PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN DENGAN AKTIVITAS *QUICK ON THE DRAW* DALAM TATANAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF PADA MATERI PEMPELAJARAN BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Diajukan oleh :

VIDYA LARAS DJATI
NPM. 166411294

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2020

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

SURAT KETERANGAN

Saya pembimbing skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang bersangkutan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Vidya Laras Djati

NPM : 166411294

Program studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah menyusun skripsi dengan judul **"Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Model Pembelajaran Kooperatif pada Materi Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII"** dan sudah siap diujikan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 25 Agustus 2020

Pembimbing Utama

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

NIDN. 0025076302

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Vidya Laras Djati
NPM/NIM	: 166411294
Lembaga Pendidikan	: Universitas Islam Riau
Lembaga Penelitian	: SMP Negeri 21 Pekanbaru
Alamat	: Jl. Muhajirin Perum. Purna Griya Mas Blok C2 No. 4
No. Handphone	: 085374084460

Dengan ini saya menyatakan bahwa akan mentaati dan tidak melanggar ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku dan berkaitan dengan penertiban rekomendasi riset/penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP) Provinsi Riau.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 24 September 2020

Yang membuat pernyataan

(Vidya Laras Djati)

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama Mahasiswa : Vidya Laras Djati

NPM : 166411294

Program studi : Pendidikan matematika

Judul Skripsi : Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Model Pembelajaran Kooperatif pada Materi Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII.

Menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, kecuali ringkasan dan kutipan (baik secara langsung maupun tidak langsung) yang saya ambil dari berbagai sumber dan disebutkan sumbernya. Secara ilmiah saya bertanggung jawab atas kebenaran data dan fakta skripsi ini. Demikianlah surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 25 Agustus 2020

Saya yang menyatakan

Vidya Laras Djati

NPM. 166411294

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Model Pembelajaran Kooperatif pada Materi Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama	:	Vidya Laras Djati
NPM	:	166411294
Fakultas/Program Studi	:	FKIP/Pendidikan Matematika

Pembimbing

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

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika

Rezi Ariawan, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1014058701

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau
Tanggal 02 September 2020

Wakil Dekan Bidang Akademik
FKIP Universitas Islam Riau

Dra. Hj. Tity Hastuti, M.Pd
NIDN. 0011095901

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN DENGAN AKTIVITAS *QUICK ON THE DRAW* DALAM TATANAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF PADA MATERI PEMPELAJARAN BANGUN RUANG SISI DATAR KELAS VIII

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

VIDYA LARAS DJATI
NPM: 166411294

Setelah melalui proses pengujian pada tanggal 02 September 2020, dan dinyatakan LULUS, maka skripsi ini layak untuk diperbanyak dan dipublikasiskan.

Pembimbing

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

Penguji

Agus, Dahlia, M. Si
NIDN. 1011088304

Rezi Ariawan, M.Pd
NIDN. 1014058701

Menyetujui,

Ketua Program Studi

Rezi Ariawan, M.Pd
NIDN. 1014058701

Wakil Dekan Bidang Akademik
FKIP Universitas Islam Riau

Dra. Hj. Titv Hastuti, M.Pd
NIDN. 0011095901

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

F.A.3.10

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SEMESTER GANJIL TA 2020/2021

NPM : 166411294
Nama Mahasiswa : VIDYA LARAS DJATI
Dosen Pembimbing : 1. Dr.Hj.ZETRIUSLITA, S.Pd., M.Si 2.
Program Studi : PENDIDIKAN MATEMATIKA
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Model Pembelajaran Kooperatif pada Materi Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VII
Judul Tugas Akhir (Bahasa Inggris) : Development of Learning Devices with Quick On The Draw Activities in The Arrangement of Cooperative Learning Models on Learning Materials for Class VII Class Flat-Sided Shapes
Lembar Ke : .....

NO	Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil / Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1	Jumat, 18 Oktober 2019	Judul Penelitian	Acc judul	
2	Jumat, 15 November 2019	Bab 1- Bab 3	1. Tambahkan di latar belakang hasil belajar dari nasional dan internasional. 2. Alasan mengambil model dilatar belakang. 3. Perbaiki semua coretan.	
3	Selasa, 3 Desember 2019	1.Bab 1- Bab 3 2.Perangkat Pembelajaran	1. Lengkapi Silabus, RPP, dan LKPD. 2. Latar belakang disempurnakan. 3. Perbaiki semua coretan.	
4	Jumat, 3 Januari 2020	1.Bab 3 2.Perangkat Pembelajaran	1. Lengkapi tabel analisis data. 2. Perbaiki silabus. 3. Acc diseminarkan setelah revisi.	
5	Selasa, 14 Januari 2020	Perangkat Pembelajaran	1. Lengkapi fase-fase kooperatif pada Silabus dan RPP. 2. Tambahkan pembuktian Teorema Pythagoras di LKPD 3. Perbaiki semua coretan	
6	Senin, 9 Maret 2020	Perangkat Pembelajaran	1. Tambahkan KD keterampilan disoal-soalnya 2. Perbaiki RPP lengkapi fase-fase dan langkah-langkahnya 3. Disoal pretest dan posstest tambahkan soal KD keterampilan	
7	Kamis, 12 Maret 2020	Perangkat Pembelajaran	1. Lengkapi semua perangkat 2. Soal pretest dan posttest tambahkan KD keterampilan 3. Acc turun penelitian	
8	Jumat, 23 Juni 2020	Perubahan Judul	ACC Perubahan Judul	

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

9	Jumat, 3 Juli 2020	Perangkat Pembelajaran	1. Perbaiki urutan silabus 2. Langkah-langkah pembelajaran dijabarkan 3. Perbaiki fase-fase kooperatif pada RPP 4. Perbaiki LKPD 5. Buat lembar validasi perangkat untuk validator	
10	Senin, 6 Juli 2020	Validasi Perangkat Pembelajaran	ACC Validasi Perangkat Pembelajaran	
11	Selasa, 21 Juli 2020	Bab 1- Bab 3	1. Sempurnakan latar belakang 2. Ubah rumusan masalah 3. Sempurnakan bab 3 tentang subjek penelitian dan metode analisis data 4. Perbaiki semua coretan	
12	Senin, 27 Juli 2020	Bab 1- Bab 3	1. Sempurnakan bab 1 2. RPP sesuai dengan model pembahasan yang dipilih 3. Perbaiki semua coretan	
13	Senin, 10 Agustus 2020	Bab 1- Bab 5	1. Perbaiki rumusan masalah 2. Perbaiki bab 4 pada hasil revisi dari RPP dan LKPD 3. Lengkapi daftar isi dan abstrak 4. Dipembahasan tambahkan penelitian yang relevan 5. Perbaiki semua coretan	
14	Jumat, 14 Agustus 2020	Bab 1 - Bab 5	1. Penulisan skripsi disempurnakan 2. Tahap pengembangan pada bab 4 diperbaiki 3. Pembahasan penelitian diperbaiki 4. Kelemahan penelitian diganti 5. Perbaiki semua coretan	
15	Rabu, 19 Agustus 2020	Bab 1 - Bab 5	1. Sempurnakan penulisan skripsi 2. Pahami isi skripsi dengan baik 3. Acc ujian skripsi	

SFVBM0RBT052ZJHBUGNRZNFPZ

Pekanbaru, ...
Wakil Dekan I

Dra. Hj. Dity Hastuti, M. Pd
NIDN. 0013061995901

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 :

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيمِ

KATA PERSEMBAHAN

Alhamdulilah, segala puji syukur kepada Allah SWT atas takdirnya dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Semoga keberhasilan ini menjadi langkah awal untukku dalam meraih masa depan yang cerah. Aamiin…

Ayah dan Ibu…

Aku sangat bersyukur terlahir dari kedua orangtua yang sangat baik dan penuh cinta dalam membesarkanku. Terimakasih yang tiada terhingga atas perjuangan ayah dan ibu untuk terus mendukungku dalam menyelesaikan studi ini. Telah banyak tetesan keringat dan air mata yang tercurahkan demi membiayai segala kebutuhanku semasa kuliah. Tidak banyak yang dapat ku katakan selain kata "terimakasih". Biarlah Allah SWT yang membalas segala ketulusan yang telah ayah dan ibu berikan kepadaku. Terimakasih atas segala cinta, kasih sayang, dan doa yang tiada hentinya ayah dan ibu berikan kepadaku sehingga semangat terus hidup dalam diri ini untuk dapat membahagiakan ayah dan ibu. Dengan kerendahan hati yang tulus, bersama keridhaanMu ya Allah, kupersembahkan karya tulis ini untuk yang sangat aku cintai di dunia ini,

Ayah Syaiful Djambak, Ibu Nabsiyah.

Terimakasih juga kepada Adikku Salwa Destrin Karina, yang selama ini sudah mendoakan dan memberi dukungan kepadaku sampai akhir studi ini.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Terimakasih juga yang tak terhingga untuk para dosen Pendidikan Matematika, terkhusus untuk dosen pembimbing saya Ibu Dr.Hj.Zetriuslita,S.Pd.,M.Si yang telah membimbingku dengan sabar dan ikhlas untuk menyelesaikan skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga kupersembahkan untuk para sahabat yang selalu ada selama masa kuliahku, yaitu "Paprika Umroh". Ega Lady Ariska, S.Pd yang selalu setia memberi dukungan dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini, Resy Nurwenda, S.Pd yang selalu setia menemani dan memberi saran dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini, Tasya Qorina Ismail, S.Pd yang selalu memotivasi saya dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini, dan Zarifa Mutiara, S.Pd yang selalu setia mengajarkan saya dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini. Teristimewa untuk "Manager Paprika" Kak Sofia Nailati, S.Pd terima kasih atas motivasi, saran dan dukungannya. Terima kasih untuk memori yang kita rajut setiap harinya, atas tawa yang setiap hari kita miliki, dan atas kasih sayang yang luar biasa. Dan Alhamdulillah cita-cita kita ditahun ini untuk meraih gelar S.Pd telah terwujud. Semoga persahabatan kita tetap terus terjalin hingga ke jannahNya. Aamiin…

Terimakasih juga kepada para sahabatku sedari masa SD "Manis Manja Grup", yaitu Lady Nadhea Suwandi, S.Pd, Siti Nurkhamalia, S.Pd, Syinthia Duwi Putri Candra, S.Pd, dan Sofiani Ramadhani, SE yang selalu setia memberikan doa dan semangat kepadaku untuk menyelesaikan skripsi ini. Semoga persahabatan kita tetap terus terjalin hingga ke jannahNya. Aamiin…

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Tidak lupa juga rasa terimakasih kuucapkan kepada sahabat kecilku Annisa Maulidya Asrila, S.Pd yang selalu memberikan doa, dukungan, dan motivasi kepadaku untuk dapat menyelesaikan studi S1 ini dalam tahun yang sama. Alhamdulillah ditahun ini kita bisa meraih gelar S.Pd. Semoga gelar yang kita dapat menjadi awal untuk mencapai cita-cita yang kita impikan. Dan semoga persahabatan kita tetap terjalin hingga ke jannahNya. Aamiin…

Terima kasih juga untuk seluruh teman-teman Pendidikan Matematika angkatan 2016, terkhusus untuk kelas D, terima kasih atas kebersamaan dan solidaritas yang indah selama ini. Sehingga masa kuliah selama 4 tahun ini menjadi lebih berarti. Semoga saat-saat indah itu akan selalu menjadi kenangan yang paling indah.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak serta merta selesai tanpa bantuan dan dukungan dari semua pihak. Mudah-mudahan segala sesuatu yang telah diberikan menjadi bermanfaat dan bernilai ibadah di hadapan Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat memberikan inspirasi bagi pembaca untuk melakukan hal yang lebih baik lagi dan semoga skripsi penelitian ini bermanfaat bagi penulis khususnya.

Dan akhirnya, penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini di waktu yang akan datang sangat penulis harapkan.

Vidya Laras Djati, S.Pd

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Model Pembelajaran Kooperatif pada Materi Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII

Vidya Laras Djati
NPM: 166411294

Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Riau. Dosen Pembimbing: Dr. Hj. Zetriuslita, S. Pd., M. Si

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran matematika berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif pada materi pembelajaran bangun ruang sisi datar yang valid. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu tahap *Analysis* (analisis) tahap *Design* (desain), tahap *Development* (pengembangan), tahap *Implementation* (pelaksanaan), dan tahap *Evaluation* (evaluasi). Pada model ADDIE peneliti tidak menggunakan tahap *Implementation* (pelaksanaan) dan tahap *Evaluation* (evaluasi) dikarenakan pada tahun ajaran 2019/2020 sedang terjadi pandemi Covid-19 sehingga proses pembelajaran dilaksanakan secara online di rumah. Instrumen pengumpulan data penelitian ini adalah lembar validasi RPP, lembar validasi LKPD, dan lembar validasi kartu soal. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data validasi dari 2 Dosen pendidikan matematika FKIP UIR dan 2 guru matematika. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis data validasi. Dari hasil penelitian diperoleh hasil validasi RPP 84,2 % dengan kategori valid, LKPD 84,58% dengan kategori valid, dan kartu soal 84, 56% dengan kategori sangat valid. Dari hasil penelitian diperoleh perangkat pembelajaran dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif pada materi pembelajaran bangun ruang sisi datar yang valid.

Kata Kunci : *Perangkat Pembelajaran, Quick On The Draw*

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Learning Tools Development with Quick On The Draw Activities in a Cooperative Learning Model Arrangement for Class VIII Flat Room Building Study Materials

Vidya Laras Djati
NPM: 166411294

Final Project. Mathematics Education. Faculty of Education and Teaching.
Islamic University of Riau. Advisor: Dr. Hj. Zetriuslita, S.Pd., M.Si.

ABSTRACT

This study aims to produce mathematics learning tools in the form of a Learning Implementation Plan (RPP) and Student Worksheets (LKPD) with Quick On The Draw activities in an arrangement of cooperative learning models for valid flat-sided learning study materials. This study uses the ADDIE model which consists of 5 stages, namely the Analysis stage, the Design stage, the Development stage, the Implementation stage, and the Evaluation stage. In the ADDIE model the researcher did not use the Implementation stage and the Evaluation stage because in the 2019/2020 school year there was a Covid-19 pandemic so the learning process was carried out online at home. The research data collection instruments were the RPP validation sheet, the LKPD validation sheet, and the question card validation sheet. The data collection technique used was data validation from 2 FKIP UIR mathematics education lecturers and 2 mathematics teachers. The analysis technique used is data validation analysis. From the results of the study, the results of the validation of RPP were 84.2% with the valid category, LKPD 84.58% with the valid category, and 84, 56% question cards with the very valid category. From the results of the study, it was found that learning tools with Quick On The Draw activities in a cooperative learning model for learning materials were valid.

Keywords : *Learning Media, Quick On The Draw*

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan rasa syukur peneliti ucapkan kepada Allah Subhaanahu Wata'ala karena atas rahmat, hidayah dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Model Pembelajaran Kooperatif pada Materi Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII". Penulisan skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa adanya berkat dorongan, bimbingan, arahan, dan juga bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Adapun pihak-pihak yang ikut dalam menyelesaikan skripsi ini yaitu:

1. Prof. Dr. H. Syafrinaldi, SH., M. CL., selaku Rektor Universitas Islam Riau;
2. Dr. Sri Amnah, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau;
3. Dra. Hj. Tity Hastuti, M.Pd., selaku wakil dekan bidang akademik dan kemahasiswaan;
4. Dr. Hj. Nurhuda, M.Pd., selaku wakil dekan bidang administrasi dan keuangan;
5. Drs. Daharis, M.Pd., selaku wakil dekan bidang kemahasiswaan dan alumni;
6. Rezi Ariawan, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika
7. Dr. Hj. Zetriuslita, S.Pd., M.Si., selaku pembimbing utama yang telah memberikan izin dan arahan dalam penelitian ini sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini;
8. Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi peneliti;

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Peneliti telah berusaha semaksimal mungkin untuk kesempurnaan skripsi ini. Namun, apabila masih terdapat kesalahan tanpa peneliti sadari, maka peneliti mengharapkan kritik dan saran untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Pekanbaru, Agustus 2020

Vidya Laras Djati
166411294

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

DAFTAR ISI

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 Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 5
1.3 Tujuan Penelitian 6
1.4 Manfaat Penelitian 6
1.5 Spesifikasi Produk 6
1.6 Definisi Operasional 9
BAB 2 TINJAUAN TEORI **10**
2.1 Perangkat Pembelajaran 10
2.1.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 10
2.1.2 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 14
2.2 Aktivitas *Quick On The Draw* dalam Tatanan Model Pembelajaran Kooperatif 15
2.2.1 Model Pembelajaran Kooperatif 15
2.2.2 Aktivitas *Quick On The Draw* 17
2.3 Validitas Perangkat Pembelajaran 19
BAB 3 METODE PENELITIAN **25**
3.1 Bentuk Penelitian 25
3.2 Model Pengembangan dan Prosedur Pengembangan 25
3.2.1 Model Pengembangan 25
3.2.2 Prosedur Pengembangan 26
3.3 Objek Penelitian 30
3.4 Instrumen Pengumpulan Data 30
3.4.1 Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran 30
3.5 Teknik Pengumpulan Data 33
3.5.1 Data Validasi Ahli (Dosen dan Guru) 34
3.6 Teknik Analisis Data 35
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **38**
4.1 Hasil Penelitian 38
4.1.1 Hasil Tahap Analisis (Analysis) RPP dan LKPD 38
4.1.2 Hasil Tahap Desain (Design) 39
4.1.2.1 Tahap Desain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 40

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

4.1.2.2 Tahap Desain Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 40
4.1.2.3 Tahap Desain Kartu Soal 41
4.1.3 Hasil Tahap Pengembangan (Development) 41
4.1.3.1 Produk Akhir Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 41
4.1.3.2 Produk Akhir Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 49
4.1.3.3 Produk Akhir Kartu Soal 69
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian 75
4.3 Kelemahan Penelitian 85
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN 87
5.1 Kesimpulan 87
5.2 Saran 87
DAFTAR PUSTAKA 88
LAMPIRAN 91

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

DAFTAR TABEL

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

Tabel 2.1 Sintak Model Pembelajaran Kooperatif 16

Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi RPP 31

Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi LKPD 32

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Kartu Soal 33

Tabel 3.4 Kategori Penilaian Lembar Validasi 33

Tabel 3.5 Modifikasi Kategori Penilaian Lembar Validasi 34

Tabel 3.6 Validator Instrumen Uji Validasi Perangkat Pembelajaran 34

Tabel 3.7 Kriteria Validitas RPP dan LKPD 36

Tabel 3.8 Kriteria Pengkategorian Hasil Penilaian Media Pembelajaran 37

Tabel 4.1 Hasil Validasi RPP 48

Tabel 4.2 Hasil Validasi LKPD 69

Tabel 4.3 Hasil Validasi Kartu Soal 75

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

DAFTAR GAMBAR

No Gambar **Judul Gambar** **Halaman**

Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan Model ADDIE 26
Gambar 3.2 Modifikasi Langkah-Langkah Pengembangan Model ADDIE.....28
Gambar 4.1 Hasil komentar/saran RPP-1 dari validator dan hasil setelah direvisi 42
Gambar 4.2 Hasil komentar/saran RPP-2 dari validator dan hasil setelah direvisi ...43
Gambar 4.3 Hasil komentar/saran RPP-3 dari validator dan hasil setelah direvisi ...45
Gambar 4.4 Hasil komentar/saran RPP-4 dari validator dan hasil setelah direvisi ...46
Gambar 4.5 Hasil komentar/saran LKPD-1 dari validator dan hasil setelah direvisi 49
Gambar 4.6 Hasil komentar/saran LKPD-2 dari validator dan hasil setelah direvisi 55
Gambar 4.7 Hasil komentar/saran LKPD-3 dari validator dan hasil setelah direvisi 61
Gambar 4.8 Hasil komentar/saran LKPD-4 dari validator dan hasil setelah direvisi 65
Gambar 4.9 Hasil komentar/saran kartu soal-1 dari validator dan hasil setelah direvisi 70
Gambar 4.10 Hasil komentar/saran kartu soal-2 dari validator dan hasil setelah direvisi 71
Gambar 4.11 Hasil komentar/saran kartu soal-3 dari validator dan hasil setelah direvisi 72
Gambar 4.12 Hasil komentar/saran kartu soal-4 dari validator dan hasil setelah direvisi 73

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

DAFTAR LAMPIRAN

No Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
Lampiran 1.	Silabus	92
Lampiran 2.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP-1)	98
Lampiran 3.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP-2)	108
Lampiran 4.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP-3)	118
Lampiran 5.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP-4)	125
Lampiran 6.	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD-1)	135
Lampiran 7.	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD-2)	147
Lampiran 8.	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD-3)	160
Lampiran 9.	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD-4)	172
Lampiran 10.	Kartu Soal-1	184
Lampiran 11.	Kartu Soal-2	192
Lampiran 12.	Kartu Soal-3	200
Lampiran 13.	Kartu Soal-4	208
Lampiran 14.	Kriteria Lembar Validasi RPP	216
Lampiran 15.	Lembar Validasi Ahli-1	220
Lampiran 16.	Lembar Validasi Ahli-2	224
Lampiran 17.	Lembar Validasi Ahli-3	228
Lampiran 18.	Lembar Validasi Ahli-4	232
Lampiran 19.	Kriteria Lembar Validasi LKPD	236
Lampiran 20.	Lembar Validasi Ahli-1	240
Lampiran 21.	Lembar Validasi Ahli-2	243
Lampiran 22.	Lembar Validasi Ahli-3	246
Lampiran 23.	Lembar Validasi Ahli-4	249
Lampiran 24.	Kriteria Lembar Validasi Kartu Soal	252

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Lampiran 25. Lembar Validasi Ahli-1 254
Lampiran 26. Lembar Validasi Ahli-2 257
Lampiran 27. Lembar Validasi Ahli-3 260
Lampiran 28. Lembar Validasi Ahli-4 263
Lampiran 29. Rata-rata Hasil Validasi RPP Setiap Indikator 266
Lampiran 30. Rata-rata Hasil Validasi LKPD Setiap Indikator 268
Lampiran 31. Rata-rata Hasil Validasi Kartu Soal Setiap Indikator 270

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai hasil dari pengalaman belajar yang didapat selama hidup. Pada umumnya, pendidikan didapat pada lembaga pendidikan formal yang diselenggarakan di sekolah. Dengan pendidikan, manusia dapat mempelajari berbagai hal dan mengembangkan kemampuan yang ia miliki.

Oleh karena itu, pemerintah menyediakan lembaga pendidikan untuk masyarakat sebagai sarana pengembangan dan penyaluran potensi diri. Pendidikan bertujuan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berpotensi dan dapat bersaing dengan negara lain. Salah satu hal yang dilakukan untuk menjadi siswa yang memiliki potensi yang baik adalah dengan belajar. Belajar merupakan proses memperoleh ilmu yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Dengan belajar, akan terjadi perubahan pola pikir dan tingkah laku pada siswa tersebut.

Untuk mengembangkan kemampuan kognitif siswa, salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan belajar matematika. Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Hal ini sejalan dengan pendapat Supatmono (2009: 5) yang menyatakan bahwa "matematika merupakan salah satu ilmu yang tidak jauh dari realitas kehidupan manusia". Namun, banyak siswa yang mengeluhkan bahwa matematika adalah pelajaran yang paling sulit. Mula-mula keluhan ini muncul saat siswa berada dijenjang SD dan karena keluhan tersebut tidak teratasi, sehingga merembet ke jenjang yang lebih tinggi. Hal tersebut yang menjadi penyebab kurangnya minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Matematika merupakan pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep yang baik agar dapat diaplikasikan dengan mudah dalam melakukan pemecahan suatu masalah. Untuk itu dalam memberikan ilmu, guru harus bisa menggunakan cara yang menarik agar siswa lebih semangat dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pada pelajaran matematika. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pada mata pelajaran matematika adalah dengan cara mengembangkan perangkat pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013.

Menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Standar Isi. Berdasarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah tersebut penyusunan perangkat pembelajaran disesuaikan dengan pendekatan, model, atau aktivitas pembelajaran yang digunakan.

Menurut Rais (2017) menyatakan bahwa ditemukan masalah terhadap perangkat pembelajaran yang dipakai oleh guru matematika. Dalam RPP terdapat beberapa kerancuan seperti pada kegiatan pembelajaran di kegiatan pendahuluan dan kegiatan inti yang tidak signifikan antar fase. Jika RPP tersebut diterapkan dalam pembelajaran dikhawatirkan akan berdampak pada proses pembelajaran yang tidak sesuai dengan pendekatan saintifik. Sedangkan LKDP disajikan masih dalam tampilan warna hitam dan putih. Penyajiannya terlalu matematis dan ditemukan soal yang tidak lengkap, sehingga akan membuat peserta didik tidak mengerti dan tidak mengetahui akan manfaat belajar matematika dalam kehidupan.

Hal ini sejalan dengan Gazali (2016) yang mengatakan bahwa LKS /LKPD yang digunakan masih dengan kurikulum lama dengan isi berupa materi, contoh soal, dan latihan soal. Sama halnya dengan bahan ajar yang selama ini digunakan yaitu buku teks pelajaran yang ada hanya menekankan pada materi dan soal-soal latihannya saja. Hal ini mengakibatkan pembelajaran yang bersifat teacher-

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

centered, sedangkan kurikulum 2013 sudah menggalakkan menuntut adanya penguasaan baik dari ranah pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Telah dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 68 Tahun 2013, bahwa dengan menggunakan pendekatan saintifik, maka pembelajaran siswa aktif mencari semakin diperkuat atau dengan kata lain pembelajaran yang lebih menekankan pada keaktifan siswa atau student-centered.

Selanjutnya menurut Afisa dkk (2013) mengatakan bahwa guru disekolah pada proses pembelajaran hanya ceramah di depan kelas dan setelah itu siswa diminta untuk mengerjakan soal latihan. Apabila guru memberikan pertanyaan, siswa lebih banyak diam, sehingga siswa cenderung pasif dalam berpendapat, mengerjakan soal atau tugas dari guru. Selain itu, setelah pembelajaran selesai guru seringkali memberikan pekerjaan rumah (PR) sebagai latihan dari soal-soal yang ada di buku paket saja, sehingga membuat siswa memiliki pengetahuan sebatas yang ada di buku.

Sedangkan menurut Rauf (2017) mengatakan bahwa banyak siswa yang mengatakan pelajaran matematika itu sulit, ini disebabkan karena model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sehingga perlu adanya pengembangan perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika kelas VIII pada tanggal 13 Juli 2020, didapatkan kesimpulan bahwa guru matematika tersebut telah menggunakan perangkat pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013. Langkah-langkah pembelajaran pada RPP yang digunakan oleh guru telah sesuai dengan kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik, tetapi dalam pelaksanaannya guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran. Guru telah mengenal aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif tetapi belum pernah menerapkannya pada materi pembelajaran bangun ruang sisi datar. Selain itu, LKPD yang digunakan oleh peserta didik kurang menarik minat belajar peserta didik. Karena LKPD yang digunakan tidak memiliki warna yang

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

bervariasi, gambar yang digunakan kurang menarik, dan kertas yang digunakan pada LKPD berwarna abu-abu dan tipis. Kemudian, tugas-tugas yang terdapat pada LKPD hanya berupa soal tanpa ada langkah-langkah penyelesaiannya.

Selanjutnya, aktivitas pembelajaran yang digunakan oleh guru merupakan faktor yang mempengaruhi minat peserta didik untuk belajar dan dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan adanya kerja sama dalam proses pembelajaran antara guru dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik, akan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif. Salah satu aktivitas pembelajaran yang memfasilitasi untuk peserta didik lebih aktif, kreatif, dan kritis adalah aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif.

Menurut Ginnis (2016: 164) aktivitas *Quick On The Draw* dapat mendorong peserta didik untuk bisa melakukan kerja kelompok dengan cepat dan tepat dalam mengerjakan soal yang diberikan. Selain itu, peserta didik juga akan diajarkan untuk belajar mandiri dengan cara mempelajari sumber yang diberikan. Aktivitas ini juga cocok untuk siswa berkarakter kinestetik yang tidak dapat duduk diam dalam waktu yang lama dan dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar, karena mereka akan terpacu untuk menjadi pemenang dalam perlombaan ini. Sehingga, diharapkan dengan menggunakan aktivitas ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami konsep matematika.

Pada penelitian ini, peneliti membuat perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 dengan menambahkan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif pada materi pembelajaran bangun ruang sisi datar kelas VIII. Perangkat pembelajaran ini diharapkan dapat membuat suasana belajar di kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan karena pada langkah-langkah pembelajarannya terdapat aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif Aktivitas *Quick On The Draw* membuat peserta didik tidak bosan dalam belajar, karena pada aktivitas ini semua siswa saling bekerja sama untuk menyelesaikan soal dan menjadi kelompok tercepat

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru. LKPD yang digunakan peserta didik dibuat dengan warna, gambar, dan tampilan yang lebih menarik oleh peneliti agar peserta didik lebih senang dalam belajar. LKPD juga dilengkapi dengan materi pembelajaran sesuai dengan pendekatan saintifik. Selain itu, dalam aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif terdapat kartu soal dengan warna dan tampilan yang menarik. Kartu soal tersebut memuat soal-soal dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga memudahkan peserta didik untuk menjawab soal tersebut secara berkelompok.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk mengambil penelitian dengan judul **"Pengembangan perangkat pembelajaran dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif pada materi pembelajaran bangun ruang sisi datar kelas VIII"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif pada materi pembelajaran bangun ruang sisi datar kelas VIII?
2. Bagaimana hasil pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif pada materi pembelajaran bangun ruang sisi datar kelas VIII?

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka peneliti memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif pada materi pembelajaran bangun ruang sisi datar kelas VIII.
2. Untuk mengetahui hasil perangkat pembelajaran yang valid dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif pada materi pembelajaran bangun ruang sisi datar kelas VIII.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Bagi guru, diharapkan dapat membantu pembuatan perangkat pembelajaran peserta didik berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sesuai dengan kurikulum 2013.
2) Bagi peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sesuai dengan kurikulum 2013.
3) Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang efektif sebagai calon guru.
4) Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan.

1.5 Spesifikasi Produk

Pada penelitian ini peneliti ingin melakukan pengembangan perangkat pembelajaran yang menggunakan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif pada materi pembelajaran bangun ruang sisi datar dikembangkan ialah:

1. Spesifikasi produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai berikut:

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

1) Jenis produk yang dihasilkan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif pada materi bangun ruang sisi datar.
2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dikembangkan sesuai dengan komponen-komponen RPP dan format pada kurikulum 2013. Pada langkah-langkah pembelajaran, setiap kegiatan dilakukan sesuai dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif.
3) Soal pada alternatif penilaian yang digunakan dalam RPP mengacu pada permasalahan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari.

2. Spesifikasi produk Lembar kerja peserta didik (LKPD) sebagai berikut:
   1) Lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dikembangkan memuat aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif pada materi bangun ruang sisi datar.
   2) LKPD dirancang pada bagian depan cover dan bagian isi yang terdiri dari judul sub materi, kegiatan belajar siswa sesuai dengan pendekatan saintifik, dan adanya petunjuk aktivitas *Quick On The Draw* serta lembar jawaban untuk menuliskan jawaban kartu soal.
   3) LKPD berisi materi bahasan bangun ruang sisi datar yang meliputi kubus, balok, prisma, dan limas yang disusun sesuai dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif.
   4) LKPD disajikan dalam tampilan dengan berbagai warna. Pada LKPD-1 dominan dengan warna jingga (*orange*), LKPD-2 dominan dengan warna ungu, LKPD-3 dominan dengan warna merah, dan LKPD-4 dominan dengan warna merah muda (*pink*).
   5) LKPD dilengkapi dengan gambar untuk memudahkan siswa dalam memecahkan permasalahan yang diberikan.
   6) Pada LKPD-1 disajikan dengan tema kartun Doraemon, pada LKPD-2 disajikan dengan tema kartun Nobita, pada LKPD-3 disajikan dengan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

gambar kotak tisu dan speaker, dan pada LKPD-4 disajikan dengan tema kartun Shizuka dan Nobita. Disajikan dengan tema kartun agar menambahkan kesan menarik pada LKPD sehingga siswa tertarik untuk membacanya.

7) LKPD yang dikembangkan membimbing siswa agar mampu menyelesaikan permasalahan dan menemukan sendiri solusinya dengan langkah-langkah dari aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif.
8) LKPD yang dikembangkan untuk siswa kelas VIII disusun sesuai dengan aspek format, aspek isi, dan aspek bahasa dan tulisan.

3. Spesifikasi produk kartu soal sebagai berikut:
   1) Kartu soal pada setiap pertemuan, berisi tiga buah soal dengan bahasa yang mudah dipahami dan disajikan menggunakan warna dan desain yang menarik.
   2) Kartu soal disajikan dengan delapan warna berbeda, yaitu warna hijau muda, kuning kunyit, jingga, biru tua, ungu, merah muda, kuning, dan kuning kecoklatan. Tujuan menggunakan delapan warna yang berbeda pada kartu soal adalah untuk membedakan warna pada delapan kelompok belajar di kelas tersebut.
   3) Pada kartu soal-1, menggunakan hiasan gambar daun berwarna merah maroon pada bagian atas, gambar sekelompok anak yang sedang bekerjasama menggunakan pensil berukuran besar dan gambar kubus dan balok pada bagian bawahnya. Pada kartu soal-2, menggunakan hiasan gambar bunga berwarna putih pada bagian atas, dan gambar prisma dan limas pada bagian bawahnya. Pada kartu soal-3, menggunakan gambar kubus dan balok pada bagian atasnya. Pada kartu soal-4, menggunakan gambar prisma dan limas pada bagian atasnya dan hiasan gambar daun berwarna merah maroon dan daun berwarna hijau.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

1.6 Definisi Operasional

1) Penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk dengan melakukan uji kelayakannya sesuai kebutuhan. Pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar kerja peserta didik (LKPD) dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif.
2) Perangkat pembelajaran adalah alat yang dirancang oleh guru untuk mempermudah dalam melaksanakan proses pembelajaran.
3) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh guru sebelum melakukan proses pembelajaran.
4) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah salah satu sumber belajar peserta didik yang berisi kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik, dilengkapi dengan petunjuk dan langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan.
5) Aktivitas *Quick On The Draw* adalah aktivitas belajar melalui kerja tim dengan kecepatan yang dapat mendorong kerja kelompok dalam menyelesaikan soal yang diberikan dengan benar.
6) Validasi perangkat pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh ahli untuk menilai perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada materi bangun ruang sisi datar.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB 2
TINJAUAN TEORI

2.1 Perangkat Pembelajaran

2.1.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Menurut Rosdiani (2013: 101) rencana pelaksanaan pembelajaran dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan proses belajar peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar. Rencana pelaksanaan pembelajaran tersebut disusun untuk setiap kompetensi dasar yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih.

Selain itu, menurut Mulyasa (2012: 213) rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan perencanaan jangka pendek untuk memperkirakan apa yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Pengembangan RPP, harus diawali dengan pemahaman terhadap arti dan tujuannya, serta menguasai unsur-unsur yang terdapat didalamnya. Dengan RPP yang optimal, guru dapat mengorganisasikan kompetensi dasar yang akan dicapai dalam pembelajaran secara lebih terarah. RPP yang dikembangkan oleh guru memiliki makna yang sangat penting karena merupakan cermin dari pandangan, sikap, dan keyakinan profesional guru mengenai apa yang terbaik untuk peserta didiknya.

Sedangkan menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah (2016: 6) menyatakan bahwa:

> Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan kali pertemuan atau lebih.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran adalah pedoman guru untuk melaksanakan proses pembelajaran di kelas dalam satu kali pertemuan atau lebih berdasarkan silabus untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

Selain itu, ada beberapa komponen dalam penyusunan RPP menurut Rosdiana (2013: 102-104) adalah sebagai berikut:

Komponen rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) terdiri dari: (a) identitas mata pelajaran; (b) standar kompetensi, pada kurikulum 2013 saat ini tidak menggunakan Standar Kompetensi, melainkan menggunakan Kompetensi Inti; (c) kompetensi dasar; (d) indikator pencapaian kompetensi; (e) tujuan pembelajaran; (f) materi ajar; (g) alokasi waktu; (h) metode pembelajaran; (i) kegiatan pembelajaran, terdiri dari pendahuluan, inti, dan penutup; (j) penilaian hasil belajar; dan (k) sumber belajar.

Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah (2016: 7) menyatakan bahwa:

Komponen RPP terdiri atas:
1) Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan;
2) Identitas mata pelajaran atau tema/subtema;
3) Kelas/semester;
4) Materi pokok;
5) Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai;
6) Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
7) Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi;
8) Materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi;
9) Metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai;
10) Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran;
11) Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan;

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

12) Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup; dan
13) Penilaian hasil pembelajaran.

Selanjutnya, menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah (2016: 11-12) `menyatakan bahwa langkah-langkah proses pembelajaran dijabarkan sebagai berikut:

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP, meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.

1. Kegiatan Pendahuluan

   Dalam kegiatan pendahuluan, guru wajib:

   a. Menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran;
   b. Memberi motivasi belajar peserta didik secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional dan internasional, serta disesuaikan dengan karakteristik dan jenjang peserta didik;
   c. Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari;
   d. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai; dan
   e. Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

2. Kegiatan Inti

   Kegiatan inti menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Pemilihan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dan jenjang pendidikan.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

a. Sikap

Sesuai dengan karakteristik sikap, maka salah satu alternatif yang dipilih adalah proses afeksi mulai dari menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, hingga mengamalkan. Seluruh aktivitas pembelajaran berorientasi pada tahapan kompetensi yang mendorong peserta didik untuk melakuan aktivitas tersebut.

b. Pengetahuan

Pengetahuan dimiliki melalui aktivitas mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga mencipta. Karakteritik aktivititas belajar dalam domain pengetahuan ini memiliki perbedaan dan kesamaan dengan aktivitas belajar dalam domain keterampilan. Untuk memperkuat pendekatan saintifik, tematik terpadu, dan tematik sangat disarankan untuk menerapkan belajar berbasis aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif. Untuk mendorong peserta didik menghasilkan karya kreatif dan kontekstual, baik individual maupun kelompok, disarankan yang menghasilkan karya berbasis aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif.

c. Keterampilan

Keterampilan diperoleh melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Seluruh isi materi (topik dan sub topik) mata pelajaran yang diturunkan dari keterampilan harus mendorong peserta didik untuk melakukan proses pengamatan hingga penciptaan. Untuk mewujudkan keterampilan tersebut perlu melakukan pembelajaran yang menerapkan modus belajar berbasis aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif dan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

3. Kegiatan Penutup

   Dalam kegiatan penutup, guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi:

   a. Seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung;
   b. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
   c. Melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok; dan
   d. Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

2.1.2 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Menurut Sari dan Hakim (2018: 184) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan bahan ajar yang disusun dalam bentuk lembaran dengan berisi ringkasan materi, dan petunjuk dari tugas-tugas yang mengacu pada kompetensi dasar yang akan dicapai oleh peserta didik. Selain itu, menurut Putri,dkk (2019: 80) LKPD memuat hal-hal yang perlu diketahui oleh peserta didik dari pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik. LKPD juga dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan kemampuan dan keterampilan untuk berbuat sendiri dalam mengembangkan proses berpikirnya melalui mencari, menebak, bahkan menalar.

Dan menurut Marsa, dkk (2016: 45) melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) peserta didik dapat menuangkan ide-ide yang mereka peroleh dari pengamatan mereka selama proses pembelajaran. Dan guru juga sangat terbantu dengan adanya LKPD tersebut, karena dengan adanya LKPD peserta didik menjadi lebih aktif dan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, LKPD merupakan perangkat pembelajaran yang berisi ringkasan materi yang memuat hal-hal yang perlu diketahui oleh peserta

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

didik dari pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik. Selain itu, dengan adanya LKPD peserta didik dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran karena peserta didik dapat menuangkan ide-ide yang mereka peroleh dari pengamatan mereka selama proses pembelajaran.

2.2 Aktivitas Quick On The Draw dalam Tatanan Model Pembelajaran Kooperatif

2.2.1 Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Suprijono (2014: 46) model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Seorang guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sedang dilakukan. Selain itu, menurut Istarani (2012: 1) seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar disebut sebagai model pembelajaran.

Selanjutnya, menurut Trianto (2007: 3) model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran. Pengertian model pembelajaran juga didefinisikan oleh Aunurrahman (2016: 146) yaitu perangkat rencana atau pola yang dapat dipergunakan untuk merancang bahan-bahan pembelajaran serta membimbing aktivitas pembelajaran di kelas atau ditempat-tempat lain yang melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang digunakan oleh guru sebagai pedoman dalam melakukan proses pembelajaran di kelas. Model yang digunakan juga harus sesuai dengan materi pelajaran yang sedang diberikan. Dengan adanya model

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

pembelajaran, siswa dapat merasakan suasana yang berbeda dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Menurut Daryanto dan Rahardjo (2012: 241) model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok dalam proses pembelajaran. Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah terjadi peningkatan terhadap hasil belajar akademik siswa dan siswa dapat menerima berbagai keragaman dari temannya, serta pengembangan keterampilan sosial (Daryanto dan Rahardjo, 2012: 242). Sintak model pembelajaran kooperatif terdiri dari enam fase, antara lain:

Tabel 2. 1 Sintak Model Pembelajaran Kooperatif

FASE-FASE	PERILAKU GURU
Fase 1: Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar
Fase 2: Manyajikan informasi	Guru mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal
Fase 3: Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar	Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien
Fase 4: Membantu kerja tim dan belajar	Guru membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya
Fase 5: Mengevaluasi	Guru menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6: Memberikan pengakuan atau penghargaan	Guru mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok

(Sumber: Suprijono, A. 2014: 65)

Maka dapat disimpulkan bahwa suasana belajar dan rasa kebersamaan yang tumbuh dan berkembang diantara sesama anggota kelompok memungkinkan siswa untuk dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Siswa yang merasa kurang bersemangat untuk belajar akan dibantu oleh siswa yang memiliki semangat belajar yang tinggi dengan cara memberikan ilmu yang telah dipelajarinya. Dengan model pembelajaran kooperatif, siswa bisa saling

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

membantu satu sama lain untuk memahami materi yang dipelajari. Karena sebagian siswa ada yang lebih paham jika materi tersebut dijelaskan oleh temannya, sehingga ia lebih leluasa untuk bertanya jika ada materi yang kurang ia pahami.

2.2.2 Aktivitas Quick On The Draw

Menurut Ginnis (2016: 163) mendefinisikan bahwa aktivitas *Quick On The Draw* adalah sebuah aktivitas riset dengan memberikan rangsangan berupa motivasi kepada siswa untuk melakukan kerja tim dan kecepatan dalam menyelesaikan soal. Selain itu, menurut Ariawan (2016: 24) aktivitas *Quick On The Draw* kental dengan kegiatan perlombaan, dimana siswa akan memperoleh kesempatan bekerjasama.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari aktivitas *Quick On The Draw* menurut Ginnis (2016: 163), antara lain: (1) meningkatkan cara berpikir siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran; (2) melatih kecerdasan emosional siswa; (3) melatih kemandirian siswa dalam menyelesaikan soal yang diberikan; (4) memiliki rasa saling ketergantungan pada setiap anggota kelompok; (5) menimbulkan rasa penasaran dan terpacu dalam mengerjakan soal; (6) proses pembelajaran yang menyenangkan; dan (7) melatih siswa untuk berkomunikasi dengan anggota kelompoknya.

Berikut ini merupakan langkah-langkah pelaksanaan dari aktivitas *Quick On The Draw* menurut Ginnis (2016: 163-164), antara lain: (1) siapkan satu set pertanyaan, misalnya sepuluh, mengenai topik yang sedang dibahas. Buat cukup salinan agar tiap kelompok punya sendiri (tiap kelompok memiliki satu set pertanyaan sendiri dan setiap pertanyaan harus di kartu terpisah). Tiap set pertanyaan sebaiknya di kartu dengan warna yang berbeda. Letakkan set pertanyaan tersebut di atas meja guru, angka menghadap ke atas dan angka nomor diletakkan paling atas; (2) bagi kelas ke dalam kelompok-kelompok kecil. Beri warna untuk tiap kelompok sehingga mereka dapat mengenali set pertanyaan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

mereka dimeja guru; (3) tiap siswa dalam tiap kelompok diberi materi yang terdiri dari jawaban untuk semua pertanyaan, bisa berupa halaman tertentu dari buku teks yang biasanya. Jawaban sebaiknya tidak begitu jelas agar siswa berinisiatif untuk mencari jawaban lengkapnya di buku teks; (4) pada kata "mulai", satu orang (orang pertama) dari tiap kelompok berjalan ke meja guru, mengambil pertanyaan pertama menurut warna kelompok mereka dan kembali membawanya ke kelompok; (5) dengan menggunakan materi dari sumber yang diberikan, kelompok tersebut mendiskusikan jawaban dan menulis jawaban dilembar kertas terpisah; (6) setelah selesai, jawaban diberikan kepada guru oleh orang kedua. Guru memeriksa jawaban. Jika jawaban akurat dan lengkap, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka dapat diambil. Begitu seterusnya. Jika ada jawaban yang tidak akurat atau tidak lengkap, guru menyuruh siswa tersebut kembali ke kelompok dan mencoba lagi. Siswa yang menulis, mengambil pertanyaan, dan mengembalikan jawaban harus bergantian; (7) saat satu siswa sedang mengembalikan jawaban, siswa yang lain menandai sumbernya dan membiasakan diri dengan isinya, sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan selanjutnya dengan lebih efisien; (8) kelompok yang menang adalah yang pertama menjawab semua pertanyaan; dan (9) guru bersama siswa menjawab semua pertanyaan dan siswa membuat catatan tertulis.

Menurut Ginnis (2016: 164) berikut ini merupakan kelebihan-kelebihan dari penggunaan aktivitas *Quick On The Draw*, antara lain: (1) aktifitas ini mendorong kerja kelompok. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas; (2) memberi pengalaman tentang macam-macam keterampilan membaca, yang didorong oleh kecepatan strategi pembelajaran, ditambah belajar mandiri dan kecakapan ujian yang lain, seperti membaca pertanyaan dengan hati-hati, menjawab pertanyaan dengan tepat, membedakan materi yang penting dan yang tidak; (3) kegiatan ini membantu siswa untuk membiasakan diri untuk belajar pada sumber, bukan hanya dari guru; dan (4)

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

sesuai bagi siswa berkarakter kinestetik yang tidak dapat duduk diam selama lebih dari dua menit.

Menurut Susanti (dalam Huriyanti & Rosiyanti, 2017: 70) berikut beberapa kelemahan model pembelajaran kooperatif dengan aktivitas *Quick On The Draw*, antara lain: (1) dalam kerja kelompok, siswa akan mengalami keributan jika pengelolaan kelas kurang baik; (2) guru sulit memantau aktivitas siswa dalam kelompok; dan (3) suasana pembelajaran menjadi ribut dan gaduh.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas *Quick On The Draw* memiliki beberapa kelebihan dan juga kelemahan ketika diterapkan. Saat menerapkan aktivitas *Quick On The Draw*, guru dan siswa harus saling bekerja sama agar tercipta suasana pembelajaran yang kondusif sehingga penerapan aktivitas *Quick On The Draw* dapat memberikan manfaat dan pengaruh secara maksimal terhadap proses pembelajaran di kelas.

2.3 Validitas Perangkat Pembelajaran

Menurut Akbar (2013: 75) validasi model pembelajaran adalah salah satu cara untuk memperoleh model pembelajaran dengan validitas tinggi dengan melakukan validasi melalui uji validasi oleh ahli. Sedangkan menurut Sugiyono (2015: 363) validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian. Dengan demikian, data yang valid adalah data yang tidak berbeda. Dan menurut Emzir (2012: 273) validasi merupakan proses penilaian mengenai rancangan suatu produk yang dilakukan dengan memberi penilaian berdasarkan pemikiran rasional, tanpa uji coba dilapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan meminta beberapa ahli untuk menilai desain produk yang dibuat, dengan memberi masukan yang dapat dijadikan dasar perbaikan desain produk tersebut.

Perangkat dikatakan valid menurut Siagian (2019: 71) jika perangkat yang dibuat didasarkan pada teori yang memadai dan berbagai macam komponen dari perangkat tersebut berkaitan secara konsisten. Menurut Armis (2017: 34) angket

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

tentang kevalidan RPP memuat enam komponen utama yang terdiri atas (1) identitas RPP; (2) rumusan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran; (3) pemilihan materi pembelajaran; (4) perumusan kegiatan pembelajaran menggunakan aktivitas *Quick On The Draw* dengan pendekatan saintifik; (5) pemilihan sumber belajar; dan (6) penilaian hasil belajar.

Menurut Revita (2017: 18) aspek yang dinilai pada RPP, antara lain: (1) komponen RPP terdiri dari: identitas RPP, KI, KD, Indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, pendekatan dan model pembelajaran, media, alat, dan sumber belajar, langkah kegiatan pembelajaran, penilaian; (2) Identitas RPP dinyatakan dengan lengkap (meliputi satuan pendidikan, kelas, semester, mata pelajaran, jumlah pertemuan); (3) Indikator pembelajaran sesuai dengan KI dan KD; (4) Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran; (5) Jumlah tujuan pembelajaran yang hendak dicapai sesuai dengan waktu yang disediakan; (6) Materi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD; (7) Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai; (8) Sumber belajar yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran; (9) Sumber belajar yang digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik; dan (10) Instrumen penilaian sesuai dengan aspek yang dinilai.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti membuat instrumen kevalidan RPP yang disesuaikan dengan kebutuhan. Adapun indikator penilaian validasi sebagai berikut:

1. Komponen RPP (Identitas mata pelajaran, alokasi waktu, KI, KD, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, model dan metode pembelajaran, media/alat dan bahan pembelajaran, sumber belajar, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan instrumen penilaian.
2. Identitas RPP (meliputi satuan pendidikan, mata pelajaran, kelas/semester, materi pokok, dan alokasi waktu).
3. Perumusan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

a. Kesesuaian rumusan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran dengan KI dan KD.
b. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi.

4. Pemilihan materi pelajaran
   a. Kesesuaian materi pelajaran yang disajikan dengan KI dan KD.
   b. Kesesuaian materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
   c. Kebenaran materi pelajaran.
5. Perumusan kegiatan pembelajaran
   a. Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif.
   b. Kesesuaian tahapan pembelajaran, yaitu pendahuluan, isi, dan penutup.
6. Penilaian hasil belajar, terdiri dari penilaian pengetahuan dan keterampilan.
7. Bahasa dan tulisan
   a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.
   b. Menggunakan tulisan dan tanda baca yang sesuai dengan EYD.

Menurut Armis (2017: 34) angket tentang kevalidan LKPD memuat lima komponen utama yang terdiri atas (1) kualitas materi LKPD; (2) kesesuaian LKPD dengan aktivitas *Quick On The Draw* dan pendekatan saintifik; (3) Kesesuaian LKPD dengan syarat didaktik; (4) kesesuaian LKPD dengan syarat konstruksi pengetahuan; dan (5) kesesuaian LKPD dengan syarat teknis penyususnan LKPD.

Menurut Revita (2017: 24) aspek yang dinilai pada LKPD, antara lain:

1. Aspek didaktik, terdiri dari: (a) LKPD dirancang sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). (b) Urutan materi pada LKPD disusun sesuai dengan alur belajar yang logis. (c) LKPD memfasilitasi peserta didik untuk mengidentifikasi masalah yang diberikan oleh guru. (d) LKPD memfasilitasi peserta didik untuk menyusun, memproses, mengorganisir, dan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

menganalisis data yang diperoleh untuk menemukan kembali prinsip dan prosedur matematika. (e) LKPD memfasilitasi peserta didik untuk menarik kesimpulan. (f) LKPD memfasilitasi peserta didik untuk mengaplikasikan ide-ide yang telah dimilikinya untuk mengerjakan soal. (g) LKPD memiliki soal-soal sebagai kegiatan penemuan terbimbing dan soal latihan secara mandiri. (h) Terdapat petunjuk yang jelas penggunaan LKPD penemuan terbimbing.

2. Aspek isi, terdiri dari beberapa indikator yaitu: (a) LKPD berisi komponen antara lain: judul, KI, KD, Indikator, kegiatan pembelajaran. (b) LKPD berisi permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. (c) Materi disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. (d) Masalah atau soal yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. (e) Soal latihan disesuaikan dengan kemampuan kognitif peserta didik. (f) Gambar yang disajikan membantu pemahaman peserta didik.
3. Aspek Bahasa, terdiri dari (a) Kalimat yang digunakan sesuai dengan Bahasa Indonesia yang benar; (b) Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami; dan (c) Pertanyaan-pertanyaan dalam LKPD disusun dengan kalimat yang jelas.
4. Aspek penyajian, terdiri dari (a) LKPD menggunakan font (jenis dan ukuran) huruf sesuai; (b) LKPD didesain dengan warna yang cerah; dan (c) Bagian judul dan bagian yang perlu mendapat penekanan dicetak tebal atau diberikan warna yang berbeda.
5. Aspek waktu, yaitu waktu yang diberikan untuk mengerjakan LKPD sudah cukup.

Menurut Umbaryati (2016: 222-223) indikator LKPD, antara lain:

1. Isi, terdiri dari (a) materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum 2013; (b) konsep dalam materi tepat dan sesuai; (c) penggunaan ilustrasi yang mampu membawa peserta didik memahami konsep yang akan dipelajari; dan (d) konsisten dalam penggunaan kata dan istilah dalam instrumen.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

2. Bahasa, terdiri dari (a) huruf yang digunakan tepat; (b) bahasa yang digunakan komunikatif; (c) kalimat yang digunakan mengandung makna; (d) kalimat yang digunakan tidak mengandung penafsiran ganda; (e) penulisan istilah baik dan benar; dan (f) pengunaan tanda baca yang benar dan jelas.
3. Format, terdiri dari (a) penggunaan simbol-simbol dengan benar dan jelas; (b) ilustrasi dapat membantu pemahaman siswa; (c) menggunakan ilustrasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari; (d) menggunakan gambar-gambar yang menarik; dan (e) menggunakan sampul atau cover yang menarik

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti membuat instrumen kevalidan LKPD yang disesuaikan dengan kebutuhan. Adapun indikator penilaian validasi sebagai berikut:

1. Format LKPD
   a. LKPD berisi judul materi pembelajaran, KD, waktu pengerjaan, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, langkah-langkah aktivitas *Quick On The Draw*, dan tempat kosong untuk menuliskan jawaban kartu soal.
   b. Menggunakan gambar-gambar yang menarik.
   c. Menggunakan ilustrasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
   d. LKPD menggunakan font (jenis dan ukuran) huruf sesuai.
   e. LKPD didesain dengan warna yang cerah.
2. Isi LKPD
   a. Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum 2013
   b. LKPD berisi permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
   c. Kesesuaian LKPD dengan aktivitas *Quick On The Draw* dan pendekatan saintifik
3. Bahasa dan tulisan
   a. Kalimat yang digunakan sesuai dengan Bahasa Indonesia yang benar.
   b. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

c. Penggunaan tanda baca yang benar dan jelas.

Menurut Putri (2018: 97) aspek penilaian media, antara lain: (1) tampilan umum; (2) aturan bermain; (3) pembuatan; (4) penggunaan dan pemeliharaan; (5) pengemasan (*packing*); dan (6) kebermanfaatan. Selain itu, menurut Febriandika, dkk (2016: 301) aspek penilaian pada kartu soal, antara lain: (1) format; (2) ilustrasi; (3) bahasa; dan (4) isi. Dan menurut Aprilia, dkk (2016: 64) aspek penilaian pada kartu soal, antara lain: (1) kualitas gambar, (2) kualitas warna, (3) kejelasan tulisan, (4) kualitas bahan, (5) desain dan ukuran kartu, (6) bahasa, (7) kalimat, (8) isi kartu, dan (9) materi.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti membuat instrumen kevalidan media kartu soal yang disesuaikan dengan kebutuhan. Adapun indikator penilaian validasi sebagai berikut:

1. Format Kartu Soal
   a. Desain dan ukuran kartu
   b. Kualitas gambar
   c. Kualitas warna
   d. Tampilan umum
2. Isi Kartu Soal, meliputi materi.
3. Bahasa dan tulisan, meliputi kejelasan bahasa, kalimat, dan tulisan.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB 3
METODE PENELITIAN

3.1 Bentuk Penelitian

Berdasarkan tujuannya, penelitian ini digolongkan sebagai penelitian pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiyono (2015: 407) metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk yang dibuat oleh peneliti. Sama halnya dengan pendapat Sanjaya (2013: 129) bahwa penelitian dan pengembangan (R & D) adalah suatu proses untuk mengembangkan dan melakukan validasi terhadap produk pendidikan.

Bentuk penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKPD, dan kartu soal dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif pada materi pembelajaran bangun ruang sisi datar di kelas VIII. Sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran matematika.

3.2 Model Pengembangan dan Prosedur Pengembangan

3.2.1 Model Pengembangan

Terdapat banyak model pengembangan yang telah dikemukakan oleh para ahli, namun tidak semua model dapat digunakan untuk memecahkan suatu masalah. Adapun klasifikasi model pengembangan yang diketahui oleh peneliti yaitu: (1) Model Borg & Gall; (2) Model Dick & Carey; (3) Model ADDIE; (4) Model 4D; (5) Model Kemp; serta (6) Model Plomp.

Menurut Mulyatiningsih (2011:179) model 4D dan ADDIE memiliki inti kegiatan yang sama. Model 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development, and Dissemination* yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Sedangkan model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluations* yang dikembangkan oleh Dick

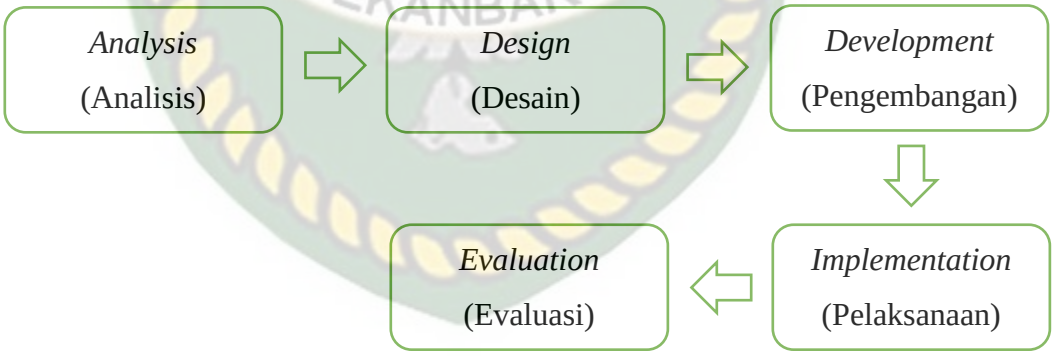
Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

and Carry (1996). Beberapa kesamaan kegiatan dalam dua model tersebut misalnya pada tahap *define* memiliki kesetaraan kegiatan dengan tahap *analysis*. Dua tahap kegiatan berikutnya yaitu *design* dan *development* yang dimiliki oleh kedua model tersebut. Perbedaan terletak setelah kegiatan *development* yaitu model 4D mengakhiri kegiatan melalui kegiatan *dissemination* (penyebarluasan), sedangkan model ADDIE setelah *development* masih dilanjutkan dengan kegiatan implementasi dan evaluasi. Model 4D tidak mencantumkan implementasi dan evaluasi karena menurut pertimbangan rasional mereka, proses *development* selalu menyertakan kegiatan pembuatan produk (implementasi), evaluasi dan revisi.

Sehingga, pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan ADDIE. Menurut Cahyadi (2019: 36) model intruksional ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) yang dinamis.

3.2.2 Prosedur Pengembangan

Adapun prosedur pengembangan perangkat pembelajaran dengan model pengembangan ADDIE menurut Mulyatiningsih (2011: 184-185) sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-langkah pengembangan model ADDIE

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

1) *Analysis* (analisis)
   Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dsb.
2) *Design* (desain)
   Dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematik yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.
3) *Development* (pengembangan)
   Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahappengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikanmenjadi produk yang siap diimplementasikan.
4) *Implementation* (pelaksanaan)
   Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan model/metode baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan model/metode berikutnya.
5) *Evaluation* (evaluasi)
   Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluation formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (semester). Evaluasi sumatif mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model/metode. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model/metode baru tersebut.

Dikarenakan kondisi dan situasi pada saat ini yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan penelitian, yaitu sedang berlangsung masa pandemi virus Covid-

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

19, sehingga waktu yang dimiliki peneliti menjadi terbatas. Maka, pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan 3 tahap model pengembangan ADDIE yaitu tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Langkah-langkah pengembangan ADDIE yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Gambar 3.2 Modifikasi langkah-langkah pengembangan model ADDIE

1) *Analysis* (analisis)

Tahap ini merupakan langkah awal dalam melakukan analisis perlunya pengembangan model pembelajaran yang baru, menganalisis kelayakan, dan syarat-syarat pengembangan model pembelajaran yang baru. Pengembangan model pembelajaran yang baru diawali oleh adanya masalah dalam model pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dan sebagainya. Selain itu, analisis kelayakan perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan apabila model pembelajaran yang baru tersebut diterapkan.

Berdasarkan tahap analisis yang dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara pada tanggal 13 Juli 2020, didapatkan kesimpulan bahwa guru matematika tersebut telah menggunakan perangkat pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013. Langkah-langkah pembelajaran pada RPP yang digunakan oleh guru telah sesuai dengan kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik, tetapi dalam pelaksanaannya guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran. Guru telah mengenal aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif tetapi belum pernah menerapkannya pada materi bangun ruang sisi datar. Selain itu, LKPD yang

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

digunakan oleh peserta didik kurang menarik minat belajar peserta didik. Karena LKPD yang digunakan tidak memiliki warna yang bervariasi, gambar yang digunakan kurang menarik, dan kertas yang digunakan pada LKPD berwarna abu-abu dan tipis. Kemudian, tugas-tugas yang terdapat pada LKPD hanya berupa soal tanpa ada langkah-langkah penyelesaiannya.

2) *Design* (desain)

Pada tahap desain, peneliti melakukan penyusunan perangkat pembelajaran, yaitu RPP dan LKPD. Selain itu, peneliti juga membuat desain untuk kartu soal yang sesuai dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif.

3) *Development* (pengembangan)

Pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan membuat dan memodifikasi perangkat pembelajaran. Adapun tahapan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: a) membuat perangkat pembelajaran matematika dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif pada materi pembelajaran bangun ruang sisi datar kelas VIII; b) membuat lembar validasi perangkat pembelajaran untuk divalidasi oleh ahli. Validasi dilakukan oleh 4 validator ahli yang terdiri dari 2 dosen dan 2 guru mata pelajaran matematika; dan c) setelah mendapat masukan dari para ahli dan divalidasi, maka diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dikurangi dengan cara memperbaiki produk yang dikembangkan. Produk yang sudah direvisi dan mendapat predikat baik, maka produk tersebut dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan dan evaluasi. Dikarenakan saat ini sedang pada masa pandemi virus Covid-19, untuk tahap pelaksanaan dan evaluasi tidak dapat dilaksanakan oleh peneliti.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

3.3 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran matematika yaitu RPP dan LKPD, dan kartu soal yang terdapat pada aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif pada materi pembelajaran bangun ruang sisi datar di kelas VIII.

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data berguna untuk memperoleh data yang dibutuhkan sesuai dengan tujuan penelitian. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini, antara lain:

3.4.1 Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran

Menurut Sundayana (2015: 59) validitas instrumen penelitian adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Selanjutnya menurut Setyosari (2010: 205) suatu instrumen dapat dikatakan valid apabila instrumen tersebut mampu mengukur apa yang hendak diukur. Dan instrumen dikatakan valid apabila memiliki validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen dkatakan kurang valid apabila memiliki validitas yang rendah.

Instrumen uji validasi ini berupa lembar validasi yang digunakan untuk memperoleh data tentang tingkat validitas perangkat pembelajaran matematika yang dikembangkan jika digunakan dalam pembelajaran matematika. Lembar validasi ini adalah lembar yang dibuat oleh peneliti dan diberikan kepada validator untuk divalidasi. Lembar validasi perangkat pembelajaran terdiri dari lembar validasi RPP dan LKPD, dan kartu soal.

Pada penelitian ini perangkat pembelajaran yang akan divalidasi adalah RPP, LKPD, dan kartu soal. Instrumen validasi RPP dirancang berdasarkan indikator RPP menurut modifikasi Armis (2017: 34) dan Revita (2017: 18), aspek yang divalidasi pada RPP, yaitu: komponen RPP, identitas RPP, perumusan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran, pemilihan materi pelajaran,

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

perumusan kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan bahasa dan tulisan. Untuk lebih jelas, kisi-kisi lembar validasi RPP ada pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Lembar Validasi RPP

No	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	No Pernyataan	Banyak Butir
1.	Komponen RPP	Kelengkapan identitas mata pelajaran, alokasi waktu, KI, KD, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, model dan metode pembelajaran, media/alat dan bahan pembelajaran, sumber belajar, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan instrumen penilaian.	1,2,3,4,5,6	6
2.	Identitas RPP	Kelengkapan satuan pendidikan, mata pelajaran, kelas/semester, materi pokok, dan alokasi waktu.	7	1
3.	Perumusan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran	Kesesuaian rumusan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran dengan KI dan KD.	8	1
		Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pencapaian kompetensi.	9	1
4.	Pemilihan materi pelajaran	Kesesuaian materi pelajaran yang disajikan dengan KI dan KD.	10	1
		Kesesuaian materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	11	1
		Kebenaran materi pelajaran.	12	1
5.	Perumusan kegiatan pembelajaran	Kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif.	13	1
		Kesesuaian tahapan pembelajaran, yaitu pendahuluan, isi, dan penutup.	14	1
6.	Penilaian hasil belajar	Kelengkapan penilaian pengetahuan dan keterampilan serta instrumen penilaian..	15,16	2
7.	Bahasa dan tulisan	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	17	1
		Menggunakan tulisan dan tanda baca yang sesuai dengan EYD.	18	1
Jumlah Butir				18

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Sedangkan instrumen validasi LKPD dirancang berdasarkan indikator LKPD menurut modifikasi Armis (2017: 34), Revita (2017: 24), dan Umbaryati (2016: 222), aspek yang divalidasi pada LKPD, yaitu: format LKPD, isi LKPD, dan bahasa dan tulisan. Untuk lebih jelas, kisi-kisi lembar validasi LKPD ada pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Lembar Validasi LKPD

No	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Nomor Pernyataan	Banyak Butir
1.	Format LKPD	LKPD berisi judul materi pembelajaran, KD, waktu pengerjaan, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, langkah-langkah aktivitas *Quick On The Draw*, dan tempat kosong untuk menuliskan jawaban kartu soal.	1,2,3,4,5	5
		Menggunakan gambar-gambar yang menarik.	6	1
		Menggunakan ilustrasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	7	1
		LKPD menggunakan font (jenis dan ukuran) huruf sesuai.	8	1
		LKPD didesain dengan warna yang cerah.	9	1
2.	Isi LKPD	Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum 2013	10	1
		LKPD berisi permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	11	1
		Kesesuaian LKPD dengan aktivitas *Quick On The Draw* dan pendekatan saintifik.	12	1
3.	Bahasa dan Tulisan	Kalimat yang digunakan sesuai dengan Bahasa Indonesia yang benar.	13	1
		Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami.	14	1
		Pengunaan tanda baca yang benar dan jelas.	15	1
Jumlah Butir				15

Selanjutnya, instrumen validasi kartu soal dirancang berdasarkan indikator media pembelajaran menurut modifikasi Putri (2018: 97), Febriandika, dkk (2016: 301), dan Aprilia, dkk (2016: 64), aspek yang divalidasi pada kartu soal,

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

yaitu: format kartu soal, isi kartu soal, dan bahasa dan tulisan. Untuk lebih jelas, kisi-kisi lembar validasi kartu soal ada pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Lembar Validasi Kartu Soal

No	Aspek yang dinilai	Indikator Penilaian	Nomor Pernyataan	Banyak Butir
1	Format Kartu Soal	Desain dan ukuran kartu	1	4
		Kualitas gambar dan warna	2,3	
		Tampilan umum	4	
2	Isi Kartu Soal	Materi	5	1
3	Bahasa dan Tulisan	Kesesuaian bahasa, kalimat, dan tulisan.	6, 7, 8	2
Jumlah Butir				8

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut Sundayana (2015: 308) merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dalam suatu penelitian adalah memperoleh data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara menghitung skor dari setiap indikator yang diisi oleh validator. Interval yang digunakan adalah dengan menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2015: 134) "skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial".

Tabel 3. 4 Kategori Penilaian Lembar Validasi

Skor Penilaian	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Ragu-ragu
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

(Sumber: Sugiyono, 2015: 135)

Pada skala likert, terdapat dua pernyataan yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif. Untuk menghindari jawaban ragu-ragu atau netral, maka peneliti memodifikasi skala likert tersebut dengan menghapus kriteria netral.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis instrumen berupa lembar validasi dengan ketentuan pemberian skor yang diberikan kepada validator adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Modifikasi Kategori Penilaian Lembar Validasi

Skor Penilaian	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

(Sumber: Modifikasi Sugiyono, 2015: 135)

3.5.1 Data Validasi Ahli (Dosen dan Guru)

Para ahli materi yaitu dosen program studi pendidikan matematika dan guru matematika. Dalam penelitian ini, data yang digunakan yaitu hasil validasi berupa angket. Produk yang telah dihasilkan diberikan kepada ahli untuk ditelaah terlebih dahulu. Setelah menelaah produk, ahli mengisi angket yang diberikan. Para ahli tersebut adalah mereka yang berkompeten dan mengerti tentang penyusunan perangkat pembelajaran dan mampu memberi masukan dan saran untuk penyempurnaan perangkat pembelajaran. Data yang diperoleh adalah hasil angket yang telah diisi oleh ahli. Berikut merupakan validator yang melakukan validasi pada perangkat pembelajaran dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif pada materi pembelajaran bangun ruang sisi datar:

Tabel 3. 6 Validator Instrumen Uji Validasi Perangkat Pembelajaran

Validator	Nama Validator	Keterangan
1	Sari Herlina, S. Pd., M. Pd	Dosen FKIP UIR
2	Sindi Amelia, S. Pd., M. Pd	Dosen FKIP UIR
3	Nurlela, S. Pd	Guru Matematika
4	Raini, S. Pd	Guru Matematika

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Setyosari (2010: 209) merupakan pekerjaan yang sangat penting dalam proses penelitian. Selanjutnya menurut Sugiyono (2015: 335) analisis data dilakukan untuk mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil validasi dan kemudian membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh peneliti dan orang lain.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif yang mendeskripsikan validitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan cara menghitung skor dari setiap indikator instrumen pengumpulan data yang diisi oleh validator.

Menurut Akbar (2013: 158) dalam menganalisis tingkat validitas secara deskriptif pada RPP dan LKPD dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

TSe : Total skor empiris

TSh : Total skor maksimal yang diharapkan

Va : Validator ahli pada setiap RPP dan LKPD dengan x = 1, 2, 3, 4

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

$$V = \frac{V_{a_1} + V_{a_2} + V_{a_3} + V_{a_4}}{4}$$

Keterangan:

V = Validitas akhir

V_{a_1} = Validitas ahli 1

V_{a_2} = Validitas ahli 2

V_{a_3} = Validitas ahli 3

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

V_{a_4} = Validitas ahli 4

Setelah memperoleh hasil validitas dari validator dan hasil analisis validitas gabungan, tingkat presentasenya dapat disesuaikan dengan tabel kriteria validitas sebagai berikut:

Tabel 3. 7 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 dengan revisi kecil
3	50,01%-70,00%	Kurang valid, atau dapat digunakan dengan revisi besar
4	01,00%-50,00%	Tidak valid, atau belum dapat digunakan

(Sumber: Akbar, 2013: 155)

Penilaian perangkat pembelajaran matematika dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif pada penelitian pengembangan ini ditentukan dengan nilai minimal 70,01, yaitu kategori cukup valid atau dapat digunakan dengan revisi kecil. Jadi, jika rata-rata penilaian oleh validator menunjukkan nilai 70,01 maka perangkat pembelajaran matematika dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif layak untuk diujicobakan.

Kemudian, menurut Putri & Yunianta (2018: 92) dalam menganalisis tingkat validitas pada kartu soal dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P(s)_x = \frac{S}{N} \; x \; 100\%$$

Keterangan:

P(s) = Persentase sub variabel

S = Jumlah skor tiap sub variabel

N = Jumlah skor maksimum, dengan x = 1, 2, 3, 4

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Untuk mendapatkan hasil akhir validitas kartu soal dari para validator, maka dapat dihitung dengan menggunakan rumus rata-rata (*mean*). Adapun rumus validitas akhir sebagai berikut:

$$P(s) = \frac{P(s)_1 + +P(s)_2 + P(s)_3 + P(s)_4}{4}$$

Keterangan:

P(s) = Persentase akhir

$P(s)_1$ = Persentase akhir ahli 1

$P(s)_2$ = Persentase akhir ahli 2

$P(s)_3$ = Persentase akhir ahli 3

$P(s)_4$ = Persentase akhir ahli 4

Tabel 3.8 Kriteria Pengkategorian Hasil Penilaian Media Pembelajaran

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	93,01% ≤ skor ≤ 100 %	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
2	72,01% ≤ skor ≤ 93%	Valid, atau dapat digunakan dengan revisi kecil
3	51,01% ≤ skor ≤ 72%	Kurang valid, atau dapat digunakan dengan revisi besar
4	30% ≤ skor ≤ 51%	Tidak valid, atau belum dapat digunakan

(Sumber: Modifikasi Putri & Yunianta, 2018: 92)

Penilaian media pembelajaran matematika berupa kartu soal dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif pada penelitian pengembangan ini dikatakan valid, jika rata-rata penilaian oleh validator menunjukkan skor minimal 72,01%, maka media pembelajaran matematika berupa kartu soal dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif layak untuk diujicobakan.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB 4
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Proses pengembangan perangkat pembelajaran pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif menggunakan model pengembangan ADDIE yang telah dimodifikasi sebagai berikut:

4.1.1 Hasil Tahap *Analysis* RPP, LKPD, dan Kartu Soal

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tahap analisis sebagai langkah awal untuk mendapatkan informasi mengenai perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru matematika SMP. Pada tanggal 13 Juli 2020, peneliti melakukan wawancara dengan guru matematika SMP dan mendapatkan informasi, sebagai berikut:

1) Guru matematika tersebut telah menggunakan perangkat pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013.
2) Langkah-langkah pembelajaran pada RPP yang digunakan oleh guru telah sesuai dengan kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik, tetapi dalam pelaksanaannya guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran.
3) Guru telah mengenal model pembelajaran kooperatif dengan aktivitas *Quick On The Draw* tetapi belum pernah menerapkannya pada materi pembelajaran bangun ruang sisi datar.
4) LKPD yang digunakan oleh peserta didik kurang menarik minat belajar peserta didik. Karena LKPD yang digunakan tidak memiliki warna yang bervariasi, gambar yang digunakan kurang menarik, dan kertas yang digunakan pada LKPD berwarna abu-abu dan tipis. Kemudian, tugas-tugas yang terdapat pada LKPD hanya berupa soal tanpa ada contoh penyelesaian yang jelas.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika tersebut, terdapat beberapa solusi untuk mengatasi hal tersebut, yaitu:

1) Perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik.
2) Perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum 2013 dengan menambahkan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif. Aktivitas *Quick On The Draw* membuat peserta didik tidak bosan dalam belajar, karena pada aktivitas ini semua siswa saling bekerja sama untuk menyelesaikan soal dan menjadi kelompok tercepat dalam menyelesaikan soal yang diberikan oleh guru.
3) LKPD yang digunakan peserta didik dibuat dengan warna, gambar, dan tampilan yang lebih menarik oleh peneliti agar peserta didik lebih senang dalam belajar. LKPD juga dilengkapi dengan materi pembelajaran sesuai dengan pendekatan saintifik dan contoh soal yang disajikan menggunakan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.
4) Dalam pembelajaran kooperatif dengan aktivitas *Quick On The Draw* terdapat kartu soal dengan warna dan tampilan yang menarik. Kartu soal tersebut memuat soal-soal dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga memudahkan peserta didik untuk menjawab soal tersebut secara berkelompok.

4.1.2 Hasil Tahap *Design* RPP, LKPD, dan Kartu Soal

Pada tahap desain, peneliti merancang perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Selain itu, peneliti juga mengembangkan kartu soal karena merupakan bagian dari aktivitas *Quick On The Draw*. Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP) disusun sesuai dengan silabus dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) disusun berdasarkan Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan oleh peneliti. Lalu, kartu soal dibuat sesuai dengan materi bangun

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

ruang sisi datar dengan warna dan desain yang menarik. Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan kartu soal dibuat untuk empat pertemuan pembelajaran. Pada pertemuan pertama materi yang dipelajari adalah luas permukaan kubus dan balok, pada pertemuan kedua materi yang dipelajari adalah luas permukaan prisma dan limas, pada pertemuan ketiga materi yang dipelajari adalah volume kubus dan balok, dan pada pertemuan keempat materi yang dipelajari adalah volume prisma dan limas. Pada tahap desain, peneliti juga membuat instrumen berupa lembar penilaian validasi RPP, lembar penilaian validasi LKPD, dan lembar penilaian validasi kartu soal.

4.1.2.1 Tahap *Design* Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Pada penelitian ini, RPP yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif dengan empat pertemuan, yaitu sebagai berikut:

1) RPP pertemuan pertama materi yang akan dipelajari adalah materi luas permukaan kubus dan balok.
2) RPP pertemuan pertama materi yang akan dipelajari adalah materi luas permukaan prisma dan limas.
3) RPP pertemuan pertama materi yang akan dipelajari adalah materi volume kubus dan balok.
4) RPP pertemuan pertama materi yang akan dipelajari adalah materi volume prisma dan limas.

4.1.2.2 Tahap *Design* Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Pada penelitian ini, LKPD yang dikembangkan oleh peneliti berisikan masalah-masalah yang ada dilingkungan peserta didik agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru. LKPD dilengkapi dengan warna dan gambar yang menarik agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar dengan menggunakan LKPD tersebut. Sebelum mengerjakan LKPD yang diberikan oleh guru, peserta didik akan diberikan informasi mengenai materi yang

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

akan dipelajari pada LKPD. LKPD yang dikembangkan adalah sebagai panduan pembelajaran untuk peserta didik dengan materi bangun ruang sisi datar dengan empat pertemuan yang sesuai dengan RPP.

4.1.2.3 Tahap *Design* Kartu Soal

Pada penelitian ini, kartu soal merupakan bagian dari pelaksanaan aktivitas *Quick On The Draw*. Kartu soal yang dirancang oleh peneliti memuat soal-soal yang sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi yang terdapat pada RPP. Kartu soal untuk setiap kelompok belajar diberi warna yang berbeda. Kartu soal dibuat dengan warna dan desain yang menarik. Setiap kelompok belajar akan mendapat tiga kartu soal dengan setiap kartu soal memuat satu indikator pencapaian kompetensi.

4.1.3 Hasil Tahap *Development*

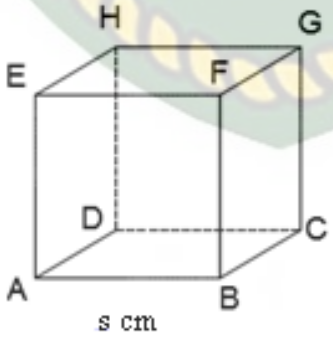
4.1.3.1 Produk Akhir Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Pada produk RPP, materi pembelajaran dibuat dengan mengacu pada kurikulum 2013, yaitu mencakup fakta, prinsip, konsep, dan prosedur. Selain itu, langkah-langkah pembelajaran dibuat dengan menggunakan pendekatan saintifik, yaitu 5M (mengamati, menanya, menalar, menyimpulkan informasi, dan menyimpulkan) dan dipadukan dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif. Dapat diuraikan komentar atau saran dari validator dan revisi yang peneliti lakukan terhadap RPP dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

<table>
<tr><th>No</th><th>Komentar/Saran dan Revisi</th></tr>
<tr><td>1</td><td>
Komentar/Saran:
Tambahkan IPK 3.9.1 menemukan rumus luas permukaan kubus dan balok pada indikator soal yang akan dilampirkan pada LKPD
<table>
<tr><th></th><th>Indikator Pencapaian Kompetensi</th><th>Indikator Soal</th><th>Soal</th></tr>
<tr><td>Pengetahuan</td><td>Menentukan luas permukaan kubus dan balok.</td><td>Diketahui sebuah gambar yang berbentuk balok dengan panjang 12 cm, lebar 9 cm, dan tingi 8 cm. Siswa dapat menentukan luas permukaan dari balok tersebut.</td><td>Terlampir di LKPD-1</td></tr>
</table>
Hasil Revisi:
IPK 3.9.1 menemukan rumus luas permukaan kubus dan balok telah ditambahkan pada indikator soal yang akan dilampirkan pada LKPD
<table>
<tr><th></th><th>Indikator Pencapaian Kompetensi</th><th>Indikator Soal</th><th>Soal</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Pengetahuan</td><td>Menemukan rumus luas permukaan kubus dan balok</td><td>Diketahui sebuah gambar yang berbentuk kubus ABCD.EFGH. memiliki panjang rusuk s cm. Siswa dapat menentukan rumus luas permukaan kubus tersebut.</td><td rowspan="2">Terlampir di LKPD-1</td></tr>
<tr><td>Menentukan luas permukaan kubus dan balok.</td><td>Diketahui sebuah gambar yang berbentuk balok dengan panjang 12 cm, lebar 9 cm, dan tingi 8 cm. Siswa dapat menentukan luas permukaan dari balok tersebut.</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>2</td><td>
Komentar/Saran:
Tambahkan soal yang memuat IPK 3.9.1 menemukan rumus luas permukaan kubus dan balok pada soal yang akan dilampirkan pada LKPD

Hasil Revisi:
Soal yang memuat IPK 3.9.1 menemukan rumus luas permukaan kubus dan balok telah ditambahkan

1. Berdasarkan gambar bangun ruang di bawah, kubus ABCD.EFGH. memiliki panjang rusuk s cm, maka tentukanlah rumus luas permukaan kubus tersebut!


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

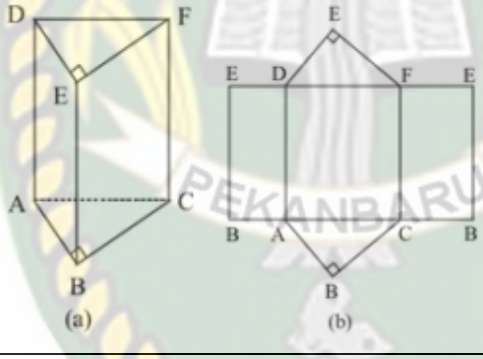
Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

3	**Komentar/Saran:** Perbaiki redaksi soal keterampilan yang akan dilampirkan pada LKPD 2. Ayah akan membuat etalase toko dari kaca yang berbentuk balok berukuran panjang 100 cm, lebar 40 cm, dan tinggi 70 cm dan kubus berukuran 60 cm. Jika harga kaca adalah Rp. 100.000,-/meter persegi. Hitunglah biaya yang dibutuhkan untuk membuat etalase tersebut! (satuan ubah ke meter terlebih dahulu)
	Hasil Revisi: Redaksi soal keterampilan yang akan dilampirkan pada LKPD sudah diperbaiki 3. Ayah akan membuat etalase toko dari kaca yang berbentuk balok dan kubus. Balok dengan panjang 100 cm, lebar 40 cm, dan tinggi 70 cm. Dan kubus dengan panjang sisinya 60 cm. Jika harga kaca adalah Rp. 100.000,-/meter persegi. Hitunglah biaya yang dibutuhkan untuk membuat etalase tersebut! (satuan ubah ke meter terlebih dahulu)

Gambar 4.1 Hasil komentar/saran RPP-1 dari validator dan hasil setelah direvisi

<table>
<tr><th>No</th><th>Komentar/Saran dan Revisi</th></tr>
<tr><td>1</td><td>Komentar/Saran:
Tambahkan IPK 3.9.3 menemukan rumus luas permukaan prisma dan limas pada indikator soal yang akan dilampirkan pada LKPD
<table>
<tr><th></th><th>Indikator Pencapaian Kompetensi</th><th>Indikator Soal</th><th>Soal</th></tr>
<tr><td>Pengetahuan</td><td>Menentukan luas permukaan prisma dan limas.</td><td>Diketahui sebuah prisma tegak segitiga siku-siku dengan tinggi 8 cm, panjang AC 4 cm, dan panjang BC = 3 cm. Siswa dapat menentukan luas permukaan prisma tersebut.</td><td>Terlampir di LKPD-2</td></tr>
</table>
Hasil Revisi:
IPK 3.9.3 menemukan rumus luas permukaan prisma dan limas telah ditambahkan pada indikator soal yang akan dilampirkan pada LKPD</td></tr>
</table>

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

<table>
<tr><td></td><td>
<table>
<tr><th></th><th>Indikator Pencapaian Kompetensi</th><th>Indikator Soal</th><th>Soal</th></tr>
<tr><td>Pengetahuan</td><td>Menemukan rumus luas permukaan prisma dan limas.</td><td>Diketahui sebuah gambar prisma tegak segitiga ABC.DEF. Siswa dapat menemukan rumus luas permukaan prisma tersebut berdasarkan jaring-jaringnya.</td><td rowspan="2">Terlampir di LKPD-2</td></tr>
<tr><td></td><td>Menentukan luas permukaan prisma dan limas.</td><td>Diketahui sebuah prisma tegak segitiga siku-siku dengan tinggi 8 cm, panjang AC 4 cm, dan panjang BC = 3 cm. Siswa dapat menentukan luas permukaan prisma tersebut.</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Komentar/Saran:
Tambahkan soal yang memuat IPK 3.9.3 menemukan rumus luas permukaan prisma dan limas pada soal yang akan dilampirkan pada LKPD</td></tr>
<tr><td></td><td>Hasil Revisi:
Soal yang memuat IPK 3.9.3 menemukan rumus luas permukaan prisma dan limas telah ditambahkan yang akan dilampirkan pada LKPD
1. Perhatikan gambar prisma tegak segitiga ABC.DEF di bawah ini. Kita dapat menemukan rumus luas permukaan prisma tersebut berdasarkan jaring-jaringnya. Temukan rumus luas permukaan prisma tersebut!
 
</td></tr>
</table>

Gambar 4.2 Hasil komentar/saran RPP-2 dari validator dan hasil setelah direvisi

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

<table>
<tr><th>No</th><th>Komentar/Saran dan Revisi</th></tr>
<tr><td>1</td><td>Komentar/Saran:
Tambahkan IPK 3.9.5 menemukan rumus volume kubus dan balok pada indikator soal yang akan dilampirkan pada LKPD
<table>
<tr><th></th><th>Indikator Pencapaian Kompetensi</th><th>Indikator Soal</th><th>Soal</th></tr>
<tr><td>Pengetahuan</td><td>Menentukan volume kubus dan balok.</td><td>Diketahui kubus dengan panjang rusuk 12. Siswa dapat menentukan volume kubus tersebut.</td><td>Terlampir di LKPD-3</td></tr>
</table>
Hasil Revisi:
IPK 3.9.5 menemukan rumus volume kubus dan balok telah ditambahkan pada indikator soal yang akan dilampirkan pada LKPD
<table>
<tr><th></th><th>Indikator Pencapaian Kompetensi</th><th>Indikator Soal</th><th>Soal</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Pengetahuan</td><td>Menemukan rumus volume kubus dan balok.</td><td>Diketahui panjang rusuk sebuah kubus adalah s cm. Siswa dapat menemukan rumus dari volume kubus tersebut.</td><td rowspan="2">Terlampir di LKPD-3</td></tr>
<tr><td>Menentukan volume kubus dan balok.</td><td>Diketahui kubus dengan panjang rusuk 12. Siswa dapat menentukan volume kubus tersebut.</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>2</td><td>Komentar/Saran:
Tambahkan soal yang memuat IPK 3.9.5 menemukan rumus volume kubus dan balok pada soal yang akan dilampirkan pada LKPD
Hasil Revisi:
Soal yang memuat IPK 3.9.5 menemukan rumus volume kubus dan balok telah ditambahkan
1. Temukan rumus dari volume kubus jika panjang rusuknya adalah s cm!</td></tr>
<tr><td>3</td><td>Komentar/Saran:
Sesuaikan indikator soal penilaian keterampilan dengan IPK 4.9.3 menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok
<table>
<tr><td>Keterampilan</td><td>Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok.</td><td>Diketahui sebuah aula berbentuk balok dengan ukuran panjang 8 meter, lebar 6 meter, dan tinggi 4 meter. Dinding bagian dalamnya akan dicat dengan biaya Rp. 80.000,-/meter persegi. Siswa dapat menentukan jumlah seluruh biaya pengecatan.</td><td>Terlampir di LKPD-3</td></tr>
</table>
Hasil Revisi:
Soal IPK 4.9.3 menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok pada penilaian keterampilan telah disesuaikan</td></tr>
</table>

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Keterampilan	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok.	Diketahui Badu mempunyai kolam berbentuk balok dengan tinggi 50 cm, lebarnya 70 cm dan panjang 90 cm. Bak tersebut akan diisi air. Siswa dapat menentukan banyak air yang dibutuhkan untuk mengisi 2/3 bak kolam milik badu.	Terlampir di LKPD-3

Gambar 4.3 Hasil komentar/saran RPP-4 dari validator dan hasil setelah direvisi

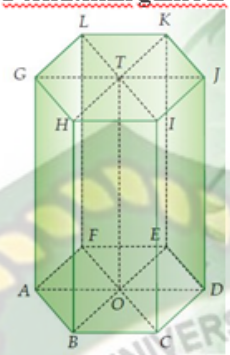
<table>
<tr><th>No</th><th>Komentar/Saran dan Revisi</th></tr>
<tr><td>1</td><td>
Komentar/Saran:
Tambahkan IPK 3.9.7 menemukan rumus volume prisma dan limas pada indikator soal yang akan dilampirkan pada LKPD
<table>
<tr><th></th><th>Indikator Pencapaian Kompetensi</th><th>Indikator Soal</th><th>Soal</th></tr>
<tr><td>Pengetahuan</td><td>Menentukan volume prisma dan limas.</td><td>Diketahui sebuah limas memiliki alas yang berbentuk segitiga dengan panjang 10 cm dan tinggi 8 cm. Dengan tinggi limas 12 cm. Siswa dapat menentukan volume limas tersebut.</td><td>Terlampir di LKPD-4</td></tr>
</table>
Hasil Revisi:
IPK 3.9.7 menemukan rumus volume prisma dan limas telah ditambahkan pada indikator soal yang akan dilampirkan pada LKPD
<table>
<tr><th></th><th>Indikator Pencapaian Kompetensi</th><th>Indikator Soal</th><th>Soal</th></tr>
<tr><td rowspan="2">Pengetahuan</td><td>Menemukan rumus volume prisma dan limas</td><td>Diketahui prisma segienam ABCDEF. GHIJKL beraturan kita iris pada bidang diagonal ADJG, bidang diagonal BEKH, dan bidang diagonal CFLI, maka kita akan mendapatkan enam buah prisma segitiga beraturan. Siswa dapat menemukan rumus volume prisma segitiga tersebut.</td><td rowspan="2">Terlampir di LKPD-4</td></tr>
<tr><td>Menentukan volume prisma dan limas.</td><td>Diketahui sebuah limas memiliki alas yang berbentuk segitiga dengan panjang 10 cm dan tinggi 8 cm. Dengan tinggi limas 12 cm. Siswa dapat menentukan volume limas tersebut.</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>2</td><td>Komentar/Saran:
Tambahkan soal yang memuat IPK 3.9.7 menemukan rumus volume prisma dan limas pada soal yang akan dilampirkan pada LKPD</td></tr>
</table>

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Hasil Revisi:

Soal yang memuat IPK 3.9.7 menemukan rumus volume prisma dan limas telah ditambahkan yang akan dilampirkan pada LKPD

1. Perhatikan gambar prisma segienam berikut ini.



Jika prisma segienam ABCDEF. GHIJKL beraturan kita iris pada bidang diagonal ADJG, bidang diagonal BEKH, dan bidang diagonal CFLI, maka kita akan mendapatkan enam buah prisma segitiga beraturan. Temukan rumus volume prisma segienam tersebut!

3

Komentar/Saran:

Buat kembali soal yang lebih spesifik pada IPK 4.9.4 menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume prisma dan limas indikator disoal keterampilan.

Keterampilan	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume prisma dan limas.	Diketahui sebuah kolam renang berbentuk prisma segi empat dengan panjang 12 m, lebar 4 m, dan tinggi 3 m. Siswa dapat menentukan banyak air yang dapat ditampung oleh kolam tersebut.	Terlampir di LKPD-4

Hasil Revisi:

Soal yg memuat IPK 4.9.4 menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume prisma dan limas pada penilaian keterampilan telah dibuat secara spesifik.

Keterampilan	Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume prisma dan limas.	Diketahui sebuah tenda berbentuk prisma segitiga memiliki bagian pintu depan dan belakang berbentuk segitiga sama kaki dengan panjang sisi masing-masing 2 m dan 2,5 m. Jika panjang (tinggi) tenda 3 m. Siswa dapat menentukan volume tenda tersebut.	Terlampir di LKPD-4

Gambar 4.4 Hasil komentar/saran RPP-4 dari validator dan hasil setelah direvisi

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Berdasarkan gambar di atas, peneliti melakukan revisi sesuai dengan komentar/saran dari para validator, maka bagian RPP yang direvisi adalah sebagai berikut:

1) Menambahkan soal disetiap RPP yang memuat IPK 3.9.1; 3.9.3; 3.9.5; 3.9.7 pada penilaian pengetahuan;
2) Memperbaiki redaksi soal keterampilan pada RPP-1;
3) Pada RPP-3 sesuaikan indikator soal dengan IPK yang dibuat; dan
4) Pada RPP-4 buat kembali soal yang lebih spesifik pada materi volume prisma.

Pada validasi RPP, terdapat 18 komponen penilaian yang dinilai oleh validator. Berikut ini disajikan rata-rata validitas RPP dari masing-masing validator sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Validasi RPP

RPP	Persentase Validitas (%)				Rata-rata (%)	Tingkat Validitas
	V1	V2	V3	V4		
RPP-1	81,94	72,22	88,88	95,83	**84,71**	**Cukup Valid**
RPP-2	79,16	73,61	88,88	95,83	**84,37**	**Cukup Valid**
RPP-3	79,16	70,83	88,88	95,83	**83,7**	**Cukup Valid**
RPP-4	80,55	72,22	88,88	94,44	**84,02**	**Cukup Valid**
Rata-rata Total (%)					**84,2**	**Cukup Valid**

Sumber: Data olahan peneliti

Keterangan:
V1 : Sari Herlina, S. Pd., M. Pd
V2 : Sindi Amelia, S. Pd., M. Pd
V3 : Nurlela, S. Pd
V4 : Raini, S. Pd

Berdasarkan tabel di atas, hasil rata-rata penilaian RPP dari setiap validator secara keseluruhan, yaitu sebesar **84,2** dengan keterangan **Cukup Valid** dan RPP dapat digunakan dengan revisi kecil.

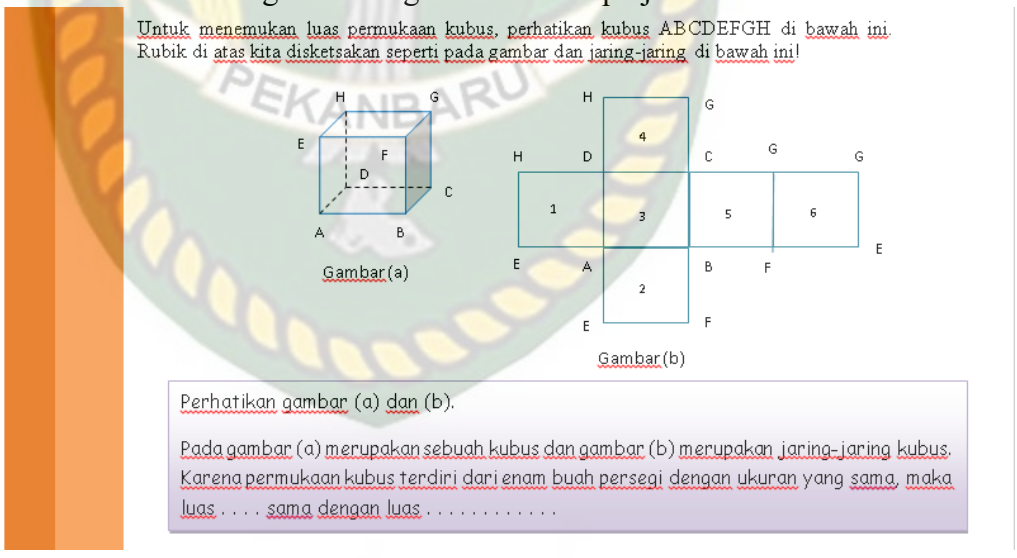
Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

4.1.3.2 Produk Akhir Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

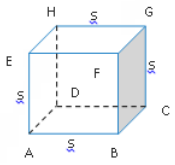
Pada produk akhir LKPD, peneliti memberikan suatu masalah dengan benda-benda yang ada disekitar peserta didik. Masalah tersebut dibuat sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi agar peserta didik lebih mudah memahami materi pembelalajaran yang disampaikan oleh guru. Dapat diuraikan komentar atau saran dari validator dan revisi yang peneliti lakukan terhadap LKPD dapat dilihat pada gambar berikut ini:

<table>
<tr><th>No</th><th>Komentar/Saran dan Revisi</th></tr>
<tr><td rowspan="2">1</td><td>Komentar/Saran:
Tambahkan judul materi pada cover LKPD
</td></tr>
<tr><td>Hasil Revisi:
Judul materi telah ditambahkan pada cover LKPD
</td></tr>
</table>

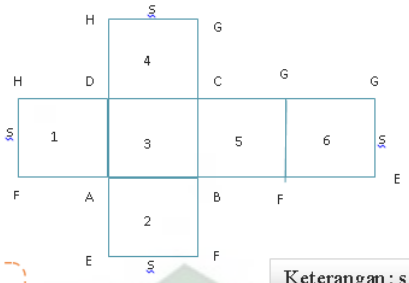
Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

2	**Komentar/Saran:** Tambahkan kolom nama siswa pada cover LKPD
	Hasil Revisi: Kolom nama siswa pada cover LKPD telah ditambahkan
3	**Komentar/Saran:** Beri simbol "s" sebagai keterangan untuk memperjelas bahwa s = rusuk kubus 
	Hasil Revisi: Keterangan simbol "s" sebagai rusuk kubus telah ditambahkan

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :



Gambar (a)



Gambar (b)

Silahkan bertanya kepada guru jika ada sesuatu yang tidak dimengerti ya☺

Keterangan : s = rusuk

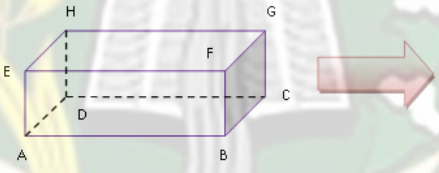
Perhatikan gambar (a) dan gambar (b).

Pada gambar (a) merupakan sebuah kubus dan gambar (b) merupakan jaring-jaring kubus. Karena permukaan kubus terdiri dari enam buah persegi dengan ukuran yang sama, maka luas ..... sama dengan luas .....

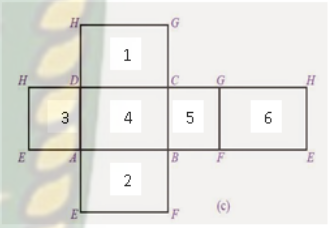
4 **Komentar/Saran:**

Tambahkan simbol *p*, *l*, dan *t* pada gambar agar peserta didik mudah untuk menemukan rumus luas permukaan balok

Untuk menemukan luas permukaan balok, perhatikan balok ABCDEFGH di bawah ini. Aquarium di atas kita disketsakan seperti pada gambar dan jaring-jaring di bawah ini!



Gambar (c)

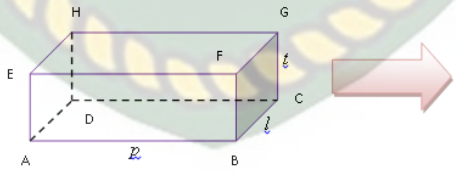


Gambar (d)

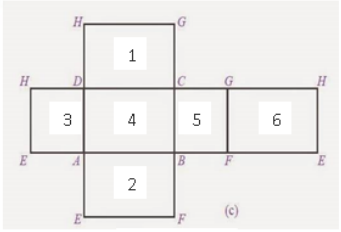
Hasil Revisi:

Simbol *p*, *l*, dan *t* pada gambar telah ditambahkan

Untuk menemukan luas permukaan balok, perhatikan balok ABCDEFGH di bawah ini. Aquarium di atas kita disketsakan seperti pada gambar dan jaring-jaring di bawah ini!



Gambar (c)



Gambar (d)

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

5	**Komentar/Saran:** Klasifikasikan kegiatan pada LKPD berdasarkan pendekatan saintifik

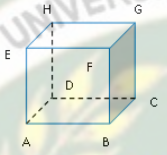
Ringkasan Materi

Kubus

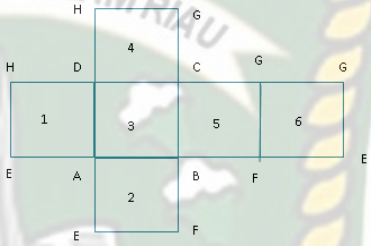
Perhatikan gambar di bawah ini!

Apakah kalian tahu gambar di atas? Ya, gambar di atas ini adalah rubik. Rubik ini berbentuk kubus. Andi senang sekali memainkan rubik ini pada saat dia tidak ada kerjaan. Andi penasaran dengan ukuran rubik tersebut. Setelah Andi mengukurnya, ternyata panjang rusuk rubik yang berbentuk ini adalah 7 cm. Andi ingin sekali mengetahui luas rubik tersebut.

Untuk menemukan luas permukaan kubus, perhatikan kubus ABCDEFGH di bawah ini.
Rubik di atas kita disketsakan seperti pada gambar dan jaring-jaring di bawah ini!



Gambar (a)



Gambar (b)

Perhatikan gambar (a) dan (b).

Pada gambar (a) merupakan sebuah kubus dan gambar (b) merupakan jaring-jaring kubus. Karena permukaan kubus terdiri dari enam buah persegi dengan ukuran yang sama, maka luas .... sama dengan luas .....

Ayo!! Sekarang kita akan mencari luas permukaan kubus. Perhatikan daerah-daerah yang sudah diberi nomor.

- Daerah 1 merupakan sisi kiri dari kubus dengan luas = $s \times s = s^2$
- Daerah 2 merupakan sisi depan dari kubus dengan luas = $s \times s = s^2$
- Daerah 3 merupakan sisi ..... dari kubus dengan luas = ... × ... = ...
- Daerah 4 merupakan sisi ..... dari kubus dengan luas = ... × ... = ...
- Daerah 5 merupakan sisi ..... dari kubus dengan luas = ... × ... = ...
- Daerah 6 merupakan sisi ..... dari kubus dengan luas = ... × ... = ...

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Jadi luas permukaan kubus (L) yang mempunyai rusuk S dapat dirumuskan sebagai berikut :

$L = 6 \times luas\ persegi = 6 \times (\cdots \times \cdots) = \cdots$

Dari kegiatan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa luas permukaan kubus adalah :

LUAS PERMUKAAN KUBUS :

.....

.....

.....

Hasil Revisi:

Kegiatan pada LKPD telah diklasifikasikan berdasarkan pendekatan saintifik

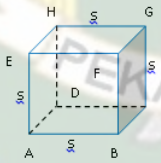
Pahami materi di bawah ini agar dapat memudahkan kamu dalam menjawab soal pada kartu soal dan tugas mandiri!

Kubus

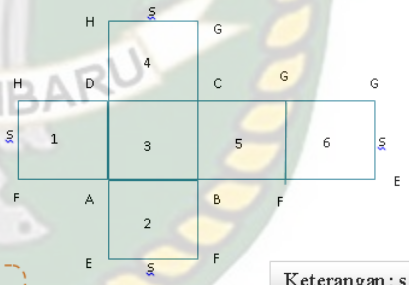
Ayo amati masalah dibawah ini!

"Kegiatan 1"

Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar (a)



Gambar (b)

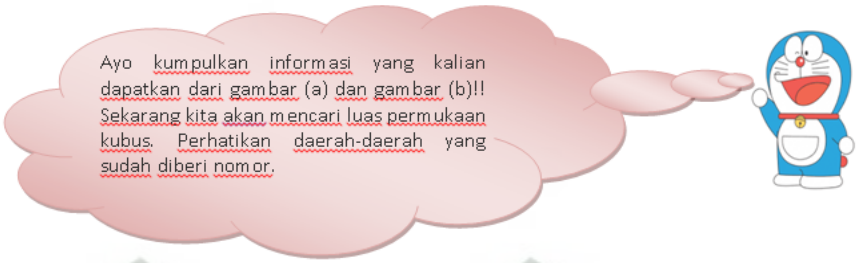
Keterangan : s = rusuk

Silahkan bertanya kepada guru jika ada sesuatu yang tidak dimengerti ya☺

Perhatikan gambar (a) dan gambar (b).

Pada gambar (a) merupakan sebuah kubus dan gambar (b) merupakan jaring-jaring kubus. Karena permukaan kubus terdiri dari enam buah persegi dengan ukuran yang sama, maka luas ..... sama dengan luas .....

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :



- Daerah 1 merupakan sisi kiri dari kubus dengan luas = $s \times s = s^2$
- Daerah 2 merupakan sisi depan dari kubus dengan luas = $s \times s = s^2$
- Daerah 3 merupakan sisi ..... dari kubus dengan luas = ... × ... = ...
- Daerah 4 merupakan sisi ..... dari kubus dengan luas = ... × ... = ...
- Daerah 5 merupakan sisi ..... dari kubus dengan luas = ... × ... = ...
- Daerah 6 merupakan sisi ..... dari kubus dengan luas = ... × ... = ...

Jadi luas permukaan kubus (L) yang mempunyai rusuk S dapat dirumuskan sebagai berikut :

$L = 6 \times luas\ persegi = 6 \times (\cdots \times \cdots) = \cdots$

Ayo simpulkan rumus luas permukaan kubus dari kegiatan 1 tersebut!

LUAS PERMUKAAN KUBUS :

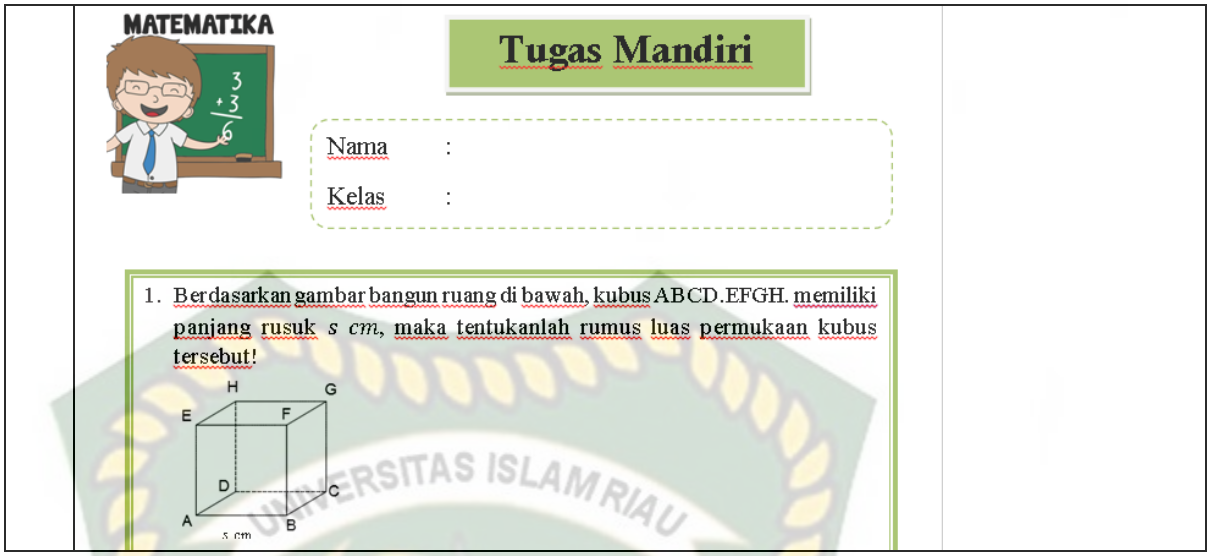
.....

.....

.....

6	**Komentar/Saran:** Tambahkan soal yang memuat IPK 3.9.1 menemukan rumus luas permukaan kubus dan balok pada tugas mandiri
	Hasil Revisi: Soal yang memuat IPK 3.9.1 menemukan rumus luas permukaan kubus dan balok pada tugas mandiri telah ditambahkan

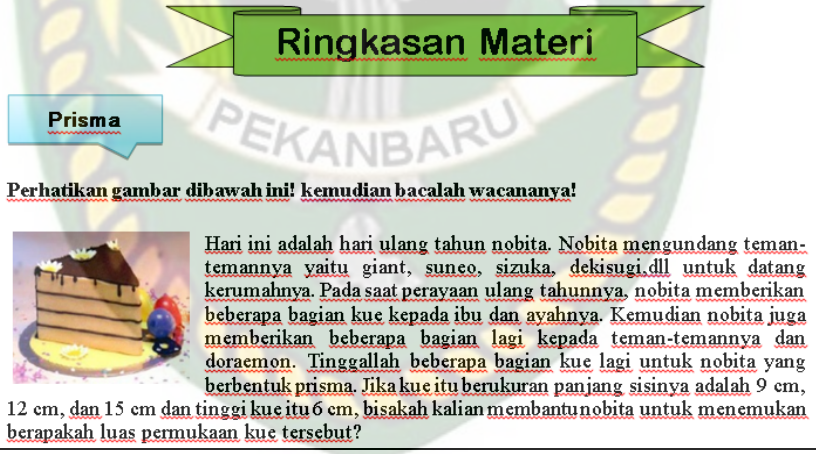
Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :



Gambar 4.5 Hasil komentar/saran LKPD-1 dari validator dan hasil setelah direvisi

No	Komentar/Saran dan Revisi
1	**Komentar/Saran:** Tambahkan judul materi pada cover LKPD
	Hasil Revisi: Judul materi telah ditambahkan pada cover LKPD

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

<table>
<tr><td>2</td><td>Komentar/Saran:
Tambahkan kolom nama siswa pada cover LKPD
</td></tr>
<tr><td></td><td>Hasil Revisi:
Kolom nama siswa pada cover LKPD telah ditambahkan
</td></tr>
<tr><td>3</td><td>Komentar/Saran:
Klasifikasikan kegiatan pada LKPD berdasarkan pendekatan saintifik
 
</td></tr>
</table>

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Dari jaring-jaring permukan prisma segitiga di atas, ternyata untuk menentukan luas permukaan prisma terbentuk dari rangkaian jaring-jaring segitiga dan jaring-jaring persegi panjang.

Berapa banyak segitiga dan persegi panjang yang terdapat pada prisma segitiga ?

Banyak persegi panjang .....

Banyak segitiga .....

LUAS TIGA BUAH PERSEGI PANJANG :

Luas persegi panjang 1 : . . . . x . . . . .

Luas persegi panjang 2 : . . . . x . . . . .

Luas persegi panjang 3 : . . . . x . . . . .

Bila ketiga ruas kita jumlahkan, maka akan di peroleh :

Luas persegi panjang : (. . . x . . .) + (. . . x . . .) + (. . . x . . .)

Luas persegi panjang : (. . . + . . . + . . .) x t

Diketahui bahwa: (. . . + . . . + . . .) = keliling segitiga = keliling alas

Sehingga :

Keliling alas x . . .

Sehingga kesimpulannya adalah :

Luas permukaan prisma :

.....

Hasil Revisi:

Kegiatan pada LKPD telah diklasifikasikan berdasarkan pendekatan saintifik

Pahami materi di bawah ini agar dapat memudahkan kamu dalam menjawab soal pada kartu soal dan tugas mandiri!

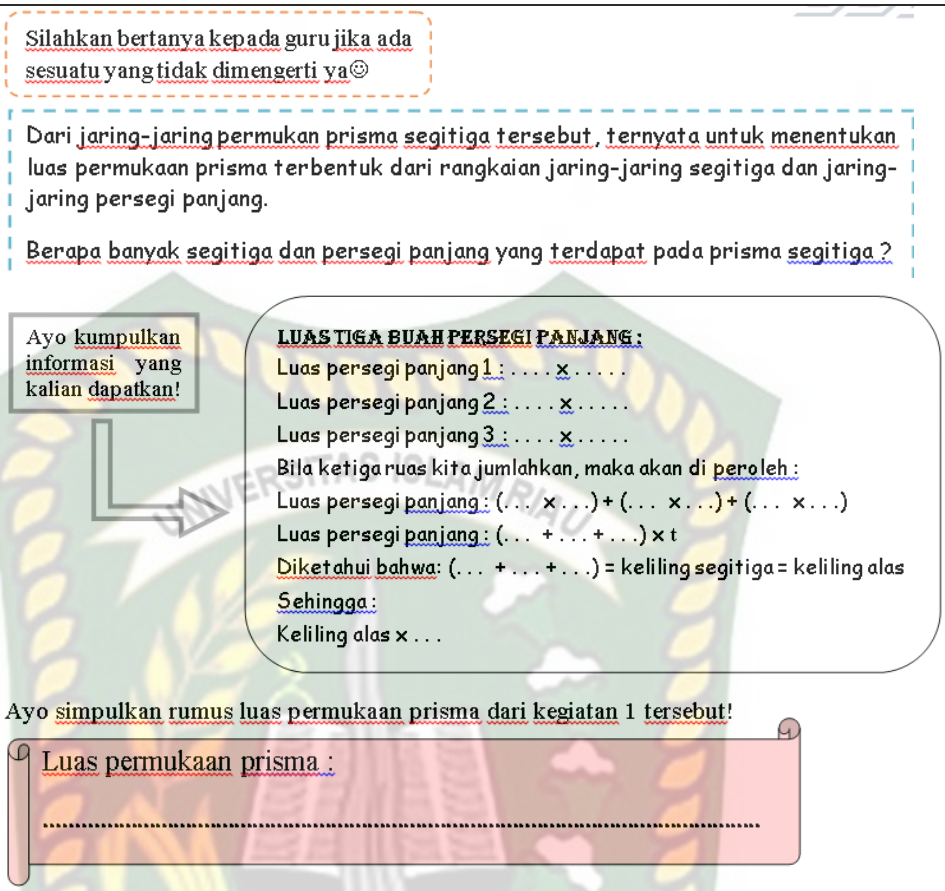
Prisma

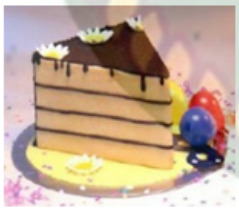
Ayo amati masalah dibawah ini!

Perhatikan gambar pada kegiatan 1 dibawah ini! kemudian bacalah wacananya!

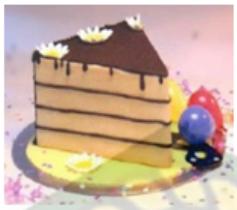
Hari ini adalah hari ulang tahun Nobita. Nobita mengundang teman-temannya yaitu Giant, Suneo, Sizuka, Dekisugi, dll untuk datang kerumahnya. Pada saat perayaan ulang tahunnya, Nobita memberikan beberapa bagian kue kepada ibu dan ayahnya. Kemudian Nobita juga memberikan beberapa bagian lagi kepada teman-temannya dan Doraemon. Tinggallah beberapa bagian kue lagi untuk Nobita yang berbentuk prisma dan Nobita ingin menyimpan kue tersebut di dalam sebuah kotak. Jika kue itu ukuran panjang sisi alasnya adalah 9 cm, 12 cm, dan 15 cm dan tinggi kue itu 6 cm, berapakah luas permukaan kotak kue yang diperlukan Nobita jika ukuran panjang sisi alasnya 2 cm lebih besar dan tingginya 3 cm lebih besar dari kue tersebut?

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :



4	**Komentar/Saran:** Pada kegiatan 1, kasus soal untuk mencari luas permukaan prisma harus dikembangkan lagi **Perhatikan gambar dibawah ini! kemudian bacalah wacananya!**  Hari ini adalah hari ulang tahun nobita. Nobita mengundang teman-temannya yaitu giant, suneo, sizuka, dekisugi,dll untuk datang kerumahnya. Pada saat perayaan ulang tahunnya, nobita memberikan beberapa bagian kue kepada ibu dan ayahnya. Kemudian nobita juga memberikan beberapa bagian lagi kepada teman-temannya dan doraemon. Tinggallah beberapa bagian kue lagi untuk nobita yang berbentuk prisma. Jika kue itu berukuran panjang sisinya adalah 9 cm, 12 cm, dan 15 cm dan tinggi kue itu 6 cm, bisakah kalian membantu nobita untuk menemukan berapakah luas permukaan kue tersebut?
	Hasil Revisi: Pada kegiatan 1, kasus soal untuk mencari luas permukaan prisma sudah dikembangkan sesuai saran

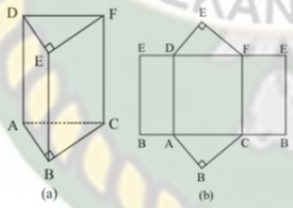
Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

	Ayo amati kegiatan 1 berikut ini! **Perhatikan gambar dibawah ini! kemudian bacalah wacananya!**  Hari ini adalah hari ulang tahun Nobita. Nobita mengundang teman-temannya yaitu Giant, Suneo, Sizuka, Dekisugi, dll untuk datang kerumahnya. Pada saat perayaan ulang tahunnya, Nobita memberikan beberapa bagian kue kepada ibu dan ayahnya. Kemudian Nobita juga memberikan beberapa bagian lagi kepada teman-temannya dan Doraemon. Tinggallah beberapa bagian kue lagi untuk Nobita yang berbentuk prisma dan Nobita ingin menyimpan kue tersebut di dalam sebuah kotak. Jika kue itu ukuran panjang sisi alasnya adalah 9 cm, 12 cm, dan 15 cm dan tinggi kue itu 6 cm, berapakah luas permukaan kotak kue yang diperlukan Nobita jika ukuran panjang sisi alasnya 2 cm lebih besar dan tingginya 3 cm lebih besar dari kue tersebut?
5	**Komentar/Saran:** Ubah wacana untuk mencari luas permukaan limas yang terdapat pada kegiatan 2 **Perhatikan gambar dibawah ini! kemudian bacalah wacananya!** Gambar 1 Apakah kalian mengetahui gambar di samping ini? Gambar di samping ini merupakan sebuah Candi. Tahukan kalian apa nama Candi pada gambar di samping ini? Ya, ini merupakan sebuah Candi Hindu terbesar di Yogyakarta. Nama Candi ini adalah Candi Prambanan. Atap Candi itu berbetuk limas. Jika diketahui bahwa alas sebuah limas itu berbentuk persegi dengan panjang sisi 34 m dan tinggi segitiganya 25 m. Dapatkah kalian membantu Nabila untuk menghitung luas permukaan limas tersebut?
	Hasil Revisi: Wacana untuk mencari luas permukaan limas yang terdapat pada kegiatan 2 telah diubah sesuai saran

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

<table>
<tr><td></td><td>
Ayo amati kegiatan 2 berikut ini!
Perhatikan gambar dibawah ini! kemudian bacalah wacananya!

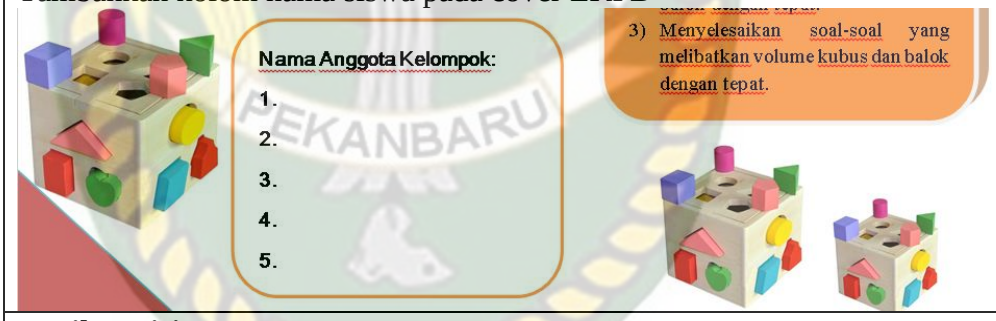
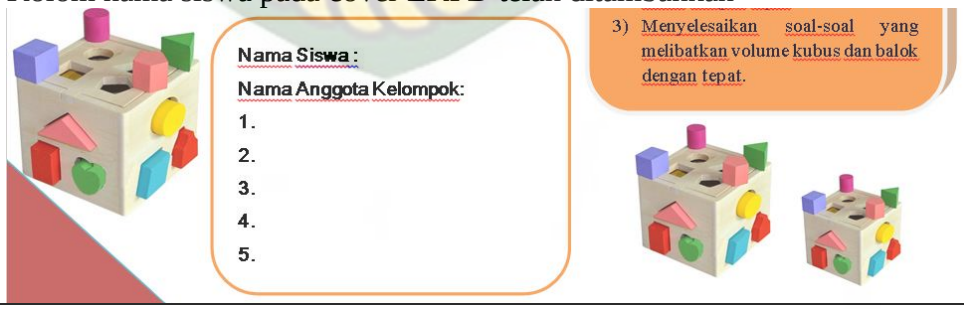
Pernahkah kamu melihat atap masjid seperti yang terdapat pada gambar di samping? Atap masjid dalam lingkaran merah pada gambar di samping merupakan bangun ruang yang berbentuk limas dengan alas berbentuk persegi. Jika panjang sisi alasnya 8 m, dan panjang rusuk-rusuk tegaknya 5 m, dapatkah kalian membantu Nabila untuk menghitung luas permukaan atap masjid yang berbentuk limas tersebut?
</td></tr>
<tr><td>6</td><td>Komentar/Saran:
Tambahkan soal yang memuat IPK 3.9.3 menemukan rumus luas permukaan prisma dan limas pada tugas mandiri</td></tr>
<tr><td></td><td>Hasil Revisi:
Soal yang memuat IPK 3.9.3 menemukan rumus luas permukaan prisma dan limas pada tugas mandiri telah ditambahkan

Tugas Mandiri
Nama :
Kelas :
1. Perhatikan gambar prisma tegak segitiga ABC.DEF di bawah ini. Kita dapat menemukan rumus luas permukaan prisma tersebut berdasarkan jaring-jaringnya. Temukan rumus luas permukaan prisma tersebut!


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

Gambar 4.6 Hasil komentar/saran LKPD-2 dari validator dan hasil setelah direvisi

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

No	Komentar/Saran dan Revisi
1	**Komentar/Saran:** Tambahkan judul materi pada cover LKPD
	Hasil Revisi: Judul materi telah ditambahkan pada cover LKPD
2	**Komentar/Saran:** Tambahkan kolom nama siswa pada cover LKPD 
	Hasil Revisi: Kolom nama siswa pada cover LKPD telah ditambahkan 

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

3	**Komentar/Saran:** Klasifikasikan kegiatan pada LKPD berdasarkan pendekatan saintifik

Ringkasan Materi

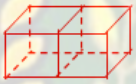
Kubus

Perhatikan gambar di bawah ini! kemudian bacalah wacananya!

Apakah kalian tahu gambar di samping? Ya, gambar di atas ini adalah kotak tisu. Kotak tisu ini berbentuk kubus. Ibu membelinya di supermarket. Ibu ingin sekali mengetahui volume dari kubus tersebut. Jika diketahui panjang sisi kubus itu adalah 14 cm. Apakah kalian mau membantu Ibu untuk mendapatkan volume kubus tersebut ?

Sebelum mengetahui volume tersebut, mari kita cari terlebih dahulu rumus volume kubus. Untuk mengetahui rumus tersebut, ayo ikuti langkah berikut ini!

1. Susunlah kubus satuan seperti yang terlihat dibawah ini.



Depan (dua kubus satuan)

5. Hitunglah berapa banyak kubus satuan yang telah disusun ! (hasilnya diisi pada tabel)
6. Ulangi kembali langkah-langkah diatas dengan berbagai ukuran pada tabel dibawah ini :

Kubus	Depan	Samping	Atas	Banyak kubus satuan
	1	1	1	1

Keterangan: adalah kubus satuan

Jadi: Jika kubus mempunyai panjang rusuk = S dan volume = V, maka volume kubus dapat dirumuskan:

V = ... ×... ×... =...

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Hasil Revisi:

Kegiatan pada LKPD telah diklasifikasikan berdasarkan pendekatan saintifik

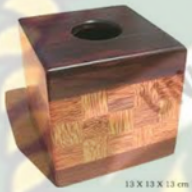
Pahami materi di bawah ini agar dapat memudahkan kamu dalam menjawab soal pada kartu soal dan tugas mandiri!

Kubus

Ayo amati masalah dibawah ini!

"Kegiatan 1"

Perhatikan gambar di bawah ini! kemudian bacalah wacananya!

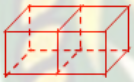


Apakah kalian tahu gambar di samping? Ya, gambar di samping ini adalah kotak tisu. Kotak tisu ini berbentuk kubus. Ibu membelinya di supermarket. Ibu ingin sekali mengetahui volume dari kubus tersebut. Jika diketahui panjang sisi kubus itu adalah 14 cm. Apakah kalian mau membantu Ibu untuk mendapatkan volume kubus tersebut ?

Silahkan bertanya kepada guru jika ada sesuatu yang tidak dimengerti ya☺

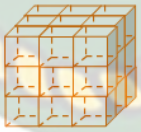
Sebelum mengetahui volume tersebut, mari kita cari terlebih dahulu rumus volume kubus. Untuk mengetahui rumus tersebut, ayo ikuti langkah berikut ini!

1. Susunlah kubus satuan seperti yang terlihat dibawah ini.



Depan (dua kubus satuan)

Ayo kumpulkan informasi yang kalian dapatkan!

Kubus	Depan	Samping	Atas	Banyak kubus satuan
	1	1	1	1
	.....	.....	.....	.....
	3	...	3	.....

Ayo simpulkan rumus volume kubus dari kegiatan 1 tersebut!

VOLUME KUBUS :

.....

.....

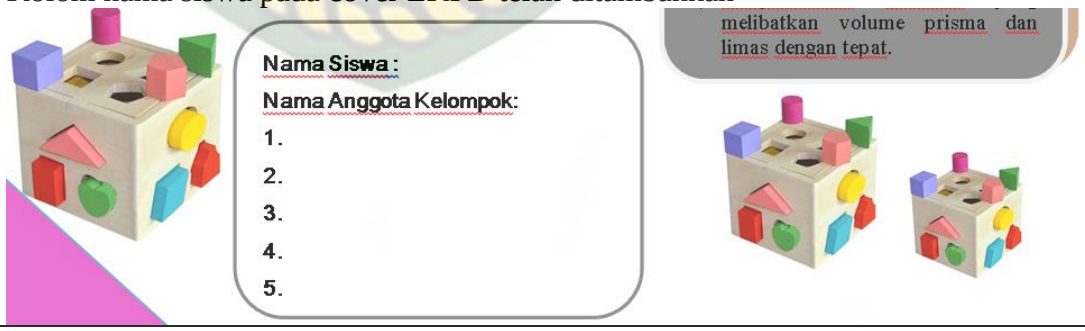
Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

<table>
<tr><td>4</td><td>Komentar/Saran:
Tambahkan soal yang memuat IPK 3.9.5 menemukan rumus volume kubus dan balok pada tugas mandiri</td></tr>
<tr><td></td><td>Hasil Revisi:
Soal yang memuat IPK 3.9.5 menemukan rumus volume kubus dan balok pada tugas mandiri telah ditambahkan

Tugas Mandiri
Nama :
Kelas :
1. Temukan rumus dari volume kubus jika panjang rusuknya adalah s cm!
Penyelesaian :</td></tr>
<tr><td>5</td><td>Komentar/Saran:
Soal terakhir tugas mandiri yang dirancang tidak sesuai dengan IPK 4.9.3 menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok
2. Sebuah aula berbentuk balok dengan ukuran panjang 8 meter, lebar 6 meter, dan tinggi 4 meter. Dinding bagian dalamnya akan dicat dengan biaya Rp. 80.000,-/meter persegi. Tentukan jumlah seluruh biaya pengecatan!
Penyelesaian :</td></tr>
<tr><td></td><td>Revisi:
Soal terakhir pada tugas mandiri yang dirancang sudah sesuai dengan IPK 4.9.3 menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok
3. Badu mempunyai kolam berbentuk balok dengan tinggi 50 cm, lebarnya 70 cm dan panjang 90 cm. Bak tersebut akan diisi air. Berapa banyak air yang dibutuhkan untuk mengisi 2/3 bak kolam milik badu?
Penyelesaian :</td></tr>
</table>

Gambar 4.7 Hasil komentar/saran LKPD-3 dari validator dan hasil setelah direvisi

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

No	Komentar/Saran dan Revisi
1	**Komentar/Saran:** Tambahkan judul materi pada cover LKPD
	Hasil Revisi: Judul materi telah ditambahkan pada cover LKPD
2	**Komentar/Saran:** Tambahkan kolom nama siswa pada cover LKPD
	Hasil Revisi: Kolom nama siswa pada cover LKPD telah ditambahkan 

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

3	**Komentar/Saran:** Klasifikasikan kegiatan pada LKPD berdasarkan pendekatan saintifik

Ringkasan Materi

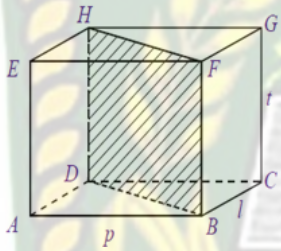
Prisma

Perhatikan gambar dibawah ini! kemudian bacalah wacananya!

Sizuka akan membuat sebuah jam yang terbuat dari kayu. Jam yang terbuat dari kayu itu berbentuk berbentuk prisma segi tiga. Sizuka akan membuat jam tersebut dengan ukuran 15 cm dan 24 cm, serta tinggi prisma tersebut adalah 10 cm. Dapatkah kalian membantu Sizuka untuk menentukan volume dari kotak tisu

Untuk menjawab pertanyaan wacana diatas, kalian harus menemukan rumus volume prisma terlebih dahulu. Ikutilah kegiatan berikut!

Perhatikan prisma segi empat ABCD.EFGH di bawah ini!



Dengan demikian, volume prisma tegak segitiga siku-siku di atas adalah . . . . . volume balok, maka:

V. prisma BCD.FGH = ½ × . . . .

V. prisma BCD.FGH = ½ × (p × ….× t)

V. prisma BCD.FGH = (½ × … × l) × ….

Dalam hal ini luas alas prisma tersebut berbentuk . . . . . dengan luas alas yakni:

Luas alas = ½ × p × l

Maka volume prisma tegak segitiga siku-siku di atas dapat dirumuskan sebagai berikut:

V. prisma BCD.FGH = ... × . . . . . .

Jadi, volume prisma secara umum dapat dirumuskan sebagai berikut, yakni:

Volume = ... × . . . . . .

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Hasil Revisi:

Kegiatan pada LKPD telah diklasifikasikan berdasarkan pendekatan saintifik

Pahami materi di bawah ini agar dapat memudahkan kamu dalam menjawab soal pada kartu soal dan tugas mandiri!

Prisma

Ayo amati masalah dibawah ini!

Perhatikan gambar pada kegiatan 1 dibawah ini! kemudian bacalah wacananya!

Sizuka akan membuat sebuah jam yang terbuat dari kayu. Jam yang terbuat dari kayu itu berbentuk berbentuk prisma segitiga. Sizuka akan membuat jam yang terbuat dari kayu tersebut dengan ukuran 10 cm dan 6 cm, serta tinggi prisma tersebut adalah 15 cm. Dapatkah kalian membantu Sizuka untuk menentukan volume jam yang terbuat dari kayu tersebut?

Untuk menjawab pertanyaan wacana diatas, kalian harus menemukan rumus volume prisma terlebih dahulu. Ikutilah kegiatan berikut!

Silahkan bertanya kepada guru jika ada sesuatu yang tidak dimengerti ya☺

Perhatikan prisma segi empat ABCD.EFGH di bawah ini!

Dengan demikian, volume prisma tegak segitiga siku-siku di atas adalah . . . . . volume balok, maka:

Ayo kumpulkan informasi yang kalian dapatkan!

V. prisma BCD.FGH = ½ × ….
V. prisma BCD.FGH = ½ × (p × ….× t)
V. prisma BCD.FGH = (½ ×… × l) × ….

Dalam hal ini luas alas prisma tersebut berbentuk . . . . . dengan luas alas yakni:
Luas alas = ½ × p × l
Maka volume prisma tegak segitiga siku-siku di atas dapat dirumuskan sebagai berikut:
V. prisma BCD.FGH = ... × . . . . . .

Ayo simpulkan rumus volume prisma dari kegiatan 1 tersebut!

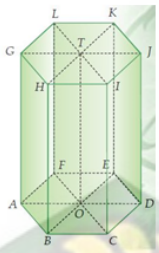
VOLUME PRISMA :

.....

.....

4	**Komentar/Saran:** Tambahkan soal yang memuat IPK 3.9.7 menemukan rumus volume prisma dan limas pada tugas mandiri
	Hasil Revisi: Soal yang memuat IPK 3.9.7 menemukan rumus volume prisma dan limas pada

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

	tugas mandiri telah ditambahkan 1. Perhatikan gambar prisma segienam berikut ini.  Jika prisma segienam ABCDEF. GHIJKL beraturan kita iris pada bidang diagonal ADJG, bidang diagonal BEKH, dan bidang diagonal CFLI, maka kita akan mendapatkan enam buah prisma segitiga beraturan. Temukan rumus volume prisma segienam tersebut! Penyelesaian :

Gambar 4.8 Hasil komentar/saran LKPD-4 dari validator dan hasil setelah direvisi

Berdasarkan gambar di atas, peneliti melakukan revisi sesuai dengan komentar/saran dari para validator, maka bagian LKPD yang direvisi adalah sebagai berikut:

1) Menambahkan judul materi dan kolom nama siswa pada cover LKPD;
2) Mengklasifikasikan kegiatan pada LKPD berdasarkan pendekatan saintifik;
3) Menambahkan soal yang memuat IPK 3.9.1; 3.9.3; 3.9.5; dan 3.9.7 pada soal tugas mandiri;
4) Pada LKPD-1, tambahkan simbol *s* pada gambar kubus agar peserta didik mudah untuk menemukan rumus luas permukaan kubus, dan simbol *p*, *l*, dan *t* pada gambar balok agar peserta didik mudah untuk menemukan rumus luas permukaan balok.
5) Kembangkan kasus soal untuk mencari luas permukaan prisma pada LKPD-2 kegiatan 1;
6) Ubah kasus soal untuk mencari luas permukaan limas yang terdapat pada kegiatan 2 di LKPD-2; dan
7) Merancang soal yang sesuai dengan IPK 4.9.3 pada tugas mandiri di LKPD-3.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Pada validasi LKPD, terdapat 15 komponen penilaian yang dinilai oleh validator. Berikut ini disajikan rata-rata validitas LKPD dari setiap validator:

Tabel 4.2 Hasil Validasi LKPD

LKPD	Persentase Validitas (%)				Rata-rata (%)	Tingkat Validitas
	V1	V2	V3	V4		
LKPD-1	85	71,66	90	93,33	**85**	**Cukup Valid**
LKPD -2	85	70	90	93,33	**84,58**	**Cukup Valid**
LKPD -3	85	68,33	90	93,33	**84,16**	**Cukup Valid**
LKPD -4	85	70	90	93,33	**84,58**	**Cukup Valid**
Rata-rata Total (%)					**84,58**	**Cukup Valid**

Sumber: Data olahan peneliti

Keterangan:
V1 : Sari Herlina, S. Pd., M. Pd
V2 : Sindi Amelia, S. Pd., M. Pd
V3 : Nurlela, S. Pd
V4 : Raini, S. Pd

Berdasarkan tabel di atas, hasil rata-rata penilaian LKPD dari setiap validator secara keseluruhan, yaitu sebesar **84,58** dengan keterangan **Cukup Valid** dan LKPD dapat digunakan dengan revisi kecil.

4.1.3.3 Produk Akhir Kartu Soal

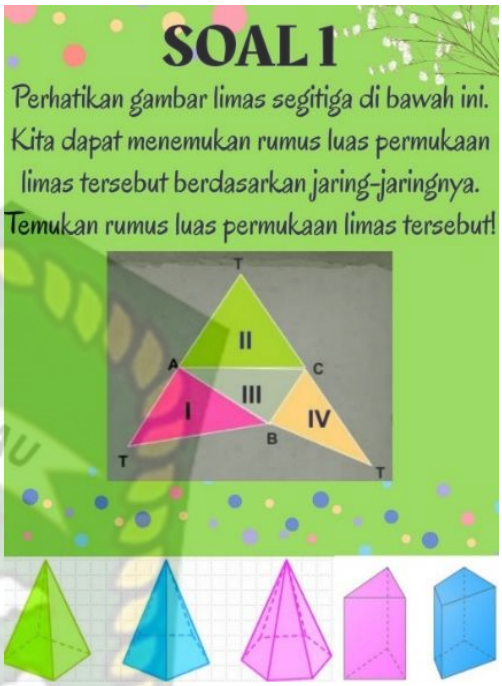
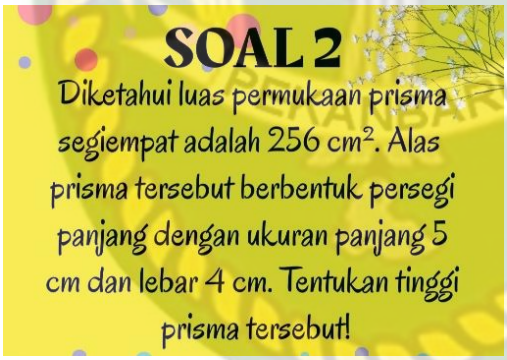
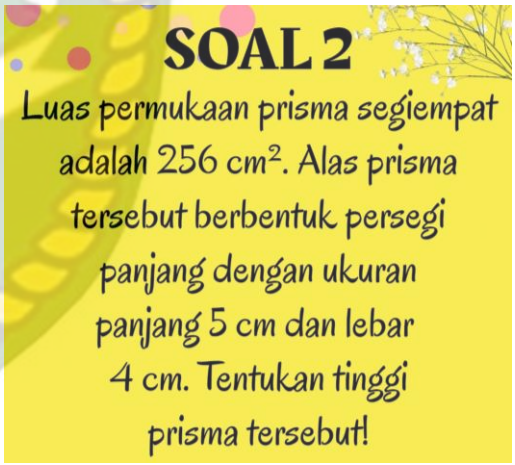
Pada produk akhir kartu soal, peneliti membuat soal sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi. Kartu soal dibuat dengan warna dan desain yang menarik agar peserta didik lebih semangat dalam menjawab soal yang terdapat pada kartu soal tersebut. Dapat diuraikan komentar atau saran dari validator dan revisi yang peneliti lakukan terhadap kartu soal dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

No	Komentar/Saran	Revisi
1		
Rancang soal yang memuat IPK 3.9.1 menemukan rumus luas permukaan kubus dan balok		

Gambar 4.9 Hasil komentar/saran kartu soal-1 dari validator dan hasil setelah direvisi

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

No	Komentar/Saran	Revisi
1		
Rancang soal yang memuat IPK 3.9.3 menemukan rumus luas permukaan prisma dan limas		
2		
Perbaiki redaksi soal nomor 2		

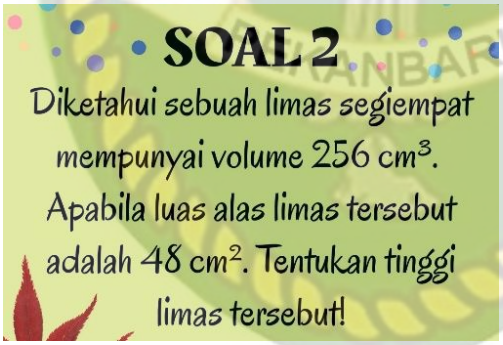
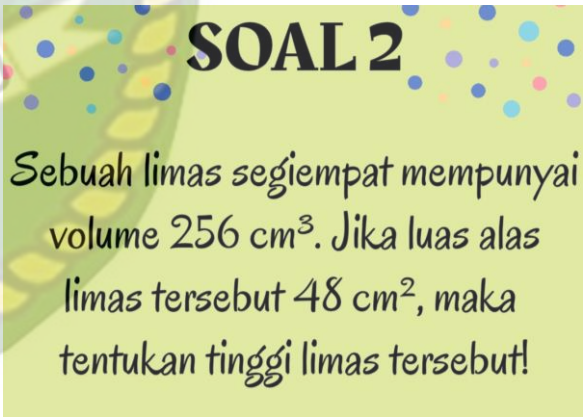
Gambar 4.10 Hasil komentar/saran kartu soal-2 dari validator dan hasil setelah direvisi

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

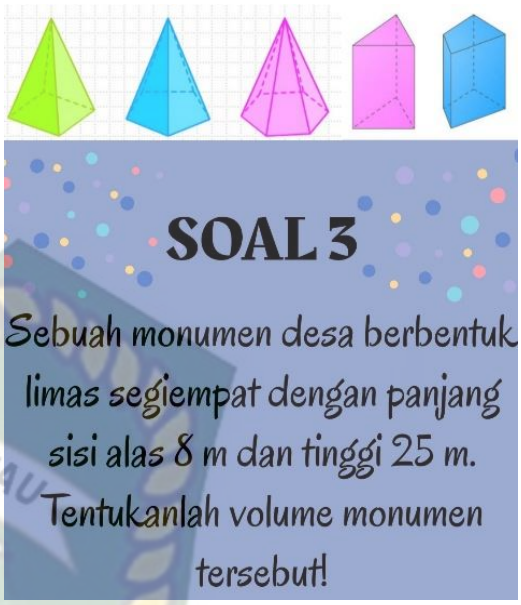
No	Komentar/Saran	Revisi
1		
Rancang soal yang memuat IPK 3.9.5 menemukan rumus volume kubus dan balok		

Gambar 4.11 Hasil komentar/saran kartu soal-3 dari validator dan hasil setelah direvisi

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

No	Komentar/Saran	Revisi
1		
Rancang soal yang memuat IPK 3.9.7 menemukan rumus volume prisma dan limas		
2		
Perbaiki redaksi soal nomor 2		

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

<table>
<tr>
<td>3</td>
<td>
</td>
<td> 
</td>
</tr>
<tr>
<td colspan="3">Sesuaikan soal nomor 3 dengan materi volume prisma dan limas</td>
</tr>
</table>

Gambar 4.12 Hasil komentar/saran kartu soal-4 dari validator dan hasil setelah direvisi

Berdasarkan gambar di atas, peneliti melakukan revisi sesuai dengan komentar/saran dari para validator, maka bagian Kartu Soal yang direvisi adalah sebagai berikut:

1) Merancang soal sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi;
2) Menyesuaikan soal dengan materi volume prisma dan limas;
3) Memperbaiki redaksi bahasa pada soal; dan
4) Memperbesar ukuran kartu soal.

Pada validasi kartu soal, terdapat 8 komponen penilaian yang dinilai oleh validator. Berikut ini disajikan rata-rata validitas kartu soal dari setiap validator pada tabel berikut ini:

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Tabel 4.3 Hasil Validasi Kartu Soal

Kartu Soal	Persentase Validitas (%)				Rata-rata (%)	Tingkat Validitas
	V1	V2	V3	V4		
Kartu Soal -1	87,5	71,87	87,5	90,62	**84,37**	**Sangat Valid**
Kartu Soal -2	90,62	71,87	87,5	90,62	**85,15**	**Sangat Valid**
Kartu Soal -3	90,62	71,87	87,5	90,62	**85,15**	**Sangat Valid**
Kartu Soal -4	87,5	68,75	87,5	90,62	**83,59**	**Sangat Valid**
Rata-rata Total (%)					**84,56**	**Sangat Valid**

Sumber: Data olahan peneliti

Keterangan:
V1 : Sari Herlina, S. Pd., M. Pd
V2 : Sindi Amelia, S. Pd., M. Pd
V3 : Nurlela, S. Pd
V4 : Raini, S. Pd

Berdasarkan tabel di atas, hasil rata-rata penilaian kartu soal dari setiap validator secara keseluruhan, yaitu sebesar **84,56** dengan keterangan **Sangat Valid** dan kartu soal dapat digunakan.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan perangkat pembelajaran matematika yang dilakukan peneliti dengan beberapa tahapan, yaitu: 1) tahap analisis (*analysis*), 2) tahap desain (*design*), dan 3) tahap pengembangan (*development*). Dari penelitian pengembangan perangkat pembelajaran matematika dihasilkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berdasarkan kurikulum 2013 dengan menggunakan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif. Selain itu, juga terdapat kartu soal dalam aktivitas *Quick On The Draw*.

Pada tahap analisis (*analysis*), peneliti telah melakukan wawancara dengan guru matematika dan guru matematika tersebut telah menggunakan perangkat pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013. Langkah-langkah pembelajaran pada RPP yang digunakan oleh guru telah sesuai dengan kurikulum 2013 menggunakan pendekatan saintifik, tetapi dalam pelaksanaannya guru masih

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

mendominasi dalam proses pembelajaran. Guru telah mengenal aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif tetapi belum pernah menerapkannya pada materi bangun ruang sisi datar. Selain itu, LKPD yang digunakan oleh peserta didik kurang menarik minat belajar peserta didik. Karena LKPD yang digunakan tidak memiliki warna yang bervariasi, gambar yang digunakan kurang menarik, dan kertas yang digunakan pada LKPD berwarna abu-abu dan tipis. Kemudian, tugas-tugas yang terdapat pada LKPD hanya berupa soal tanpa ada contoh penyelesaian yang jelas.

Setelah melakukan wawancara, peneliti kemudian melaksanakan tahap desain (*design*), yaitu membuat desain pengembangan perangkat pembelajaran berupa RPP, LKPD, dan Kartu Soal yang sesuai dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif. Kemudian, peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (d*evelopment*). Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan RPP yang mengacu pada silabus dengan rincian pertemuan pertama dengan materi luas permukaan kubus dan balok, pertemuan kedua luas permukaan prisma dan limas, pertemuan ketiga volume kubus dan balok, dan pertemuan keempat volume prisma dan limas. Sedangkan LKPD yang dikembangkan mengacu pada RPP yang dikembangkan dengan menggunakan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif. Dan pada aktivitas *Quick On The Draw* terdapat kartu soal yang dikembangkan oleh peneliti dengan sangat menarik.

Kemudian, perangkat pembelajaran divalidasi oleh empat validator yang terdiri dari dua dosen pendidikan matematika FKIP UIR, yaitu ibu Sari Herlina, S. Pd., M. Pd dan ibu Sindi Amelia, S. Pd., M. Pd serta dua guru matematika yaitu ibu Nurlela, S. Pd dan ibu Raini S. Pd. Hasil validasi perangkat pembelajaran matematika yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1) RPP:
   a) Hasil validasi RPP pada tiap indikator dipertemuan pertama yang memiliki nilai tertinggi, yaitu pada indikator kelengkapan identitas mata

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

pelajaran dan alokasi waktu, dengan nilai 100. Dan hasil validasi RPP pada tiap indikator dipertemuan pertama yang memiliki nilai terendah dengan nilai 68,75, yaitu pada indikator kelengkapan penilaian pengetahuan serta instrumen penilaian. Hal ini karena pada indikator kelengkapan penilaian pengetahuan serta instrumen penilaian, tidak terdapat penilaian untuk indikator soal yang mencakup Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) 3.9.1 yaitu menemukan rumus luas permukaan kubus dan balok. Sehingga indikator soal yang mencakup Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) 3.9.1 harus dilengkapi, agar penilaian pengetahuan serta instrumen penilaian pada pertemuan pertama menjadi lengkap.

b) Hasil validasi RPP pada tiap indikator dipertemuan kedua yang memiliki nilai tertinggi, yaitu pada indikator kelengkapan identitas mata pelajaran dan alokasi waktu, dengan nilai 100. Dan hasil validasi RPP pada tiap indikator dipertemuan kedua yang memiliki nilai terendah dengan nilai 68,75, yaitu pada indikator kelengkapan penilaian pengetahuan serta instrumen penilaian. Hal ini karena pada indikator kelengkapan penilaian pengetahuan serta instrumen penilaian, tidak terdapat penilaian untuk indikator soal yang mencakup Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) 3.9.3 yaitu menemukan rumus luas permukaan prisma dan limas. Sehingga indikator soal yang mencakup Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) 3.9.3 harus dilengkapi, agar penilaian pengetahuan serta instrumen penilaian pada pertemuan kedua menjadi lengkap.

c) Hasil validasi RPP pada tiap indikator dipertemuan ketiga yang memiliki nilai tertinggi, yaitu pada indikator kelengkapan identitas mata pelajaran dan alokasi waktu, dengan nilai 100. Dan hasil validasi RPP pada tiap indikator dipertemuan ketiga yang memiliki nilai terendah dengan nilai 68,75, yaitu pada indikator kelengkapan penilaian pengetahuan serta instrumen penilaian dan kelengkapan penilaian keterampilan serta

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

instrumen penilaian. Hal ini karena pada indikator kelengkapan penilaian pengetahuan serta instrumen penilaian, tidak terdapat penilaian untuk indikator soal yang mencakup Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) 3.9.5 yaitu menemukan rumus luas permukaan kubus dan balok. Sehingga indikator soal yang mencakup Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) 3.9.5 harus dilengkapi, agar penilaian pengetahuan serta instrumen penilaian pada pertemuan ketiga menjadi lengkap. Dan pada indikator kelengkapan penilaian keterampilan serta instrumen penilaian, indikator soal yang disajikan tidak memuat Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) 4.9.3, yaitu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume kubus dan balok. Sehingga indikator soal yang disajikan harus disesuaikan dengan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yang dirancang.

d) Hasil validasi RPP pada tiap indikator dipertemuan keempat yang memiliki nilai tertinggi, yaitu pada indikator kelengkapan identitas mata pelajaran dan alokasi waktu, dengan nilai 100. Dan hasil validasi RPP pada tiap indikator dipertemuan keempat yang memiliki nilai terendah dengan nilai 68,75, yaitu pada indikator kelengkapan penilaian pengetahuan serta instrumen penilaian. Hal ini karena pada indikator kelengkapan penilaian pengetahuan serta instrumen penilaian, tidak terdapat penilaian untuk indikator soal yang mencakup Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) 3.9.7 yaitu menemukan rumus volume prisma dan limas. Sehingga indikator soal yang mencakup Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) 3.9.7 harus dilengkapi, agar penilaian pengetahuan serta instrumen penilaian pada pertemuan keempat menjadi lengkap.

2) LKPD:

a. Hasil validasi LKPD pada tiap indikator dipertemuan pertama yang memiliki nilai tertinggi dengan nilai 93,75 pada 3 indikator, yaitu:

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

2) LKPD memuat KD, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, dan waktu pengerjaan;
3) LKPD menggunakan ilustrasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari; dan
4) Materi yang disajikan pada LKPD sesuai dengan kurikulum 2013.

Sedangkan hasil validasi LKPD pada tiap indikator dipertemuan pertama yang memiliki nilai terendah dengan nilai 75 pada 3 indikator, yaitu:

(a) Judul pada LKPD sesuai dengan materi pembelajaran.

Hal ini karena pada cover LKPD tidak terdapat judul dari sub bab materi yang akan dipelajari. Sehingga judul dari sub bab tersebut harus dicantumkan agar lebih jelas.

(b) Kesesuaian LKPD dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif dan pendekatan saintifik.

Hal ini karena aktivitas *Quick On The Draw* masih belum terlihat jelas pada LKPD. Sehingga aktivitas *Quick On The Draw* pada LKPD harus diperjelas lagi.

(c) Penggunaan tanda baca yang benar dan jelas.

Hal ini karena pada pembahasan luas permukaan balok, beberapa tanda baca yang digunakan pada wacana yang disajikan tidak tepat. Sehingga tanda baca pada wacana tersebut harus diperbaiki.

b. Hasil validasi LKPD pada tiap indikator dipertemuan kedua yang memiliki nilai tertinggi dengan nilai 93,75 pada 3 indikator, yaitu:

(a) LKPD memuat KD, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, dan waktu pengerjaan;
(b) LKPD menggunakan ilustrasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari; dan
(c) Materi yang disajikan pada LKPD sesuai dengan kurikulum 2013.

Sedangkan hasil validasi LKPD pada tiap indikator dipertemuan kedua yang memiliki nilai terendah dengan nilai 75 pada 3 indikator, yaitu:

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

(a) Judul pada LKPD sesuai dengan materi pembelajaran.

Hal ini karena pada cover LKPD tidak terdapat judul dari sub bab materi yang akan dipelajari. Sehingga judul dari sub bab tersebut harus dicantumkan agar lebih jelas.

(b) Kesesuaian LKPD dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif dan pendekatan saintifik.

Hal ini karena aktivitas *Quick On The Draw* masih belum terlihat jelas pada LKPD. Sehingga aktivitas *Quick On The Draw* pada LKPD harus diperjelas lagi.

(c) Penggunaan tanda baca yang benar dan jelas.

Hal ini karena pada pembahasan luas permukaan prisma, beberapa tanda baca yang digunakan pada wacana yang disajikan tidak tepat. Sehingga tanda baca pada wacana tersebut harus diperbaiki.

c. Hasil validasi LKPD pada tiap indikator dipertemuan ketiga yang memiliki nilai tertinggi dengan nilai 93,75 pada 3 indikator, yaitu:

(a) LKPD memuat KD, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, dan waktu pengerjaan;

(b) LKPD menggunakan ilustrasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari; dan

(c) Materi yang disajikan pada LKPD sesuai dengan kurikulum 2013.

Sedangkan hasil validasi LKPD pada tiap indikator dipertemuan ketiga yang memiliki nilai terendah dengan nilai 75 pada 5 indikator, yaitu:

(a) Judul pada LKPD sesuai dengan materi pembelajaran.

Hal ini karena pada cover LKPD tidak terdapat judul dari sub bab materi yang akan dipelajari. Sehingga judul dari sub bab tersebut harus dicantumkan agar lebih jelas.

(b) LKPD memuat materi pembelajaran yang sesuai dengan judul.

(c) Kesesuaian LKPD dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif dan pendekatan saintifik.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Hal ini karena aktivitas *Quick On The Draw* masih belum terlihat jelas pada LKPD. Sehingga aktivitas *Quick On The Draw* pada LKPD harus diperjelas lagi.

(d) Kalimat yang digunakan sesuai dengan Bahasa Indonesia yang benar.

Hal ini karena pada wacana pembahasan volume balok, penulisan kata speaker tidak tepat. Sehingga penulisannya harus diperbaiki.

(e) Penggunaan tanda baca yang benar dan jelas.

Hal ini karena pada pembahasan volume balok, beberapa tanda baca yang digunakan pada wacana yang disajikan tidak tepat. Sehingga tanda baca pada wacana tersebut harus diperbaiki.

d. Hasil validasi LKPD pada tiap indikator dipertemuan keempat yang memiliki nilai tertinggi dengan nilai 93,75 pada 3 indikator, yaitu:

(a) LKPD memuat KD, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, dan waktu pengerjaan;

(b) LKPD menggunakan ilustrasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari; dan

(c) Materi yang disajikan pada LKPD sesuai dengan kurikulum 2013.

Sedangkan hasil validasi LKPD pada tiap indikator dipertemuan keempat yang memiliki nilai terendah dengan nilai 75 pada 5 indikator, yaitu:

(a) Judul pada LKPD sesuai dengan materi pembelajaran.

Hal ini karena pada cover LKPD tidak terdapat judul dari sub bab materi yang akan dipelajari. Sehingga judul dari sub bab tersebut harus dicantumkan agar lebih jelas.

(b) Kesesuaian LKPD dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif dan pendekatan saintifik.

Hal ini karena aktivitas *Quick On The Draw* masih belum terlihat jelas pada LKPD. Sehingga aktivitas *Quick On The Draw* pada LKPD harus diperjelas lagi.

(c) Penggunaan tanda baca yang benar dan jelas.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Hal ini karena pada pembahasan volume prisma, beberapa tanda baca yang digunakan pada wacana yang disajikan tidak tepat. Sehingga tanda baca pada wacana tersebut harus diperbaiki.

3) Kartu Soal:

a) Hasil validasi kartu soal pada tiap indikator dipertemuan pertama yang memiliki nilai tertinggi dengan nilai 87,5 pada 4 indikator, yaitu:

(a) Kualitas gambar pada kartu soal;

(b) Penampilan kartu soal secara umum;

(c) Soal yang disajikan pada kartu soal sesuai dengan materi yang dipelajari; dan

(d) Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD.

Sedangkan hasil validasi kartu soal pada tiap indikator dipertemuan pertama yang memiliki nilai terendah dengan nilai 81,25 pada 4 indikator, yaitu:

(a) Desain dan ukuran pada kartu soal.

Hal ini dikarenakan ukuran pada kartu soal terlalu kecil. Sehingga ukuran kartu soal harus diperbesar.

(b) Kualitas warna pada kartu soal.

Hal ini dikarenakan ada warna yang kurang jelas pada kartu soal. Sehingga warna pada kartu soal harus lebih diperjelas.

(c) Kalimat yang digunakan mudah dipahami.

Hal ini dikarenakan redaksi soal yang disajikan kurang tepat. Sehingga redaksi soal tersebut harus diperbaiki.

(d) Soal yang disajikan menggunakan tulisan yang jelas.

Hal ini karena ukuran kartu soal yang kecil, sehingga tulisan pada soal tersebut menjadi kurang jelas.

b) Hasil validasi kartu soal pada tiap indikator dipertemuan kedua yang memiliki nilai tertinggi dengan nilai 93,75, yaitu pada indikator kualitas gambar pada kartu soal. Sedangkan hasil validasi kartu soal pada tiap

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

indikator dipertemuan kedua yang memiliki nilai terendah dengan nilai 81,25 pada 4 indikator, yaitu:

(a) Desain dan ukuran pada kartu soal.

Hal ini dikarenakan ukuran pada kartu soal terlalu kecil. Sehingga ukuran kartu soal harus diperbesar.

(b) Kualitas warna pada kartu soal.

Hal ini dikarenakan ada warna yang kurang jelas pada kartu soal. Sehingga warna pada kartu soal harus lebih diperjelas.

(c) Kalimat yang digunakan mudah dipahami.

Hal ini dikarenakan redaksi soal yang disajikan kurang tepat. Sehingga redaksi soal tersebut harus diperbaiki.

(d) Soal yang disajikan menggunakan tulisan yang jelas.

Hal ini karena ukuran kartu soal yang kecil, sehingga tulisan pada soal tersebut menjadi kurang jelas.

c) Hasil validasi kartu soal pada tiap indikator dipertemuan ketiga yang memiliki nilai tertinggi dengan nilai 93,75, yaitu pada indikator kualitas gambar pada kartu soal. Sedangkan hasil validasi kartu soal pada tiap indikator dipertemuan ketiga yang memiliki nilai terendah dengan nilai 81,25 pada 4 indikator, yaitu:

(a) Desain dan ukuran pada kartu soal.

Hal ini dikarenakan ukuran pada kartu soal terlalu kecil. Sehingga ukuran kartu soal harus diperbesar.

(b) Kualitas warna pada kartu soal.

Hal ini dikarenakan ada warna yang kurang jelas pada kartu soal. Sehingga warna pada kartu soal harus lebih diperjelas.

(c) Kalimat yang digunakan mudah dipahami.

Hal ini dikarenakan redaksi soal yang disajikan kurang tepat. Sehingga redaksi soal tersebut harus diperbaiki.

(d) Soal yang disajikan menggunakan tulisan yang jelas.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Hal ini karena ukuran kartu soal yang kecil, sehingga tulisan pada soal tersebut menjadi kurang jelas.

d) Hasil validasi kartu soal pada tiap indikator dipertemuan keempat yang memiliki nilai tertinggi dengan nilai 87,5 pada 3 indikator, yaitu:
   (a) Kualitas gambar pada kartu soal;
   (b) Penampilan kartu soal secara umum; dan
   (c) Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD.

   Sedangkan hasil validasi kartu soal pada tiap indikator dipertemuan keempat yang memiliki nilai terendah dengan nilai 81,25 pada 5 indikator, yaitu:
   (a) Desain dan ukuran pada kartu soal.

   Hal ini dikarenakan ukuran pada kartu soal terlalu kecil. Sehingga ukuran kartu soal harus diperbesar.
   (b) Kualitas warna pada kartu soal.

   Hal ini dikarenakan ada warna yang kurang jelas pada kartu soal. Sehingga warna pada kartu soal harus lebih diperjelas.
   (c) Soal yang disajikan pada kartu soal sesuai dengan materi yang dipelajari

   Hal ini dikarenakan soal nomor tiga pada kartu soal tidak sesuai dengan materi yang dipelajari. Sehingga soal nomor tiga pada kartu soal harus diganti sesuai dengan materi yang dipelajari.
   (d) Kalimat yang digunakan mudah dipahami.

   Hal ini dikarenakan redaksi soal yang disajikan kurang tepat. Sehingga redaksi soal tersebut harus diperbaiki.
   (e) Soal yang disajikan menggunakan tulisan yang jelas.

   Hal ini karena ukuran kartu soal yang kecil, sehingga tulisan pada soal tersebut menjadi kurang jelas.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Dari hasil validasi perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, didapat hasil rata-rata penilaian RPP sebesar 84,2 dengan keterangan Cukup Valid, hasil rata-rata penilaian LKPD sebesar 84,58 dengan keterangan Cukup Valid, dan hasil rata-rata penilaian kartu soal sebesar 84,56 dengan keterangan Sangat Valid. Sehingga perangkat pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Suryadinata pada tahun 2015 dengan judul pengembangan perangkat pembelajaran strategi *Quick On The Draw* dengan masalah *Open Ended* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif materi prisma dan limas, bahwa hasil dari perangkat pembelajaran matematika yang dikembangkan adalah valid dan praktis, serta efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada materi prisma dan limas. Dengan rata-rata yang diperoleh dari penilaian validator pada RPP, yaitu 4,2 dengan kriteria baik dan keterangan valid dan rata-rata yang diperoleh dari penilaian validator pada LKS, yaitu 4,3 dengan kriteria sangat baik dan keterangan valid.

4.3 Kelemahan Penelitian

Pada penelitian ini masih terdapat beberapa kendala dan kelemahan, berikut adalah beberapa kelemahan dalam penelitian ini:

1) Pada tahapan pengembangan ADDIE yang digunakan oleh peneliti hanya bisa menggunakan 3 tahap saja, yaitu tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Dikarenakan kondisi dan situasi pada saat ini yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan penelitian, yaitu sedang berlangsung masa pandemi virus Covid-19, sehingga waktu yang dimiliki peneliti menjadi terbatas. Maka, pada penelitian ini peneliti tidak menggunakan tahap pelaksanaan (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) pada model pengembangan ADDIE.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

2) Karena adanya pembatasan dalam melakukan tahapan pada model pengembangan ADDIE, maka perangkat pembelajaran yang dikembangkan belum bisa diketahui efektivitas dan kepraktisannya.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

BAB 5
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang terdapat pada BAB 4, dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran matematika yang dikembangkan oleh peneliti dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif, yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mendapatkan hasil cukup valid dengan nilai 84,2, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) mendapatkan hasil cukup valid dengan nilai 84,58, dan kartu soal yang terdapat dalam aktivitas *Quick On The Draw* mendapatkan hasil sangat valid dengan nilai 84,57.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan perangkat pembelajaran matematika yang dikembangkan oleh peneliti, terdapat beberapa kekurangan atau kelemahan. Agar kekurangan atau kelemahan pada penelitian ini tidak terulang kembali pada penelitian selanjutnya, dapat dilakukan dengan hal-hal sebagai berikut:

1) Jika masa pandemi virus Covid-19 sudah berakhir, maka peneliti selanjutnya dapat melakukan seluruh tahapan pada model pengembangan ADDIE, sehingga perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui efektivitas dan kepraktisannya.
2) Pengembangan perangkat pembelajaran dengan aktivitas *Quick On The Draw* dalam tatanan model pembelajaran kooperatif hendaknya juga dikembangkan untuk pokok bahasan lain dalam mata pelajaran matematika.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

DAFTAR PUSTAKA

Afisa Nurul, dkk. 2013. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project (MMP)* Bernuansa Kontekstual Pada Sub Pokok Bahasan Kubus Dan Balok Untuk Smp kelas Viii Semester Genap, *Jurnal Prodi Pendidikan Matematika Universitas Jember*. 4(2): 110.

Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Aprilia, D, dkk. 2016. Validitas Kartu Make a Match pada Materi Sel Kelas XI SMA. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*. 5(2): 64.

Ariawan, R. 2016. Pengaruh Pendekatan Pembelajaran *Visual Thinking* Disertai Aktivitas *Quick On The Draw* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Suska Journal of Mathematics Education*. 2(1): 24.

Armis & Suhermi. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Problem Based Learninguntuk Siswa Kelas VII Semester 1 SMP/MTs Materi Bilangan dan Himpunan. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. 5(1): 34.

Aunurrahman. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Cahyadi, R. A. H. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Islamic Education Journal*. 3(1): 36-37.

Daryanto & Rahardjo, M. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.

Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Febriandika, T, dkk. 2016. Pengembangan Modul IPA dengan Teknik Komik disertai Kartu Soal di SMP. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan 2016*. 1: 301.

Gazali, R.Y. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Matematika untuk Siswa SMP Berdasarkan Teori Belajar Ausubel. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*. 11(2): 185.

Ginnis, P. 2016. *Trik dan Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Jakarta: Indeks.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Huriyanti, L., & Rosiyanti, H. 2017. Perbedaan Motivasi Belajar Matematika Siswa Setelah Menggunakan Strategi Pembelajaran *Quick on the Draw*. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika Universitas Muhammadiyah Jakarta*. 3(1). Halaman 69-70.

Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.

Marsa, dkk. 2016. Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pendekatan Ilmiah Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Biologi Kelas VII Peserta Didik SMP Negeri 2 Watampone. *Jurnal Sainsmat*. 5(1): 45.

Mulyasa. 2012. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

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

Permendikbud. 2016. "Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah". Diambil dari http://vervalsp.data.kemdikbud.go.id/prosespembelajaran/file/Permendikbud_Tahun2016_Nomor022_Lampiran.pdf pada tahun 2020. (Diakses, 13 Juli 2020)

Putri, M. T, dkk. 2019. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Budaya Melayu Riau dengan Pendekatan Matematika Realistik di SD Negeri 013 Rengat Barat Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Aksiomatik*. 7(1): 80.

Putri, W.A & Yunianta, T.N.H. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran *Boardgame "The Labyrinth of Trigonometr*i" Pada Materi Trigonometri Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Kristen Satya Wacana*. 34(2): 97.

Rais, D. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis *Missouri Mathematics Project* Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta Didik Kelas X SMA/MA. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika) Universitas Negeri Padang*.1(2): 191.

Rauf, A. 2017. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Persegi Panjang dan Persegi Berbasis Karakter Kreatif Menggunakan Model *Missouri Mathematics Project* (*MMP*) pada Kelas VII SMP". Skripsi. FKP, Pendidikan Matematika, Universitas Jember.

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :

Revita, R. 2017. Validitas Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Penemuan Terbimbing. *Suska Journal of Mathematics Education*. 3(1): 18-24.

Rosdiani, D. 2013. *Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, W. 2013. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode, dan Prosedur*. Bandung: Kencana Prenada Media Group.

Sari, R. A & Hakim, L. 2018. Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Saintifik Sebagai Bahan Ajar Pendukung Mata Pelajaran Produk Syariah. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Surabaya*. 6(2):184.

Setyosari, P. 2010. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Malang: Kencana Prenada Media Group.

Siagian, R & Damanik, D. S. M. 2019. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*. 25(2): 71.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Supatmono, C. 2009. *Matematika Asyik*. Jakarta: Grasindo.

Suprijono, A. 2014. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suryadinata, N. 2015. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Strategi *Quick On The Draw* dengan Masalah *Open Ended* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Materi Prisma dan Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*. 4(1): 15-19.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.

Umbaryati. 2016. Pentingnya LKPD pada Pendekatan Scientific Pembelajaran Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 222-223. Diambil dari https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21473/10157 (Diakses, 10 Juli 2020)

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Milik :