangkan RPP dirancang berdasarkan RPP.

4.1.3.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RPP yang dikembangkan terdiri dari 3 kali pertemuan. Ketiga RPP diuraikan sebagai berkut:

1) Pada pertemuan pertama, sub bahasan mengenai posisi titik terhadap sumbu x dan sumbu y alokasi waktu 3 x 40 menit.

   Tujuan pembelajaran adalah:

   Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik dapat:

   a. Menentukan posisi titik terhadap sumbu x dan sumbu y dengan tepat.
   b. Menentukan kuadran pada bidang koordinat dengan tepat.
   c. Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan posisi titik terhadap sumbu x dan sumbu y dengan benar.
   d. Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan kuadran pada bidang koordinat dengan benar.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

2) Pada pertemuan kedua, sub bahasan mengenai posisi titik terhadap titik asal (0,0) dan titik tertentu (a,b) dengan alokasi waktu 2 x 40 menit.

   Tujuan pembelajaran adalah:

   Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik dapat:

   a. Menentukan posisi titik terhadap titik asal (0,0) dengan tepat.
   b. Menentukan posisi titik terhadap titik tertentu (a,b) dengan tepat.
   c. Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan posisi titik terhadap titik asal (0,0) dengan benar.
   d. Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan posisi titik terhadap titik tertentu (a,b) dengan benar.

3) Pada pertemuan ketiga, sub bahasan mengenai posisi garis terhadap sumbu x dan sumbu y dengan alokasi waktu 3 x 40 menit.

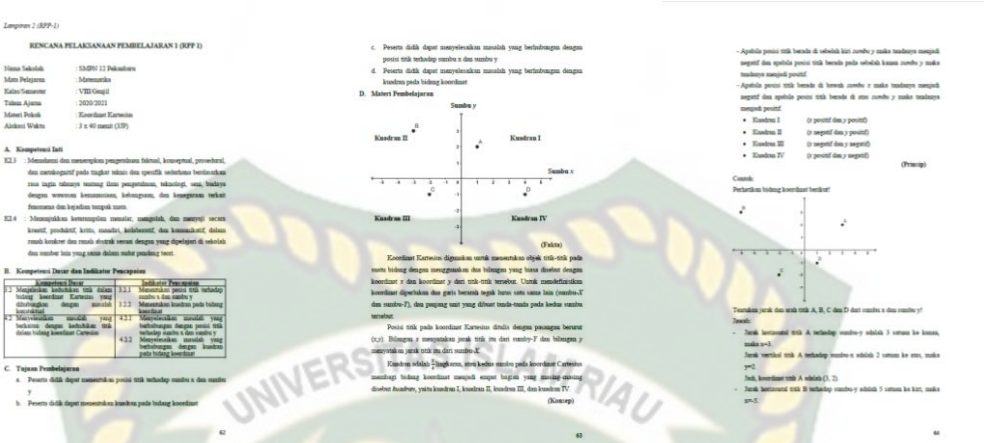
   Tujuan pembelajaran adalah:

   Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik dapat:

   a. Menentukan posisi garis yang sejajar terhadap sumbu x dan sumbu y dengan tepat.
   b. Menentukan posisi garis yang tegak lurus terhadap sumbu x dan sumbu y dengan tepat.
   c. Menentukan posisi garis yang berpotongan terhadap sumbu x dan sumbu y dengan dengan tepat.
   d. Menyelesaikan masalah yang berhubungan d engan posisi garis yang sejajar terhadap sumbu x dan sumbu y dengan benar.
   e. Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan posisi garis yang sejajar terhadap sumbu x dan sumbu y dengan benar.
   f. Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan posisi garis yang sejajar terhadap sumbu x dan sumbu y dengan benar.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Berikut ini ilustrasi RPP yang telah dikembangkan, untuk RPP lebih jelas dapat dilihat di lampiran.

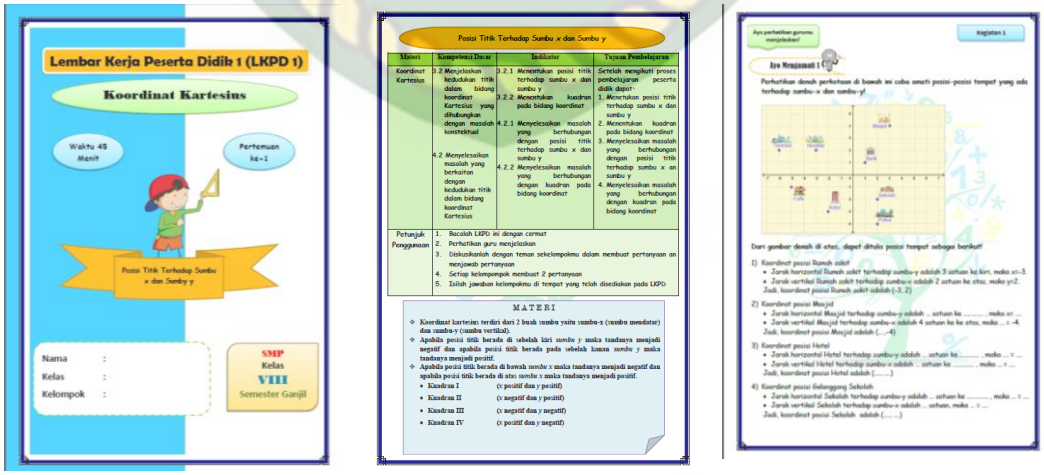


Gambar 4.1 Ilustrasi RPP

4.1.3.2 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD yang dikembangkan terdiri dari 3 kali pertemuan pada materi koordinat kartesius dan disesuaikan dengan RPP. LKPD yang dikembangkan merupakan panduan peserta didik untuk melakukan kegiatan selama proses pembelajaran. LKPD yang dikembangkan sesuai dengan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* dan didesain dengan warna yang menarik. LKPD juga dilengkapi dengan langkah-langkah pengerjaannya untuk mempermudah siswa dalam mengerjakan LKPD.

Berikut ini ilustrasi LKPD yang telah dikembangkan, untuk LKPD lebih jelas dapat dilihat di lampiran.



Gambar 4.2 Ilustrasi LKPD

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

4.1.4 Validasi Desain

Setelah perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKPD dibuat, maka tahap selanjutnya ialah melakukan validasi desain dengan menggunakan instrumen lembar validasi. Validasi dilakukan untuk merevisi kekurangan pada perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan saran validator. Perangkat pembelajaran (RPP dan LKPD) divalidasi oleh 4 validator yaitu terdiri dari 2 orang dosen matematika FKIP UIR dan dua orang guru matematika SMPN 12 Pekanbaru.

Berikut daftar validator:

1) Validator 1 : RA (Dosen Matematika FKIP UIR)
2) Validator 2 : LAE (Dosen Matematika FKIP UIR)
3) Validator 3 : SK (Guru Matematika SMPN 12 Pekanbaru)
4) Validator 4 : RT (Guru Matematika SMPN 12 Pekanbaru)

1) Validasi Desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Hasil validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dinilai oleh validator adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi RPP Pertemuan-1

No	Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Validator 1	57	76	75%	Cukup Valid
2	Validator 2	57	76	75%	Cukup Valid
3	Validator 3	66	76	86,84%	Sangat Valid
4	Validator 4	63	76	82,89%	Cukup Valid
Total		**243**	**304**	**79,93%**	**Cukup Valid**

Pada tabel di atas terlihat bahwa hasil rata-rata presentase RPP-1 dengan nilai terendah 75% dengan tingkat validitas cukup valid. Hal ini disebabkan indikator yang disajikan yaitu kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi dasar dan kesesuaian materi dengan indikator serta kesesuaian materi dengan tujuan kurang sesuai, kejelasan scenario pembelajaran juga kurang jelas, sehingga presentase indikator cukup valid.

Tabel 4.2 Hasil Validasi RPP Pertemuan-2

No	Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Validator 1	57	76	75%	Cukup Valid
2	Validator 2	57	76	75%	Cukup Valid
3	Validator 3	66	76	86,84%	Sangat Valid

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

4	Validator 4	63	76	82,89%	Cukup Valid
Total		**243**	**304**	**79,93%**	**Cukup Valid**

Pada tabel di atas terlihat bahwa hasil rata-rata presentase RPP-1 dengan nilai terendah 75% dengan tingkat validitas cukup valid. Hal ini disebabkan indikator yang disajikan yaitu kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi dasar dan kesesuaian materi dengan indikator serta kesesuaian materi dengan tujuan kurang sesuai, kejelasan scenario pembelajaran juga kurang jelas, sehingga presentase indikator cukup valid.

Tabel 4.3 Hasil Validasi RPP Pertemuan-3

No	Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Validator 1	57	76	75%	Cukup Valid
2	Validator 2	57	76	75%	Cukup Valid
3	Validator 3	66	76	86,84%	Sangat Valid
4	Validator 4	63	76	82,89%	Cukup Valid
Total		**243**	**304**	**79,93%**	**Cukup Valid**

Pada tabel di atas terlihat bahwa hasil rata-rata presentase RPP-1 dengan nilai terendah 75% dengan tingkat validitas cukup valid. Hal ini disebabkan indikator yang disajikan yaitu kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi dasar dan kesesuaian materi dengan indikator serta kesesuaian materi dengan tujuan kurang sesuai, kejelasan scenario pembelajaran juga kurang jelas, sehingga presentase tingkat validasi cukup valid.

Berdasarkan hasil perhitungan penilaian RPP dari setiap validator maka diperoleh rata-rata validasi sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Analisis Validasi RPP

RPP	Presentase Validasi (%)				Rata-rata (%)	Tingkat Validasi
	V1	V2	V3	V4		
RPP-1	75%	75%	86,84%	82,89%	79,93%	Cukup valid
RPP-2	75%	75%	86,84%	82,89%	79,93%	Cukup valid
RPP-3	75%	75%	86,84%	82,89%	79,93%	Cukup valid
Rata-rata Validasi RPP (%)					**79,93%**	**Cukup valid**

Keterangan :

V1 = RA

V2 = LAE

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

V3 = SK

V4 = RT

Berdasarkan hasil analisis validasi RPP pada tabel rata-rata validasi RPP adalah 79,83% maka Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tersebut termasuk dalam kategori **Cukup Valid** atau dapat digunakan dengan revisi kecil. Maka Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tersebut efetif digunakan dalam proses pembelajaran.

2) Validasi Desain LKPD

Hasil validasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah dinilai oleh validator adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi LKPD Pertemuan-1

No	Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Validator 1	65	108	60,18%	Kurang valid
2	Validator 2	72	108	66,67%	Kurang valid
3	Validator 3	90	108	83,33%	Cukup Valid
4	Validator 4	86	108	79,62%	Cukup Valid
Total		**313**	**432**	**72,45%**	**Cukup valid**

Pada tabel di atas terlihat bahwa hasil rata-rata presentase LKPD-1 dengan nilai terendah adalah 60,18%. Hal ini dikarenakan pada indikator yang disajikan yaitu langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada LKPD sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* serta materi yang disajikan dalam LKPD disesuaikan dengan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* belum sesuai sehingga presentase tingkat validasi kurang valid.

Tabel 4.6 Hasil Validasi LKPD Pertemuan-2

No	Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Validator 1	65	108	60,18%	Kurang valid
2	Validator 2	72	108	66,67%	Kurang valid
3	Validator 3	90	108	83,33%	Cukup Valid
4	Validator 4	86	108	79,62%	Cukup Valid
Total		**313**	**432**	**72,45%**	**Cukup valid**

Pada tabel di atas terlihat bahwa hasil rata-rata presentase LKPD-1 dengan nilai terendah adalah 60,18%. Hal ini dikarenakan pada indikator yang disajikan yaitu langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada LKPD sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* serta materi yang disajikan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

dalam LKPD disesuaikan dengan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* belum sesuai sehingga presentase tingkat validasi kurang valid.

Tabel 4.7 Hasil Validasi LKPD Pertemuan-3

No	Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Validator 1	65	108	60,18%	Kurang valid
2	Validator 2	72	108	66,67%	Kurang valid
3	Validator 3	90	108	83,33%	Cukup Valid
4	Validator 4	86	108	79,62%	Cukup Valid
Total		**313**	**432**	**72,45%**	**Cukup valid**

Pada tabel di atas terlihat bahwa hasil rata-rata presentase LKPD-1 dengan nilai terendah adalah 60,18%. Hal ini dikarenakan pada indikator yang disajikan yaitu langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada LKPD sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* serta materi yang disajikan dalam LKPD disesuaikan dengan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* belum sesuai sehingga presentase tingkat validasi kurang valid.

Berdasarkan hasil perhitungan penilaian LKPD dari setiap validator maka diperoleh rata-rata validasi sebagai berikut:

Tabel 4.8 Hasil Analisis Validasi LKPD

LKPD	Presentase Validasi (%)				Rata-rata (%)	Tingkat Validasi
	V1	V2	V3	V4		
LKPD-1	60,18%	66,67%	83,33%	79,62%	72,45%	Cukup valid
LKPD-2	60,18%	66,67%	83,33%	79,62%	72,45%	Cukup valid
LKPD-3	60,18%	66,67%	83,33%	79,62%	72,45%	Cukup valid
Rata-Rata Validasi LKPD (%)					**72,45%**	**Cukup valid**

Keterangan:

V1 = RA

V2 = LAE

V3 = SK

V4 = RT

Berdasarkan hasil analisis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada tabel rata-rata validasi LKPD adalah 72,45% maka Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) tersebut termasuk dalam kategori **Cukup Valid** atau dapat digunakan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

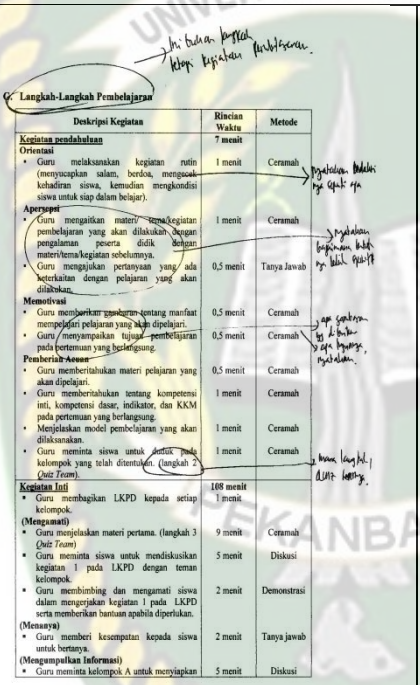
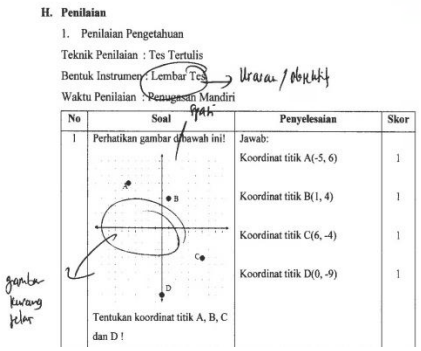
dalam revisi kecil. Maka lembar kerja peserta didik (LKPD) tersebut efekltif digunakan dalam proses pembelajaran.

4.1.5 Revisi Desain

Pada tahap validasi, peneliti memperoleh beberapa saran dari validator untuk melakukan perbaikan pada produk perangkat pembelajaran. dari saran tersebut peneliti merangkum beserta hasil revisiannya ke dalam tabel di bawah ini. Adapun saran dari validator dan hasil revisi perangkat pembelajaran dijelaskan sebagai berikut.

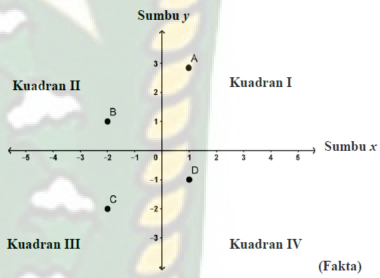
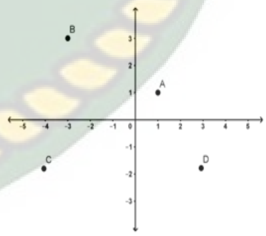
Tabel 4.9 Hasil Revisi RPP

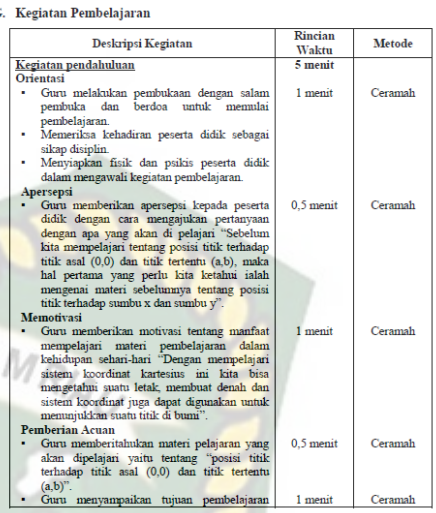
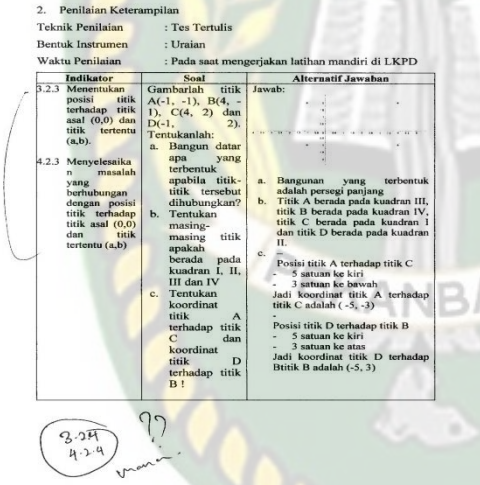
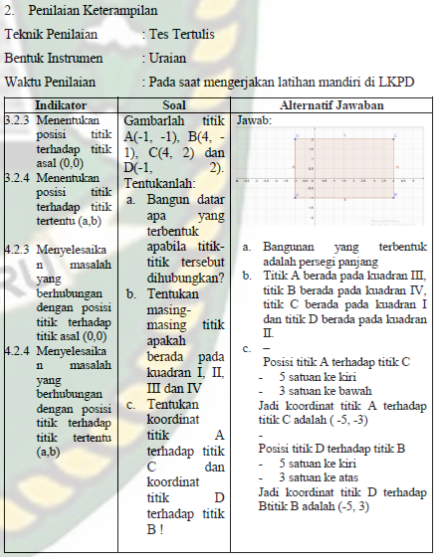
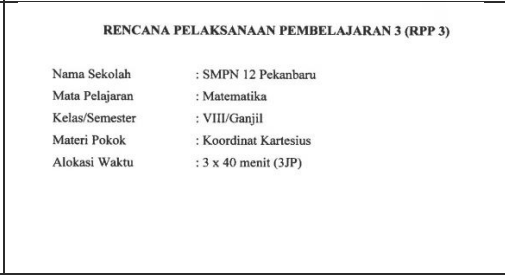
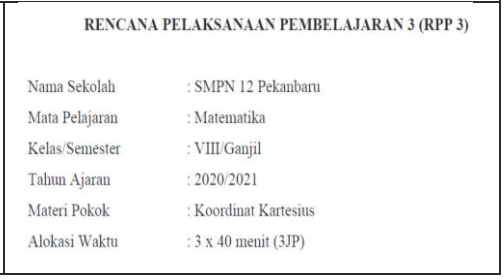
No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	RPP-1	
1.	Tambahkan tahun pelajaran pada identitas	
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN 1 (RPP 1) Nama Sekolah : SMPN 12 Pekanbaru Mata Pelajaran : Matematika Kelas/Semester : VIII/Ganjil Materi Pokok : Koordinat Kartesius Alokasi Waktu : 3 x 40 menit (3JP)	**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN 1 (RPP 1)** Nama Sekolah : SMPN 12 Pekanbaru Mata Pelajaran : Matematika Kelas/Semester : VIII/Ganjil Tahun Ajaran : 2020/2021 Materi Pokok : Koordinat Kartesius Alokasi Waktu : 3 x 40 menit (3JP)
2.	Sajikan tujuan pembelajaran dalam bentuk abcd	
	C. Tujuan Pembelajaran Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik dapat: 1. Mengtukan posisi titik terhadap sumbu x dan sumbu y 2. Menentukan kuadran pada bidang koordinat 3. Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan posisi titik terhadap sumbu x dan sumbu y 4. Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan kuadran pada bidang koordinat	**C. Tujuan Pembelajaran** a. Peserta didik dapat menentukan posisi titik terhadap sumbu x dan sumbu y b. Peserta didik dapat menentukan kuadran pada bidang koordinat 62 c. Peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan posisi titik terhadap sumbu x dan sumbu y d. Peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan kuadran pada bidang koordinat
3.	Perbaiki Prosedur	
	• Kuadran IV (*x* positif dan *y* negatif) 4. Prosedur Melakukan penemuan titik-titik dan kuadran pada bidang Kartesius. **E. Model/Metode Pembelajaran** Model : Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* Metode : Diskusi, Tanya Jawab dan Penugasan.	Contoh: Perhatikan bidang koordinat berikut! Tentukan jarak dan arah titik A, B, C dan D dari sumbu x dan sumbu y! Jawab: - Jarak horizontal titik A terhadap sumbu-y adalah 3 satuan ke kanan, maka x=3.

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
		Jarak vertikal titik A terhadap sumbu-x adalah 2 satuan ke atas, maka y=2. Jadi, koordinat titik A adalah (3, 2). - Jarak horizontal titik B terhadap sumbu-y adalah 5 satuan ke kiri, maka x=-5. Jarak vertikal titik B terhadap sumbu-x adalah 3 satuan ke atas, maka y=3. Jadi, koordinat titik B adalah (-5, 3). - Jarak horizontal titik C terhadap sumbu-y adalah 2 satuan ke kiri, maka x=-2. Jarak vertikal titik C terhadap sumbu-x adalah 2 satuan ke bawah, maka y=-2. Jadi, koordinat titik C adalah (-2, -2). - Jarak horizontal titik D terhadap sumbu-y adalah 1 satuan ke kanan, maka x=1. Jarak vertikal titik D terhadap sumbu-x adalah 1 satuan ke bawah, maka y=-1. Jadi, koordinat titik D adalah (1, -1). (Prosedur)
4.	Perbaiki isi kegiatan pembelajaran	
	 G. Langkah-Langkah Pembelajaran Deskripsi Kegiatan / Rincian Waktu / Metode Kegiatan pendahuluan — 7 menit Orientasi • Guru melaksanakan kegiatan rutin (menyucapkan salam, berdoa, mengecek kehadiran siswa, kemudian mengkondisi siswa untuk siap dalam belajar). — 1 menit — Ceramah Apersepsi • Guru mengaitkan materi/ tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya. — 1 menit — Ceramah • Guru mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitan dengan pelajaran yang akan dilakukan. — 0,5 menit — Tanya Jawab Memotivasi • Guru memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. — 0,5 menit — Ceramah • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung. — 0,5 menit — Ceramah Pemberian Acuan • Guru memberitahukan materi pelajaran yang akan dipelajari. — 0,5 menit — Ceramah • Guru memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung. — 1 menit — Ceramah • Menjelaskan model pembelajaran yang akan dilaksanakan. — 1 menit — Ceramah • Guru meminta siswa untuk untuk pada kelompok yang telah ditentukan. (langkah 2 Quiz Team). — 1 menit — Ceramah Kegiatan Inti — 108 menit • Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok. — 1 menit (Mengamati) • Guru menjelaskan materi pertama. (langkah 3 Quiz Team) — 9 menit — Ceramah • Guru meminta siswa untuk mendiskusikan kegiatan 1 pada LKPD dengan teman kelompok. — 5 menit — Diskusi • Guru membimbing dan mengamati siswa dalam mengerjakan kegiatan 1 pada LKPD serta memberikan bantuan apabila diperlukan. — 2 menit — Demonstrasi (Menanya) • Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya. — 2 menit — Tanya jawab (Mengumpulkan Informasi) • Guru meminta kelompok A untuk menyiapkan — 5 menit — Diskusi	G. Kegiatan Pembelajaran Deskripsi Kegiatan / Rincian Waktu / Metode Kegiatan pendahuluan — 7 menit Orientasi • Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. — 1,5 menit — Ceramah • Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin. • Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. Apersepsi • Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan dengan apa yang akan di pelajari "Sebelum kita mempelajari tentang posisi titik terhadap sumbu x dan sumbu y, maka hal pertama yang perlu kita ketahui ialah mengenai pola bilangan mada materi sebelumnya". — 1 menit — Ceramah Memotivasi • Guru memberikan motivasi tentang manfaat mempelajari materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari "Dengan mempelajari sistem koordinat kartesius ini kita bisa mengetahui suatu letak, membuat denah dan sistem koordinat juga dapat digunakan untuk menunjukkan suatu titik di bumi". — 1 menit — Ceramah Pemberian Acuan • Guru memberitahukan materi pelajaran yang akan dipelajari yaitu tentang "posisi titik terhadap sumbu x dan sumbu y". — 0,5 menit — Ceramah • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai setelah mempelajari posisi titik terhadap sumbu x dan sumbu y adalah peserta didik dapat menentukan posisi titik terhadap sumbu x dan sumbu y, menentukan kuadran, menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan posisi titik terhadap sumbu x dan sumbu y dan kuadran. — 1 menit — Ceramah • Menjelaskan model pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu model pembelajaran aktif tipe Quiz Team. — 1 menit — Ceramah • Guru meminta siswa untuk duduk pada kelompok yang telah ditentukan. (langkah 2 Quiz Team). — 1 menit — Ceramah Kegiatan Inti — 107 menit • Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok. — 2 menit (Mengamati)
5.	Perbaiki gambar pada lembar penilaian	
	 H. Penilaian 1. Penilaian Pengetahuan Teknik Penilaian : Tes Tertulis Bentuk Instrumen : Lembar Tes Waktu Penilaian : Penugasan Mandiri No / Soal / Penyelesaian / Skor 1 — Perhatikan gambar dibawah ini! — Jawab: Koordinat titik A(-5, 6) — 1 Koordinat titik B(1, 4) — 1 Koordinat titik C(6, -4) — 1 Koordinat titik D(0, -9) — 1 Tentukan koordinat titik A, B, C dan D !	H. Penilaian 1. Penilaian Pengetahuan Teknik Penilaian : Tes Tertulis Bentuk Instrumen : Uraian Waktu Penilaian : Penugasan Mandiri No / Soal / Penyelesaian / Skor 1 — Perhatikan gambar dibawah ini! — Jawab: Koordinat titik A(1, 4) — 1 Koordinat titik B(-4,5) — 1 Koordinat titik C(6, -4) — 1

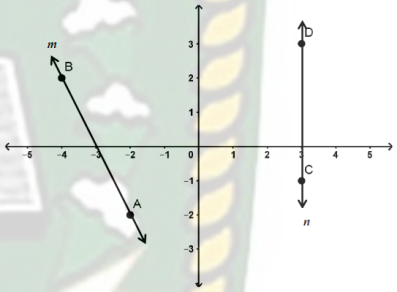
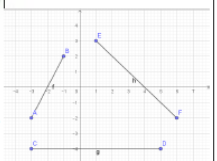
Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	RPP-2	
6.	Tambahkan tahun pelajaran pada identitas	
	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN 2 (RPP 2) Nama Sekolah : SMPN 12 Pekanbaru Mata Pelajaran : Matematika Kelas/Semester : VIII/Ganjil Materi Pokok : Koordinat Kartesius Alokasi Waktu : 2 x 40 menit (2JP)	**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN 2 (RPP 2)** Nama Sekolah : SMPN 12 Pekanbaru Mata Pelajaran : Matematika Kelas/Semester : VIII/Ganjil Tahun Ajaran : 2020/2021 Materi Pokok : Koordinat Kartesius Alokasi Waktu : 2 x 40 menit (2JP)
7.	Perbaiki fakta dan konsep	
	D. Materi Pembelajaran 1. Fakta Dalam koordinat kartesius: • Diagram Kartesius • Dalam diagram kartesius ada sumbu yang digunakan yaitu sumbu *x* dan sumbu *y* yang tegak lurus 2. Konsep Koordinat Kartesius digunakan untuk menentukan objek titik-titik pada suatu bidang dengan menggunakan dua bilangan yang biasa disebut dengan koordinat *x* dan koordinat *y* dari titik-titik tersebut. Untuk mendefinisikan koordinat diperlukan dua garis berarah tegak lurus satu sama lain (sumbu-*X* dan sumbu-*Y*), dan panjang unit yang dibuat tanda-tanda pada kedua sumbu tersebut. Posisi titik pada koordinat Kartesius ditulis dengan pasangan berurut (*x*,*y*). Bilangan *x* menyetakan jarak titik itu dari sumby-*Y* dan bilangan *y* menyatakan jarak titik itu dari sumbu-*X*.	**D. Materi Pembelajaran**  **(Fakta)** Jika titik O(0,0) dianggap sebagai titik asal, mka setiap titik pada bidang koordinat memiliki jarah terhadap titik asal. Misalkan titik C(-4,3), titik C terhadap titik asal berjarak 4 satuan ke kiri dan 3 satuan ke atas. Posisi suatu titik pada bidang koordinat dapat ditentukan dari titik lain sebagai titik acuan. Misalkan titik A(3,4) sebagai titik acuan, dan titik B mempunyai koordinat (6,-8), maka posisi titik B dari titik A yaitu 3 satuan ke kanan dan 12 satuan ke bawah. **(Konsep)**
8.	Perbaiki prosedur	
	4. Prosedur Melakukan penemuan titik-titik terhadap titik asal (0, 0) dan titik tertentu (a,b). **E. Model/Metode Pembelajaran** Model : Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team* Metode : Diskusi, Tanya Jawab dan Penugasan.	Perhatikan bidang koordinat berikut!  Tentukan tentukan posisi titik A terhadap titik asal O(0,0) dan posisi titik B terhadap titik D! Jawab: - Posisi titik A terhadap titik asal O(0,0) 1 satuan ke kanan 1 satuan ke atas Jadi, koordinat titik A terhadap titik asal O(0,0) adalah (1,1) - Posisi titik B terhadap titik D 6 satuan ke kiri 5 satuan ke atas Jadi, koordinat titik B terhadap titik D adalah (-6,5) **(Prosedur)**

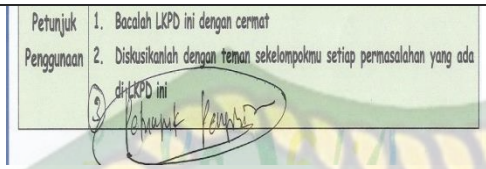
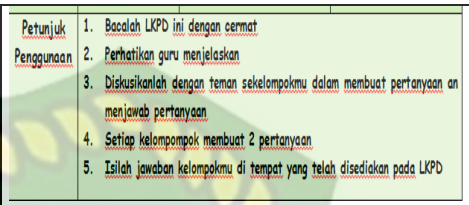
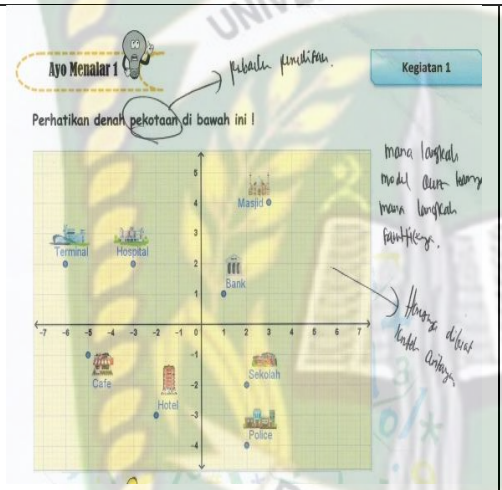
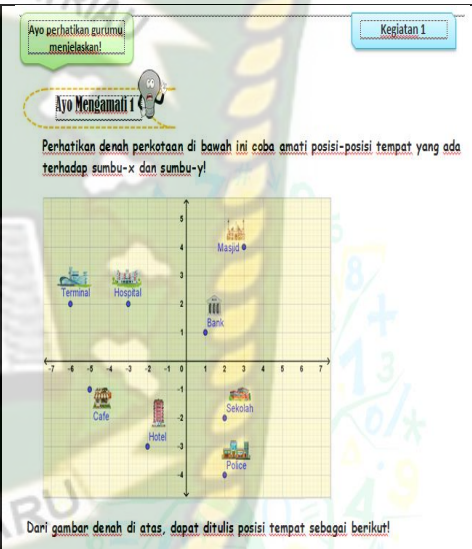
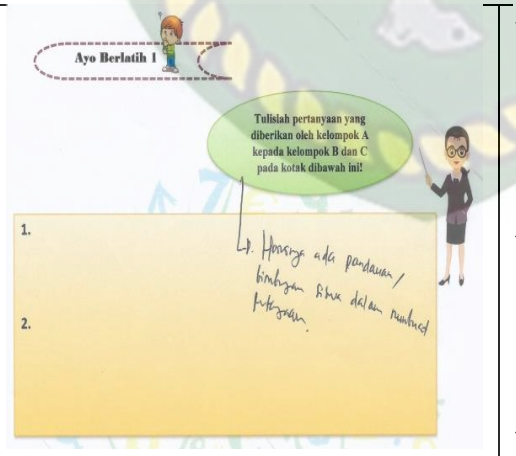
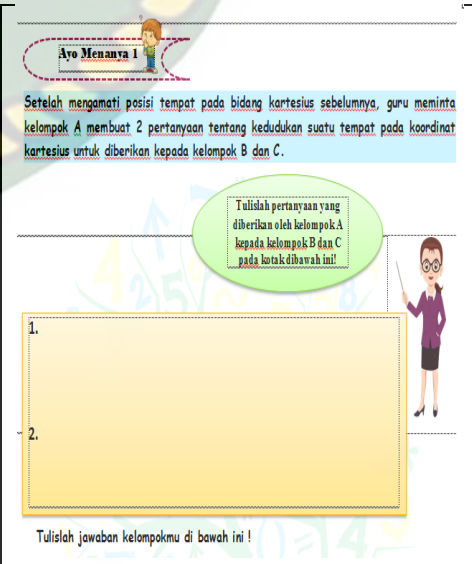
No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
9.	Perbaiki isi kegiatan pembelajaran	
		
10	Tambahkan indikator yang kurang pada penilaian	
		
	RPP-3	
11.	Tambahkan tahun pelajaran pada identitas	
		

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

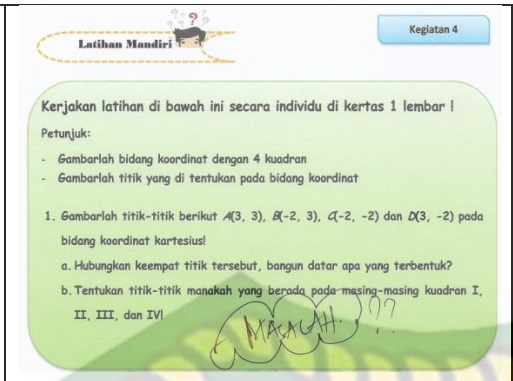
No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
12.	Sajikan tujuan pembelajaran dalam bentuk abcd	
	Kompetensi Dasar: Indikator Pencapaian: x dan sumbu y C. Tujuan Pembelajaran Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik dapat: 1. Menetukan garis yang sejajar dengan sumbu x dan sumbu y 2. Menentukan garis yang tegak lurus dengan sumbu x dan sumbu y 3. Menentukan garis yang berpotongan dengan sumbu x dan sumbu y 4. Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan garis yang sejajar dengan sumbu x dan sumbu y 5. Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan garis yang tegak lurus dengan sumbu x dan sumbu y 6. Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan garis yang berpotongan dengan sumbu x dan sumbu y	C. Tujuan Pembelajaran Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik dapat: 1. Menetukan garis yang sejajar dengan sumbu x dan sumbu y dengan tepat. 2. Menentukan garis yang tegak lurus dengan sumbu x dan sumbu y dengan tepat. 3. Menentukan garis yang berpotongan dengan sumbu x dan sumbu y dengan tepat. 4. Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan garis yang sejajar dengan sumbu x dan sumbu y dengan benar. 5. Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan garis yang tegak lurus dengan sumbu x dan sumbu y dengan benar. 6. Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan garis yang berpotongan dengan sumbu x dan sumbu y dengan benar.
13.	Perbaiki prosedur	
	4. Prosedur Menyelidiki garis yang sejejar, tegak lurus dan garis yang berpotongan dengan sumbu x dan sumbu y.	Contoh: Gambarlah pada koordinat kartesius garis m melalui titik A(-2,-2) dan B(-4,2), dan garis m melalui titik C(3,-1) dan D(3,3). Kemudian tentukan hubungnnya terhadap sumbu-x dan sumbu-y! Jawab: 
14.	Tambahkan indikator yang kurang pada penilaian	
	Indikator: dengan sumbu koordinat. / 4.2.5 Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan garis yang berpotongan dengan sumbu koordinat. Soal: melalui titik E(1, 3) dan F(6, -2). Alternatif Jawaban: sumbu x	Indikator: 3.2.4 Menentukan posisi garis yang sejajar terhadap sumbu x dan sumbu y; 3.2.5 Menentukan posisi garis yang tegak lurus terhadap sumbu x dan sumbu y; 3.2.6 Menentukan posisi garis yang berpotongan terhadap sumbu x dan sumbu y; 4.2.4 Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan posisi garis yang sejajar terhadap sumbu x dan sumbu y; 4.2.5 Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan posisi garis yang tegak lurus terhadap sumbu x dan sumbu y; 4.2.6 Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan garis yang berpotongan Soal: Gambarlah garis yang melalui pasangan pasangan titik berikut, kemudian tentukan hubungannya terhadap sumbu-x dan sumbu-y! a. Garis f melalui titik A(-3, -2) dan B(-1, 2). b. Garis g melalui titik C(-3, -4) dan D(5, -4). c. Garis g melalui titik E(1, 3) dan F(6, -2). Alternatif Jawaban: Jawab:  a. Garis f berpotongan dengan sumbu x b. Garis g sejajar dengan sumbu x dan tegak lurus terhadap sumbu y c. Garis h berpotongan dengan sumbu x

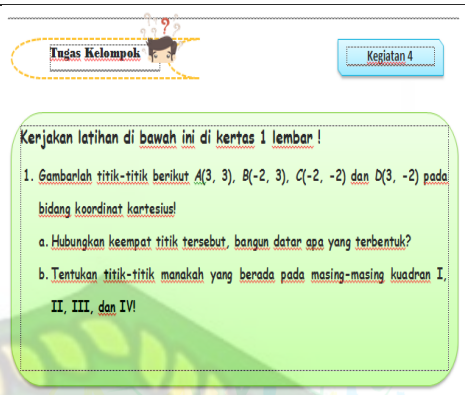
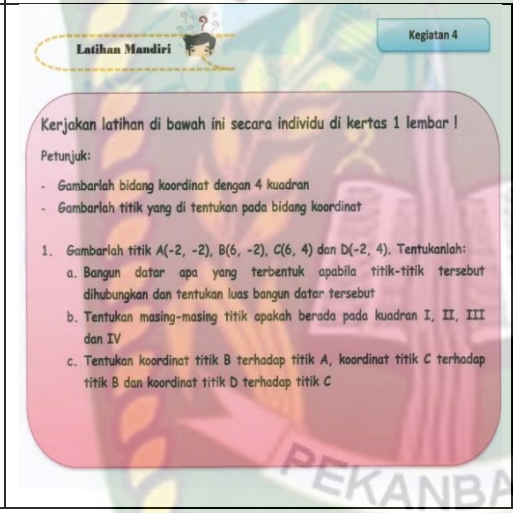
Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

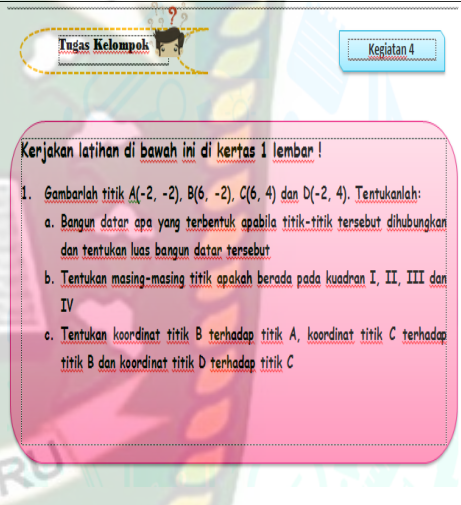
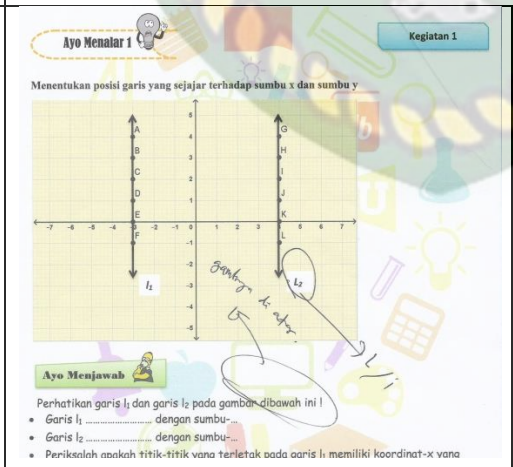
Tabel 4.10 Hasil Revisi LKPD

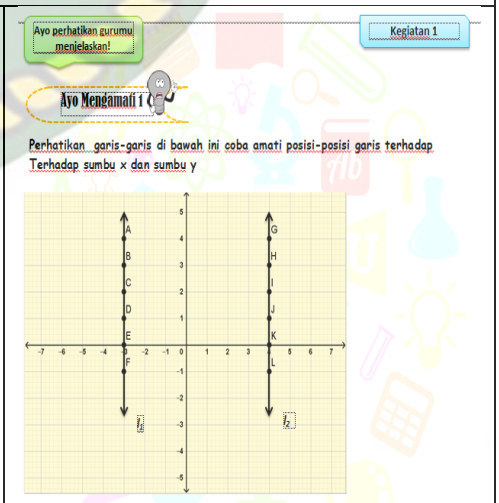
No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	LKPD-1	
1.	Tambahkan petunjuk pengerjaan pada LKPD	
		
2.	Perbaiki masalah pada kegiatan menalar	
		
3.	Tambahkan panduan siswa dalam membuat pertanyaan	
		
4.	Perbaiki masalah pada latihan mandiri	

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

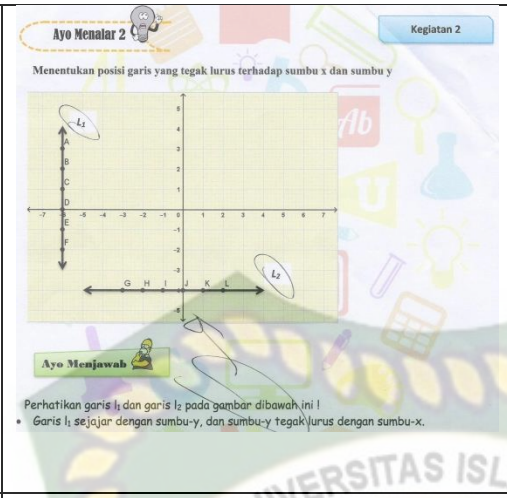
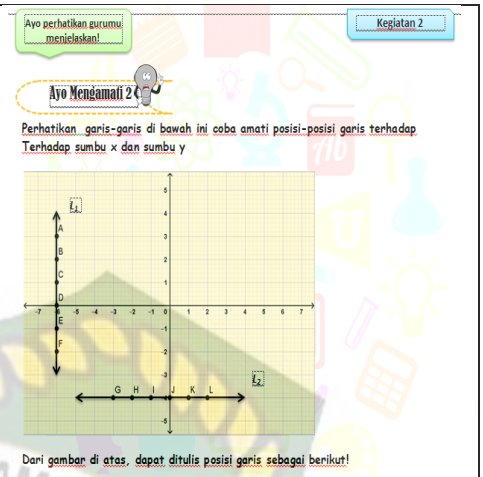
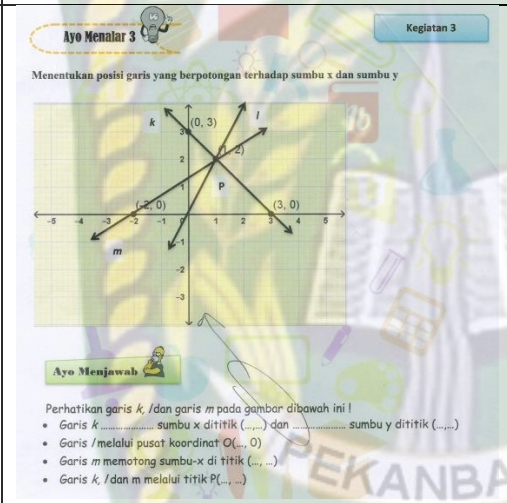
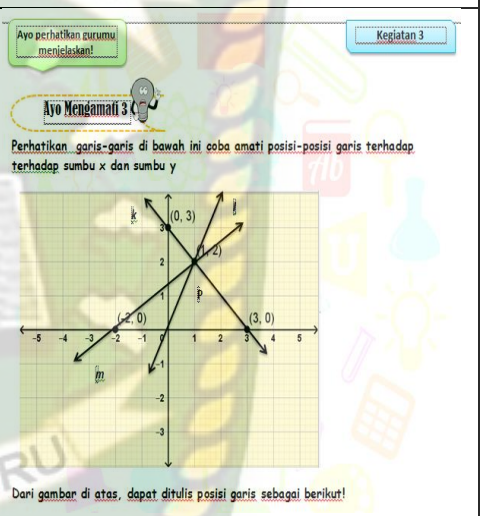
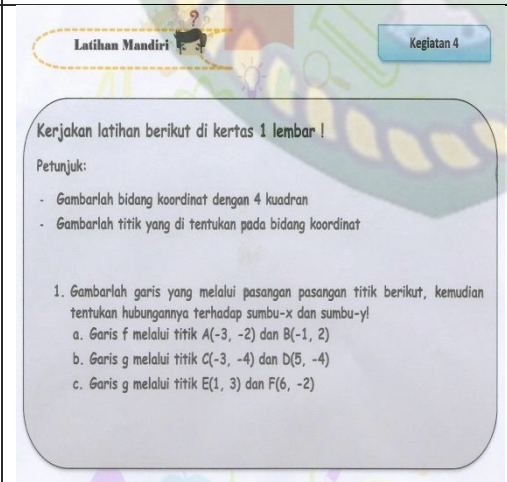
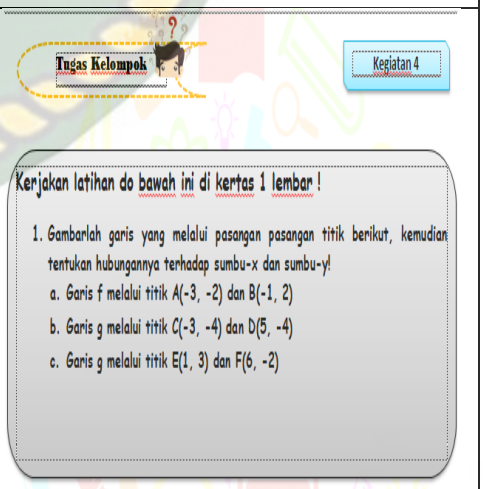
<table>
<tr><td></td><td> 


</td></tr>
<tr><td colspan="2">LKPD-2</td></tr>
<tr><td>5.</td><td>Perbaiki masalah pada latihan mandiri</td></tr>
<tr><td></td><td> 


</td></tr>
<tr><td colspan="2">LKPD-3</td></tr>
<tr><td>6.</td><td>Perbaiki gambar pada ayo menalar 1</td></tr>
<tr><td></td><td> 


</td></tr>
<tr><td colspan="2">7. Perbaiki gambar pada ayo menalar 2</td></tr>
</table>

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

<table>
<tr><td></td><td> 
</td><td> 
</td></tr>
<tr><td>8.</td><td colspan="2">Perbaiki gambar pada ayo menalar 3</td></tr>
<tr><td></td><td> 
</td><td> 
</td></tr>
<tr><td>9.</td><td colspan="2">Perbaiki masalah pada latihan mandiri</td></tr>
<tr><td></td><td> 
</td><td> 
</td></tr>
</table>

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Produk yang dikembangkan ialah berupa perangkat pembelajaran matematika. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* pada materi Koordinat Kartesius kelas VIII SMP. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran aktif aktif tipe *Quiz Team* pada materi koordinat kartesius kelas VIII SMP yang teruji kelayakannya. Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model *Research and Devolopment (R&D)* yang langkah-langkahnya telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peneliti. Adapun lamgkah-langkah yang digunakan yaitu tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain dan tahap revisi desain.

Pada tahap pertama yaitu potensi dan masalah, peneliti melakukan wawancara kepada guru matematika kelas VIII SMPN 12 Pekanbaru terkait dengan penggunaan dan penerapan perangkat pembelajaran, hasil yang diperoleh dari wawancara tersebut ialah guru telah menggunakan berbagai macam model pembelajaran, namun peserta didik masih kurang aktif dalam proses belajar mengajar. Hal ini menyebabkan proses belajar mengajar menjadi kurang efektif. Padahal dalam kurikulum 2013 peserta didik dituntut lebih aktif pada saat proses belajar mengajar. Hal lain yang diperoleh dari hasil wawancara ialah guru jarang membuat LKPD, guru lebih sering menggunakan LKPD yang telah ditentukan oleh sekolah yang lebih sering disebut dengan LKS (Lembar Kerja Siswa). Namun LKPD yang digunakan oleh guru tidak terlalu lengkap. Guru juga telah mengenal model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team*, tetapi guru belum pernah menerapkannya dalam proses belajar mengajar.

Pada tahap kedua yaitu pengumpulan data, pada tahap pengumpulan data peneliti melakukan pengumpulan data berupa silabus yang digunakan guru sesuai dengan kurikulum 2013 yang diperlukan untuk mendukung dalam pengembangan perangkat pembelajaran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Setelah mendapatkan informasi yang dibutuhkan, peneliti melanjutkan dengan tahap ketiga yaitu desain produk, peneliti melakukan desain perangkat pembelajaran yaitu menyusun RPP dan LKPD sesuai dengan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team*. RPP dikembangkan berdasarkan silabus, Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), sedangkan LKPD dirancang berdasarkan RPP. Setelah itu, Peneliti merancang perangkat pembelajaran menjadi 3 pertemuan yaitu pada sub materi: (1) posisi titik terhadap sumbu x dan sumbu y; (2) posisi titik terhadap titik asal (0,0) dan titik tertentu (a,b) dan; (3) posisi garis terhadap sumbu x dan sumbu y. peneliti juga merancang instrumen yang diperlukan, yaitu lembar validasi.

Tahap keempat yaitu validasi desain, perangkat yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi. Perangkat pembelajaran divalidasi oleh validator yang terdiri dari 2 (dua) orang Dosen Pendidikan Matematika FKIP UIR dan 2 (dua) orang Guru mata pelajaran matematika kelas VIII SMPN 12 Pekanbaru. Hasil penilaian validasi RPP oleh keempat validator diperoleh nilai tertinggi terdapat pada validator 3 dengan rata-rata validasi untuk 3 pertemuan adalah 86,84% dengan kategori sangat valid. Sedangkan nilai terendah terdapat pada validator 1 dan 2 dengan rata-rata validasi untuk 3 pertemuan adalah 75% dengan kategori cukup valid. Hasil validasi oleh validator 4 untuk 3 pertemuan adalah 82,89% dengan kategori cukup valid. Terdapat penilaian indikator yang bernilai 2 dengan kategori kurang setuju sehingga terdapat revisi pada RPP seperti, (1) kesesuaian materi yang disajikan dengan kompetensi dasar, (2) kesesuaian materi yang disajikan dengan indikator pencapaian kompetensi, (3) kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, (4) kegiatan guru dan peserta didik dirumuskan dengan jelas sesuai dengan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team*. Hasil analisis rata-rata validasi RPP yang dikembangakan oleh peneliti diperoleh sebesar 79,93% termasuk dalam kategori cukup valid atau dapat digunakan dalam revisi kecil.

Dan Hasil penilaian validasi LKPD oleh keempat validator diperoleh nilai tertinggi terdapat pada validator 3 dengan rata-rata validasi untuk 3 pertemuan adalah 83,33% dengan kategori cukup valid. Sedangkan nilai terendah terdapat pada validator 1 dengan rata-rata validasi untuk 3 pertemuan adalah 60,18%

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

dengan kategori kurang valid. Hasil validasi oleh validator 2 untuk 3 pertemuan adalah 66,67% dengan kategori kurang valid. Sedangkan hasil validasi oleh validator 4 untuk 3 pertemuan adalah 79,62% dengan kategori cukup valid. Terdapat penilaian indikator yang bernilai 1 dengan kategori tidak setuju sehingga terdapat revisi pada LKPD seperti, (1) LKPD menuntun kecakapan peserta didik dalam memecahkan masalah, (2) langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada LKPD sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team*, (3) materi yang disajikan dalam LKPD disesuaikan dengan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team.* Hasil analisis rata-rata validasi LKPD yang dikembangakan oleh peneliti diperoleh sebesar 72,45% termasuk dalam kategori cukup valid atau dapat digunakan dalam revisi kecil. Tahap kelima yaitu revisi desain, pada tahap ini peneliti mengevaluasi perangkat pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan validator agar perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan.

Dari hasil penelitian, dapat disimpulkan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team* pada materi koordinat kartesius kelas VIII sudah termasuk ke dalam kategori cukup valid atau dapat digunakan dengan revisi kecil ditinjau berdasarkan validitas konstrusi yaitu menggunakan pendapat Akbar (2013:157) pada tabel 7 dengan presentase rata-rata RPP sebesar 79,93% dan untuk presentase rata-rata LKPD sebesar 72,45% . Dengan demikian perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKPD tersebut sudah teruji kevalidannya, namun dikarenakan adanya wabah covid-19 yang terjadi pada tahun 2020-sekarang ini mengakibatkan peneliti terkendala dalam mengujicobakan perangkat tersebut di sekolah.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

4.3 Kelemahan Penelitian

Pada penelitian pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Quiz Team.* Terdapat kelemahan-kelemahan antara lain sebagai berikut:

1) Penelitian ini hanya sampai tahap validasi dikarenakan pendemi *Covid-19*, sehingga penelitian ini tidak dapat di uji cobakan pada peserta didik dan peneliti tidak dapat mengetahui kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan bagi peserta didik.
2) RPP belum memasukkan langkah model pembelajaran aktif

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa telah dihasilkan perangkat pembelajaran matematika berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan model pembelajaran akitf tipe *Quiz Team* pada materi koordinat kartesius kelas VIII SMP telah teruji kevalidannya.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan model pembelajaran akitf tipe *Quiz Team* berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) diperoleh hasil rata-rata validasi 79,93% dan 72,45% degan tingkat validasi cukup valid.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan hasil penelitian. Maka peneliti memberikan beberapa saran terkait dengan penelitian pengembangan perangkat pembelajaran matematika yang dilakukan yaitu sebagai berkut:

1) Untuk peneliti berikutnya yang berkenan melanjutkan penelitian ini, disarankan agar menguji cpbakan perangkat pembelajar an ini pasa saat situasi dan kondisi yang sudah memungkinkan untuk melakukan uji coba lapangan sehingga memperoleh hasil bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan benar-benar teruji kelayakannya.
2) Untuk pembaca yang hendak melanjutkan penelitian ini, sebelum divalidasi pastikan instrumen penelitian sudah valid terlebih dahulu.
3) Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mencantumkan langkah model pembelajaran di RPP.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman. Dkk. Pelatihan Pengembangan Perangkat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bagi Guru-Guru di Pekanbaru. *Jurnal UIR.* Vol. 2, No. 2, Hlm. 62-73.

Akbar, S. 2013. *Instrumen Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Armis. 2016. *Pengembangan Program Pembelajaran Matematika.* Pekanbaru: Universitas Riau.

Aqib, Zainal. 2015. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Konstektual (Inovatif).* Bandung: Yrama Widya.

Cahyanti, A. E. 2015. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Higher Order Thinking. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UNY (pp.83-92).*

Cahyo, Agus N. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler.* Jogjakarta: DIVA Press.

Daryanto & Aris, D. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.

Hamiyah, Nur dan Juahar, Mohammad. 2014. *Strategi Belajar Mengajar Dikelas.* Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.

Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran.* Jakarta: Bumi Aksara.

Hendriana, B. 2019. Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Cabri 3D untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Aksioma Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika.* Vol. 8, No. 1, Hlm. 112-120.

Herlina, Sari. Dkk. 2019. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Model *Guided Discovery Learning* pada Materi Barisan dan Deret untuk Siswa Kelas X SMK. Vol. 7, No. 1, Hlm48-55.

Istarani. 2014. *58 Model Pembelajaran Inovatif (Referensi Guru Dalam Menentukan Model Pembelajaran).* Medan: Media Persada.

Kosasih, E. 2018. *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013.* Bandung: Penerbit Yrama Widya.

Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013).* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Lovenidiana, Rindra A dan Rahaju, E. B. 2014. Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa pada Penerapan Pembelajaran Aktif Tipe *Quiz Team*

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Materi Statistika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika.* Vol. 3, No.3, Hlm. 203.

Majid, A. 2013. *Perencanaan Pembelajaran.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mashuri, Sufri. 2019. *Media Pembelajaran Matematika.* Yogyakarta: Penerbit Deepublish.

Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Pemikiran Kurikulum.* Bandung: Rosda Karya.

Mulyasa. 2014. *Guru dalam Implementasi Kurikulum 2013.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mulyatiningsih, E. 2011. *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik.* Yogyakarta: UNY Press.

Murtikusuma, R. P. 2016. Pengembangan Lembar Kerja Siswa Matematika Model Problem-Based Learning untuk SMK Perkebunan Bertemakan Kopi dan Kakao. *Dosen Prodi Matematika FKIP Universitas Jember*. Vol. 5, No.4, Hlm. 51-60.

Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoretis dan Praktik.* Jakarta: Kencana.

Priyatni, E. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013.* Jakarta: Bumi Aksara.

Rohman, Muhammad dan Amri, Sofan. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangtan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

Silberman, Mel. 2009. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif.* Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Silberman, Melvin L. 2014. *Active Learning Cara Belajar Siswa Aktif.* Bandung: Nuansa Cendekia.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Suripah. Dkk. 2021. Pelatihan Desain LKPD dalam Pembelajaran Matematika Terintegrasi Karakter Positif Bagi Guru-Guru Sekolah Menengah/Madrasah di Pekanbaru. *Community Education Engagement Journal.* Vol. 2, No. 2, Hlm. 27-34.

Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Wahyuni, Astri. 2018. Pengaruh Pembelajaran Kooperatif dengan Tipe *Think Pair Share (TPS)* Terhadap Kemandirian Belajar Matematika Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 4 Edisi Dies Natalis XXXII, Hlm. 277-286.

Wahyuni, Putri. Dkk. 2019. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan *Pendekatan Matematika Realistik* Berbasis Kuliner Melayu Riau di Sekolah Dasar. Vol. 7, No. 3, Hlm. 18-24.

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. Vol. 2, No. 5, Hlm. 534-549.

Yuelmi. 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Pembelajaran *Active Learning* Tipe *Quiz Team* pada Siswa Kelas V SDN 12 Sungai Limau. *Jurnal Manajemen Pendidikan.* Vol. 4, No. 1, Hlm. 34.

Yufenty, W. E., Sofitri, T & Siregar, S. N. 2018. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kurikulum 2013 dengan Model Penemuan Terbimbing Pada Materi Lingkungan Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP/MTs. *Jurnal Online Mahasiswa Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan.* Vol. 3, No. 2, Hlm. 1-3.

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, No. 9, Hlm. 911-921. *Program Magister Pascasarjana Matematika Universitas Sebelas Maret Surakarta.*

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :