

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA  
BERDASARKAN MODEL *EXPLICIT INSTRUCTION* UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA  
SISWA SMP Swasta BINA SATRIA  
T.P 2017/2018**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Syarat Mencapai  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program  
Studi Pendidikan Matematika

**ALDI MAHMUD**  
**1402030248**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2018**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jln.kaptenmughtarbasri No.3 Medan 20238 Telp.061-622400  
 Web:http://www.umsu.ac.id Email :rector@umsu.ac.id

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I  
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata – I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 3 April 2018, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Mahasiswa : Aldi Mahmud  
 NPM : 1402030248  
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Matematika  
 Judul Proposal : Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berdasarkan Model *Explicit Instruction* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SMP Swasta Bina Satria T.P 2017/2018.

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan ( **A** ) Lulus Yudisium  
 ( ) Lulus Bersyarat  
 ( ) Memperbaiki Skripsi  
 ( ) Tidak Lulus

Ketua  
  
**Dr. Elfianto Nasution, M.Pd**



Sekretaris  
  
**Dr. Hj. Syamsuarnita, M.Pd**

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Ellis Mardiana Panggabean, M.Pd

1.

2. Muliawan Firdaus, S.Pd, M.Si

2.

3. Marah Doly Nasution, S.Pd, M.Si

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jln.kaptenmughtarbasri No.3 Medan 20238 Telp.061-622400  
 Web:http://www.umsu.ac.id Email :rector@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Aldi Mahmud  
 NPM : 1402030248  
 Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Matematika  
 Judul Skripsi : Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berdasarkan Model *Explicit Instruction* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SMP Swasta Bina Satria T.P 2017/2018

Sudah layak disidangkan.

Medan, Maret 2018

Disetujui oleh :

Pembimbing

Marah Doly Nasution, S.Pd, M.Si

Diketahui oleh :



Dekan  
Dr. Hlfranto Nasution, M.Pd

Ketua Program Studi

Dr. Zainal Azis, MM, M.Si

## ABSTRAK

**Aldi Mahmud. 1402030248. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berdasarkan Model *Explincit Instruction* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SMP Swasta Bina Satria Tahun Pelajaran 2017/2018. Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Medan. 2018.**

Dalam belajar matematika diperlukan adanya proses pembelajaran yang baik. Salah satu ciri dari proses pembelajaran yang baik adalah adanya bahan ajar yang baik dan sesuai rumusan masalah. Penelitian ini merupakan penelitian tentang pengembangan perangkat pembelajaran pada materi persegi dan persegi panjang. Tahapan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan model desain *Research And Development (R & D)* yaitu desain model pembelajaran yang dikembangkan melalui pendekatan sistem. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran matematika dengan materi persegi dan persegi panjang berupa perangkat pembelajaran peserta didik yang diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika. Bahan pembelajaran yang dikembangkan menggunakan pendekatan desain *Research And Development (R & D)* yang diharapkan menghasilkan kualitas bahan ajar yang baik. Hasil uji validasi RPP diperoleh dengan rata-rata 4,49, uji validasi LKPD diperoleh rata-rata 4,32, uji validasi media pembelajaran diperoleh rata-rata 4,06, uji validasi bahan ajar diperoleh rata-rata 4,16, dan uji validasi perangkat diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,37. Sehingga nilai rata-rata dari validator adalah 4,28 valid dan baik untuk digunakan sebagai bahan ajar. Setelah dilakukan revisi maka perangkat pembelajaran materi persegi dan persegi panjang layak digunakan sebagai bahan ajar matematika di kelas VII SMP.

**Kata kunci : Perangkat Pembelajaran, Desain *Research And Development (R & D)*, Materi Persegi dan Persegi Panjang**

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum, Wr. Wb*

Alhamdulillah...segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT atas berkat limpahan rejeki, kesehatan, rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berdasarkan Model *Explicit Instruction* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada SMP Swasta Bina Satria TP. 2017/2018**”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 (S1) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Matematika di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Dalam penyelesaian skripsi ini penulis banyak menghadapi hambatan, baik dari segi teknis, waktu, tenaga serta biaya.

Namun dengan petunjuk dari Allah SWT serta bantuan bimbingan dan fasilitas yang diberikan kepada penulis dari berbagai pihak, maka penulisan skripsi ini dapat di selesaikan sebagai mana mestinya.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada **Ayahanda tercinta Ahmad Muzakir** dan **Ibunda tercinta Waginah** yang telah mendidik dan membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang dan senantiasa mendoakan penulis, dan penulis juga mengucapkan terima kasih kepada adinda tersayang **Nurul Meily Fanny**, terima kasih atas dukungannya, serta kepada

seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Tidak sedikit penulis menerima bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak yang turut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih dengan setulusnya kepada:

1. Bapak **Dr. Agussani, M.AP**, selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd**, selaku dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd**, selaku wakil dekan I Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu **Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.Sos, M.Hum**, selaku wakil dekan III Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Dr. Zainal Azis, MM, M.Si**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Tua Halomoan Harahap, M.Pd** selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

7. Bapak **Marah Doly Nasution, S.Pd, M.Si** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Terimah kasih kepada wanita (KTH) yang telah memberikan dukungan dan memberikan semangat dalam pengerjaan skripsi.
9. Teman-teman 3 Idiot ( Amsan Laoly dan Dedi Parlin Ritonga).
10. Kepada seluruh rekan – rekan Matematika kelas C pagi dan seluruh rekan – rekan PPL di SMP Swasta Bina Satria yang sedikit banyaknya membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Terimah kasih kepada Ridho Utama, Lukong Silalahi, Ismu Nanda Nst dan Safriadi Yusda yang telah membantu dan memberikan support dalam pengerjaan skripsi.
12. Kepada Eka Puspita Sari, Putri Safira, Rahayu Ningsih dan kepada teman-teman yang lain yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam pengerjaan skripsi.
13. Dan kepada seluruh teman-teman mulai dari SD sampai kuliah, teman dikampung dan diluar kampung yang telah memberikan dukungan dalam pengerjaan skripsi.

Semoga Allah SWT senantiasa Mencurahkan rahmatnya kepada kita semua semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak dan terutama pada penulis sendiri.

**Wassalamu’alaikum Wr.Wb**

Penulis

**Aldi Mahmud**



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah Penelitian.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
 <b>BAB II KERANGKA TEORITIS</b>	
A. Kerangka Berpikir .....	8
1. Pengembangan .....	8
2. Perangkat Pembelajaran .....	15
3. Model <i>Explicit Instruction</i> .....	17
4. Minat Belajar.....	23
B. Kerangka Konseptual .....	28
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	

A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	30
B. Subjek dan Objek Penelitian .....	30
C. Prosedur Penelitian.....	30
D. Instrumen Penelitian.....	39
E. Teknik Analisis Data.....	40

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	45
B. Pembahasan Penelitian.....	59

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	62
B. Keterbatasan Penelitian .....	64
C. Saran.....	64

#### **DAFTAR PUSTAKA .....**

#### **RIWAYAT HIDUP .....**

#### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tahapan-tahapan Model Pembelajaran <i>Explicit Instruction</i> .....	21
Tabel 3.1 Kisi-kisi RPP Validasi Pakar .....	34
Tabel 3.2 Kisi-kisi LKPD Validasi Pakar .....	34
Tabel 3.3 Kisi-kisi Media Pembelajaran Validasi Pakar .....	35
Tabel 3.4 Kisi-kisi Bahan Ajar Validasi Pakar .....	36
Tabel 3.5 Kisi-kisi Perangkat Penilaian Validasi Pakar.....	36
Tabel 3.6 Kriteria Penskoran.....	41
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan .....	41
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Butir Angket .....	42
Tabel 3.9 Kategori Kemampuan Pemecahan Masalah .....	44
Tabel 4.1 Nama Validator .....	48
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Perangkat Pembelajaran.....	49
Tabel 4.3 Hasil Respon Siswa.....	49
Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa .....	50

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Prosedur Pengembangan .....	10
Gambar 3.1 Langkah-langkah Metode yang digunakan .....	31

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup
2. Lampiran 2 RPP Sebelum Revisi
3. Lampiran 3 RPP Sesudah Revisi
4. Lampiran 4 LKPD Sebelum Revisi
5. Lampiran 5 LKPD Sesudah Revisi
6. Lampiran 6 Media dan Bahan Ajar Sebelum Revisi
7. Lampiran 7 Media dan Bahan Ajar Sesudah Revisi
8. Lampiran 8 Validasi Pakar RPP
9. Lampiran 9 Validasi Pakar LKPD
10. Lampiran 10 Validasi Pakar Media
11. Lampiran 11 Validasi Pakar Bahan Ajar
12. Lampiran 12 Validasi Pakar Penilaian Perangkat
13. Lampiran 13 Hasil Validasi RPP
14. Lampiran 14 Hasil Validasi LKPD
15. Lampiran 15 Hasil Validasi Media
16. Lampiran 16 Hasil Validasi Bahan Ajar
17. Lampiran 17 Hasil Validasi Penilaian Perangkat
18. Lampiran 18 Angket Minat
19. Lampiran 19 Angket Respon

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses pendidikan adalah kegiatan yang panjang yang harus berdasarkan perkembangan dan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, setiap proses yang dilalui harus dirancang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan peserta didik, sehingga diharapkan fungsi pendidikan yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dapat tercapai.

Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yaitu pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mendukung proses pendidikan nasional tersebut, maka dalam proses pembelajaran perlu diciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, kreatif dan dinamis. Pembelajaran masih sering menggunakan metode ceramah, dengan alasan bahwa materi yang harus disampaikan banyak, sedang waktu yang tersedia terkadang tidak mencukupi. Pembelajaran juga masih

berdasar buku teks yang ada di sekolah, belum disesuaikan dengan perkembangan siswa, dan kurang terkait dengan permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran cenderung abstrak, sehingga konsep-konsep materi pelajaran sulit dipahami, minat belajar matematika setiap siswa berbeda-beda, kemampuan siswa dalam menyelidiki setiap masalah dari soal-soal juga belum terbiasa dikarenakan kebiasaan siswa dalam mengerjakan soal-soal pilihan ganda yang tidak terlalu menuntut urutan langkah-langkah mengerjakan.

Dengan diberlakukannya kurikulum 2013, siswa di setiap jenjang pendidikan dituntut untuk mempunyai kompetensi yang baik secara kognitif, psikomotorik dan afektif. Dengan kata lain, siswa tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran tetapi juga mempunyai sikap dan perilaku yang baik. Ranah afektif berkaitan dengan perasaan emosi, nilai dan sikap, yang menunjukkan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu. Hal ini sependapat dengan Suryani ( dalam Nurwidyastuti, 2016 ) bahwa ranah pembelajaran afektif (*affective learning domain*) berkaitan dengan perasaan, emosi, atau respon siswa terhadap pengalaman belajarnya (*learning experience*). Perilaku afektif antara lain ditunjukkan dengan sikap (*attitude*) ketertarikan (*interest*), perhatian (*attention*), dan kesadaran (*awareness*).

Terdapat lima kategori utama afektif dari yang paling sederhana sampai kompleks yaitu: penerimaan, tanggapan, penghargaan, pengorganisasian, dan karakterisasi berdasarkan nilai-nilai atau internalisasi nilai. Kemampuan ranah afektif merupakan bagian dari hasil belajar dan memiliki peranan penting. Keberhasilan pada aspek kognitif dan aspek psikomotor sangat ditentukan oleh kondisi afektif peserta

didik. Menurut Rupani & Bhutto (dalam Nurwidyastuti, 2016 ), ranah afektif menuntut pendidik memiliki kemampuan untuk menyajikan konsep atau teks agar perasaan dan emosi peserta didik dapat melekat dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran tersebut bisa menjadi bagian dari kepribadian mereka.

Salah satu ranah afektif adalah minat. Aiken (dalam Nurwidyastuti, 2016 ) mengungkapkan pengertian minat sebagai perasaan atau pilihan terhadap kegiatan, cita-cita, atau obyek tertentu. Minat mempunyai karakteristik pokok yaitu melakukan kegiatan yang dipilih sendiri dan menyenangkan sehingga dapat membentuk suatu kebiasaan dalam diri seseorang. Dalam pembelajaran matematika, minat dapat dilihat sebagai kesenangan dan ketertarikan untuk memahami matematika lebih jauh dan kebiasaan siswa untuk belajar matematika.

Matematika merupakan suatu ilmu yang ada di setiap aspek kehidupan. Dalam kehidupan nyata, matematika digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sehari-hari. Matematika juga merupakan sumber berbagai ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, matematika sangatlah penting diajarkan sejak dini. Matematika dipelajari hampir di setiap jenjang pendidikan, mulai dari Taman Kanak-Kanak sampai dengan Perguruan Tinggi, bahkan dalam dunia kerja pun matematika masih digunakan.

Berdasarkan observasi penelitian yang dilakukan di SMP Swasta Bina Satria melalui wawancara dengan guru mata pelajaran matematika kelas VII menjelaskan bahwa minat belajar matematika siswa masih rendah salah satunya pada materi persegi dan persegi panjang. Rendahnya minat belajar matematika



siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Rendahnya minat belajar matematika siswa di SMP Swasta Bina Satria di karenakan siswa merasa bahwa mata pelajaran matematika itu tidak diperlukan dalam kehidupan nyata, sehingga mereka menjadi malas untuk belajar matematika. di SMP Swasta Bina Satria, guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, yaitu model ceramah sehingga siswa merasa bosan dan malas untuk belajar matematika.

Suatu model mengajar yang diterapkan dalam proses pembelajaran belum tentu cocok untuk setiap pokok bahasan yang ada karena model mengajar mempunyai karakteristik tertentu dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing. Tidak ada satupun model yang dianggap paling baik diantara model-model mengajar yang ada. Seorang guru dapat memilih suatu model mengajar yang sesuai dengan kemampuannya, materi pelajaran yang diberikan dan mengingat tujuan, pengalaman serta siswa yang diberi pelajaran.

Dalam pembelajaran matematika model mengajar yang guru gunakan sebaiknya dikembangkan, misalnya dengan menggunakan model *Explicit Instruction*. Model pembelajaran *Explicit Instruction* adalah model pembelajaran langsung yang dirancang untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural (pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu) dan pengetahuan deklaratif (pengetahuan yang dapat diungkapkan dengan kata-kata). Model pembelajaran ini dapat dilakukan dengan pola selangkah demi selangkah. Secara garis besar ada lima

langkah dalam model pembelajaran *Explicit Instruction* yaitu meliputi: fase persiapan, demonstrasi, pelatihan terbimbing, umpan balik, dan pelatihan lanjutan yang dapat dilakukan secara mandiri.

Oleh karena itu, penulis ingin meneliti apakah pengembangan perangkat pembelajaran matematika berdasar model *Explicit Instruction* untuk meningkatkan minat belajar matematika dapat menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Dimana model *Explicit Instruction* dirancang untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural (pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu) dan pengetahuan deklaratif (pengetahuan yang dapat diungkapkan dengan kata-kata).

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERDASARKAN MODEL EXPLICIT INSTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA SMP SWASTA BINA SATRIA TAHUN PELAJARAN 2017/2018**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka diperoleh beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pembelajaran masih sering menggunakan metode ceramah.

2. Pembelajaran juga masih berdasarkan buku teks, belum disesuaikan dengan perkembangan siswa, dan kurang terkait dengan permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.
3. Matematika merupakan pelajaran yang masih dianggap sulit dan kurang disukai oleh siswa.
4. Rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika.
5. Siswa memerlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar matematika.

### **C. Batasan Masalah**

Agar permasalahan lebih terfokus dan berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah pada :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *Explicit Instruction*.
2. Fokus pada pengembangan perangkat pembelajaran matematika dengan menggunakan metode R&D menurut Sugiyono yang terdiri dari 7 tahapan diantaranya, identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, dan revisi produk untuk meningkatkan minat belajar siswa.
3. Pengembangan pada perangkat RPP, LKPD, Media Pembelajaran, Bahan Ajar dan Penilaian Perangkat.
4. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas kecil.

5. Materi pada pelajaran matematika kelas VII hanya pada materi persegi dan persegi panjang.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah perangkat pembelajaran matematika berdasarkan model *Explicit Intruction* yang valid, praktis dan efektif yang dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII SMP Swasta Bina Satria T.P 2017/2018?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah Untuk mengembangkan bagaimana perangkat pembelajaran matematika berdasarkan model *Explicit Intruction* yang valid, praktis dan efektif yang dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas VII SMP Swasta Bina Satria T.P 2017/2018.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian diperoleh produk RPP, BAHAN AJAR, LKPD, MEDIA, PENILAIAN berdasarkan model *Explicit Intruction*. Sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan khususnya dalam dunia pendidikan disekolah. Pengembangan tersebut berkaitan dengan penyalahgunaan media pembelajaran dalam rangka menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan efisien yang akan meningkatkan minat belajar sehingga menghasilkan pembelajaran yang bermutu dan bermakna bagi peserta didik dan guru.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Kerangka Berpikir**

##### **1. Pengembangan**

###### **a. Pengertian Pengembangan**

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada, atau menghasilkan teknologi baru. Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolution) dan perubahan secara bertahap.

Menurut Seels & Richey (Alim Sumarno, 2012) pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik. Pengembangan secara khusus berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Sedangkan menurut Tessmer dan Richey (Alim Sumarno, 2012) pengembangan memusatkan perhatiannya tidak hanya pada analisis kebutuhan, tetapi juga isu-isu luas tentang analisis awal-akhir, seperti analisis kontekstual. Pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan.

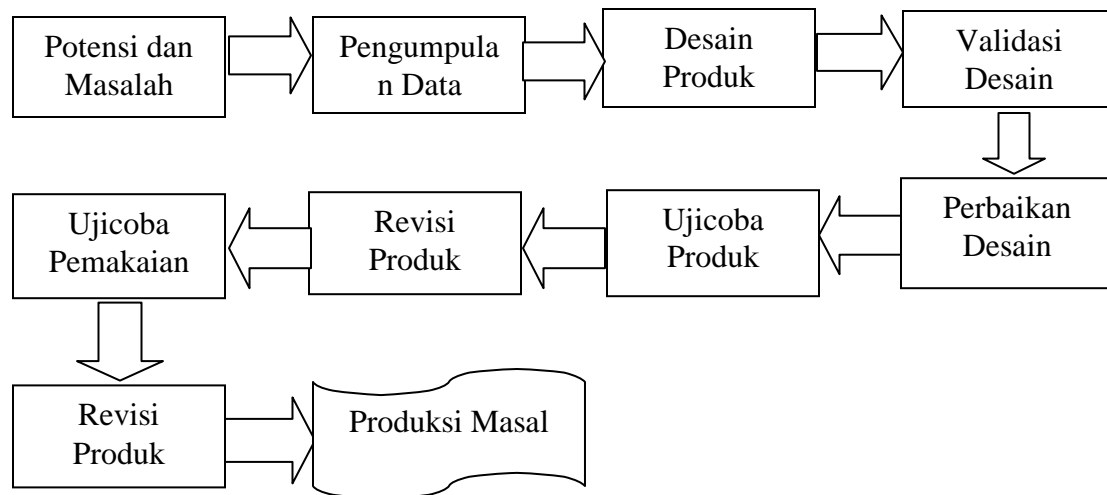
Menurut Wiryokusumo (2011) Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal serta pribadi mandiri.

#### **b. Langkah Langkah Pengembangan**

Menurut Sujadi ( 2003 ) Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.

Menurut Sugiyono ( 2016 ) Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan

penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa multy years). Penelitian Hibah Bersaing, adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan.



**Gambar 2.1** Prosedur Pengembangan

### A. Potensi dan Masalah

Menurut Sugiyono (2016) Penelitian ini dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki suatu nilai tambah pada produk yang diteliti. Pemberdayaan akan berakibat pada peningkatan mutu dan akan meningkatkan pendapatan atau keuntungan dari produk yang diteliti. Masalah juga bisa dijadikan sebagai potensi, apabila kita dapat mendayagukannya. Sebagai contoh sampah dapat dijadikan potensi jika kita dapat

merubahnya sebagai sesuatu yang lebih bermanfaat. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian harus ditunjukkan dengan data empirik.

Masalah akan terjadi jika terdapat penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Masalah ini dapat diatasi melalui R&D dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan suatu model, pola atau sistem penanganan terpadu yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut.

## **B. Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2016) Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi dan studi literatur yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

Studi ini ditujukan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoretis yang memperkuat suatu produk. Produk pendidikan, terutama produk yang berbentuk model, program, sistem, pendekatan, *software* dan sejenisnya memiliki dasar-dasar konsep atau teori tertentu. Untuk menggali konsep-konsep atau teori-teori yang mendukung suatu produk perlu dilakukan kajian literatur secara intensif. Melalui studi literatur juga dikaji ruang lingkup suatu produk, keluasan penggunaan, kondisi-kondisi pendukung agar produk dapat digunakan atau diimplementasikan secara optimal, serta keunggulan dan keterbatasannya. Studi literatur juga diperlukan untuk mengetahui langkah-langkah yang paling tepat dalam pengembangan produk tersebut.



Produk yang dikembangkan dalam pendidikan dapat berupa perangkat keras seperti alat bantu pembelajaran, buku, modul atau paket belajar, dll., atau perangkat lunak seperti program-program pendidikan dan pembelajaran, model-model pendidikan, kurikulum, implementasi, evaluasi, instrumen pengukuran, dll. Beberapa kriteria yang harus dipertimbangkan dalam memilih produk yang akan dikembangkan.

1. Apakah produk yang akan dibuat penting untuk bidang pendidikan?
2. Apakah produk yang akan dikembangkan memiliki nilai ilmu, keindahan dan kepraktisan?
3. Apakah para pengembang memiliki pengetahuan, keterampilan dan pengalaman dalam mengembangkan produk ini?
4. Dapatkah produk tersebut dikembangkan dalam jangka waktu yang tersedia?

### **C. Desain Produk**

Menurut Sugiyono (2016) Produk yang dihasilkan dalam produk penelitian research and development bermacam-macam. Sebagai contoh dalam bidang teknologi, orientasi produk teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kehidupan manusia adalah produk yang berkualitas, hemat energi, menarik, harga murah, bobot ringan, ergonomis, dan bermanfaat ganda. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya serta memudahkan pihak lain untuk memulainya. Desain sistem ini

masih bersifat hipotetik karena efektivitasnya belum terbukti, dan akan dapat diketahui setelah melalui pengujian-pengujian.

#### **D. Validasi Desain**

Menurut Sugiyono (2016) Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validasi desain dapat dilakukan dalam forum diskusi. Sebelum diskusi peneliti mempresentasikan proses penelitian sampai ditemukan desain tersebut, berikut keunggulannya.

#### **E. Perbaikan Desain**

Menurut Sugiyono (2016) Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.

## **F. Uji coba Produk**

Menurut Sugiyono (2016) Desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dahulu. Tetapi harus dibuat terlebih dahulu, menghasilkan produk, dan produk tersebut yang diujicoba. Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen yaitu membandingkan efektivitas dan efisiensi sistem kerja lama dengan yang baru.

## **G. Revisi Produk**

Menurut Sugiyono (2016) Pengujian produk pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa kinerja sistem kerja baru ternyata yang lebih baik dari sistem lama. Perbedaan sangat signifikan, sehingga sistem kerja baru tersebut dapat diberlakukan.

## **H. Ujicoba Pemakaian**

Menurut Sugiyono (2016) Setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa sistem kerja baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas. Dalam operasinya sistem kerja baru tersebut, tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

## **I. Revisi Produk**

Menurut Sugiyono (2016) Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam perbaikan kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelebihan. Dalam uji pemakaian,

sebaiknya pembuat produk selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini adalah sistem kerja.

## **J. Pembuatan Produk Masal**

Menurut Sugiyono (2016) Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah diujicoba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal. Sebagai contoh pembuatan mesin untuk mengubah sampah menjadi bahan yang bermanfaat, akan diproduksi masal apabila berdasarkan studi kelayakan baik dari aspek teknologi, ekonomi dan lingkungan memenuhi. Jadi untuk memproduksi pengusaha dan peneliti harus bekerja sama.

## **2. Perangkat Pembelajaran**

### **a. Pengertian Perangkat Pembelajaran**

Perangkat pembelajaran merupakan hal yang harus disiapkan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran.. Menurut Hobri,(2010) perangkat pembelajaran adalah sekumpulan sumber belajar yang memungkinkan siswa dan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak terlepas dari perangkat pembelajaran karena perangkat pembelajaran sangat menentukan keberhasilan seorang guru untuk membuat siswa menjadi aktif,kreatif dan membuat siswa menyukai suatu pelajaran,termasuk untuk pengajaran konsep – konsep dasar yang penting bagi peserta didik.

Menurut Zuhdan (2011) perangkat pembelajaran adalah alat atau perlengkapan untuk melaksanakan proses yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran menjadi pegangan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran baik di kelas, laboratorium atau di luar kelas. Sehingga perangkat pembelajaran adalah sekumpulan sumber belajar atau alat belajar yang harus disiapkan oleh guru untuk melaksanakan proses pembelajaran.

#### **b. Jenis-jenis Perangkat Pembelajaran**

##### **1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Menurut Hamdani (2011) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada hakikatnya merupakan perencanaan jangka pendek untuk memperkirakan atau memproyeksikan. Menurut Ginting (2011) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara praktis dapat disebut sebagai skenario pembelajaran, yaitu merupakan pegangan bagi guru untuk menyiapkan, menyelenggarakan, dan mengevaluasi hasil kegiatan belajar dan pembelajaran.

##### **2) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)**

Menurut Trianto (2010) menyatakan bahwa lembar kerja peserta didik (LKPD) adalah panduan bagi siswa yang digunakan untuk melakukan penyelidikan atau pemecahan masalah. LKPD memuat sekumpulan kegiatan yang harus dilakukan siswa untuk memaksimalkan pemahaman dalam upaya pembentukan suatu kemampuan dasar sesuai indikator pencapaian tertentu.

Menurut Depdiknas (2008) Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) adalah lembaran-lembaran berisi petunjuk dan langkah-langkah yang digunakan untuk menyelesaikan tugas oleh siswa.

### 3) Media

Widodo dan Jasmadi (Lestari, 2013) menyatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

### 4) Bahan ajar

Menurut Hamdani (2011) Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

### 5) Penilaian

Dalam Permendiknas No 81A tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran dijelaskan bahwa penilaian dalam setiap mata pelajaran meliputi kompetensi pengetahuan, kompetensi keterampilan dan kompetensi sikap.

## **3. Model *Explicit Instruction***

### **a. Pengertian Model *Explicit Instruction***

Menurut Suyatno (Ardana, 2013), *Explicit Intruction* (pengajaran langsung) merupakan suatu pendekatan yang dirancang untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedur dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah.

Menurut Rosenhina, dkk (Supriyenti, 2013) mengemukakan bahwa *Explicit Intruction* merupakan suatu model pembelajaran secara langsung agar siswa dapat memahami serta benar-benar mengetahui pengetahuan secara menyeluruh dan aktif dalam suatu pembelajaran.

Menurut Arend (Trianto, 2010) menjelaskan bahwa model Explicit Intruction disebut juga dengan direct instruction merupakan salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan procedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa model Explicit Intruction merupakan suatu pendekatan atau model pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedur dan pengetahuan deklaratif sehingga agar siswa dapat memahami serta benar-benar mengetahui pengetahuan secara menyeluruh dan aktif dalam suatu pembelajaran dengan pola selangkah demi selangkah.

#### **b. Ciri-Ciri Model Pembelajaran *Explicit Instruction***

Menurut (Huda, 2013 ) ciri-ciri dari model pembelajaran *Explicit Instruction* di antaranya, yaitu:

- 1) Adanya tujuan pembelajaran dan pengaruh model pada siswa termasuk prosedur penilaian belajar.
- 2) Sintaks atau pola keseluruhan dan alur kegiatan pembelajaran dan
- 3) Sistem pengelolaan dan lingkungan belajar. Model yang diperlukan agar kegiatan pembelajaran tertentu dapat berlangsung dengan berhasil.

Tujuan utama dari penggunaan model tersebut, yaitu untuk memaksimalkan penggunaan waktu belajar siswa, sedangkan dampak pengajarannya adalah tercapainya ketuntasan muatan akademik dan keterampilan, meningkatnya motivasi belajar siswa serta meningkatkan belajar siswa.

### **c. Kelebihan dan Kelemahan Model *Explicit Instruction***

Menurut ( Huda, 2013 ) ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari model *Explicit Instruction* (pengajaran langsung). Adapun kelebihan dan kekurangan dari model *Explicit Instruction* diantaranya, yaitu:

1. Kelebihan model pembelajaran *Explicit Instruction*:
  - a. Guru bisa mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga guru dapat mempertahankan fokus apa yang harus dicapai oleh siswa.
  - b. Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil.



- c. Dapat digunakan untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa sehingga hal-hal tersebut dapat diungkapkan.
  - d. Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual yang sangat terstruktur.
  - e. Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah.
  - f. Dapat menjadi cara untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relative singkat dan dapat diakses secara setara oleh seluruh siswa.
  - g. Memungkinkan guru untuk menyampaikan ketertarikan pribadi mengenai mata pelajaran (melalui presentasi yang antusias) yang dapat merangsang ketertarikan dan antusiasme siswa.
2. Kelemahan model pembelajaran *Explicit Instruction*:
- a. Terlalu bersandar pada kemampuan siswa untuk mengasimilasikan informasi melalui kegiatan mendengarkan, mengamati, dan mencatat, sementara tidak semua siswa memiliki keterampilan dalam hal-hal tersebut, sehingga guru masih harus mengajarkannya kepada siswa.
  - b. Kesulitan untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, atau ketertarikan siswa.
  - c. Kesulitan siswa untuk mengembangkan keterampilan social dan interpersonal yang baik.
  - d. Kesuksesan strategi ini hanya bergantung pada penilaian dan antusiasme guru di ruang kelas

Adanya berbagai hasil penelitian yang menyebutkan bahwa tingkat struktur dan kendali guru yang tinggi dalam kegiatan pembelajaran, yang menjadi karakteristik strategi *Explicit Instruction*, dapat berdampak negatif terhadap kemampuan penyelesaian masalah, kemandirian, keingintahuan siswa.

#### **d. Langkah-Langkah Model *Explicit Instruction***

Suprijono ( 2010 ) menyatakan bahwa ada beberapa tahapan atau langkah dalam pengajaran langsung (*Explicit Instruction*), meliputi: (1) menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, (2) mendemonstrasikan pengeatahuan dan keterampilan, (3) membimbing pelatihan, (4) mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, dan (5) memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan.

Selain itu, Qirana, dkk ( 2008 ) mengemukakan bahwa ada beberapa langkah-langkah pembelajaran model *Explicit Instruction* adalah (1) guru menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa; (2) guru mendemonstrasikan materi; (3) guru membimbing murid dalam pelatihan; (4) guru memberikan umpan balik; serta (5) pelatihan mandiri.

Tahapan atau sintaks model *Explicit Instruction* menurut Bruce dan Weil (Sudrajat, 2011), sebagai berikut : (1) Orientasi, (2) Presentasi, (3) Latihan terstruktur, (4) Latihan terbimbing dan (5) Latihan mandiri. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 2.1 di bawah ini:

**Tabel 2.1**

#### **Tahapan-tahapan model pembelajaran *Explicit Instruction***

FASE	PERAN GURU
Fase 1 ( Orientasi ) Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	Guru menjelaskan TPK, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, dan mempersiapkan siswa untuk belajar.
Fase 2 ( Presentasi ) Mendemonstrasikan pengetahuan serta keterampilan	Guru mendemonstrasikan materi pelajaran, baik berupa keterampilan maupun konsep dengan benar, atau menyajikan informasi tahap demi tahap.
Fase 3 ( Latihan Terstruktur ) Membimbing pelatihan	Guru merencanakan dan memberi bimbingan instruksi awal kepada siswa.
Fase 4 ( Latihan Terbimbing ) Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Guru memeriksa apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik dengan memberinya kesempatan untuk berlatih konsep dan keterampilan, lalu melihat apakah mereka berhasil memberi umpan balik yang positif atau tidak.
Fase 5 ( Latihan Mandiri ) Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan	Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari.

( Sudrajat, 2011 )

Berdasarkan fase yang terdapat pada Tabel 2.1, maka dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan model pembelajaran Explicit Instruction terdiri dari fase persiapan, yang terdiri dari fase menyampaikan tujuan dan menyiapkan siswa yang meliputi: (1) guru memberikan tujuan langkah awal ini untuk menarik dan memusatkan perhatian siswa, serta memotivasi mereka untuk berperan serta dalam pelajaran itu, (2) penyampaian tujuan kepada siswa dapat dilakukan oleh guru melalui rangkuman rencana pembelajaran dengan cara menuliskannya di papan tulis, (3) kegiatan ini bertujuan menarik perhatian orang (siswa), memusatkan perhatian siswa pada pokok pembicaraan, dan mengingatkan kembali pada hasil belajar yang telah dimilikinya, relevan dengan pokok pembicaraan yang akan dipelajari ( Huda, 2014 ).

Kemudian dilanjutkan dengan fase mendemonstrasikan pengetahuan serta keterampilan yang mencakupi (1) melakukan presentasi atau demonstrasi pengetahuan dan keterampilan, (2) pengajaran langsung berperan teguh pada asumsi, bahwa sebagian besar yang dipelajari (hasil belajar) berasal dari mengamati orang lain, (3) mencapai pemahaman dan penugasan meliputi untuk menjamin agar siswa akan mengamati tingkah laku yang benar dan bukan sebaliknya, guru perlu benar-benar memperhatikan apa yang terjadi pada setiap tahap demonstrasi.

Selanjutnya, fase pelatihan dan pemberian umpan balik meliputi 1) membimbing pelatihan mencakupi (1) berlatih meliputi guru dapat mendemonstrasikan sesuatu dengan benar-benar diperlukan latihan yang intensif, dan memperhatikan aspek penting dari keterampilan atau konsep yang 25 didemonstrasikan, (2) memberikan latihan terbimbing dalam hal ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam menerapkan dan melakukan pelatihan, yaitu sebagai berikut. a) menguasai siswa melakukan latihan singkat, b) memberikan pelatihan pada siswa sampai benar-benar menguasai konsep / keterampilan yang dipelajari, (3) hati-hati terhadap latihan yang berkelanjutan, pelatihan yang dilakukan terus-menerus dalam waktu yang lama dapat menimbulkan kejenuhan pada siswa, (4) memperhatikan tahap-tahap awal pelatihan, yang mungkin saja siswa melakukan keterampilan yang kurang benar atau bahkan salah tanpa disadari. Selanjutnya 2) mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik tahap ini disebut juga dengan tahap resitasi, yaitu guru memberikan beberapa pertanyaan secara lisan atau tertulis kepada siswa dan guru memberikan respon terhadap jawaban siswa ( Huda, 2014 ).

#### **4. Minat Belajar**

##### **a) Pengertian Minat Belajar**

Menurut Slameto (Afiatin 2015) minat adalah kecenderungan tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati siswa, diperhatikan terusmenerus yang disertai rasa senang dan diperoleh kepuasan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa minat adalah suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat adalah kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik pada suatu objek.

Menurut Muhibbin Syah (Siti, 2013) Minat yaitu suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, akan semakin besar minat. Minat (interest) berarti kecenderungan dan kegiatan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

Menurut Bernard (Dani, 2015) minat timbul tidak secara tiba-tiba/spontan melainkan timbul dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Jadi jelas soal minat akan selalu berkaitan dengan kebutuhan atau keinginan, oleh karena itu yang penting bagi mana menciptakan kondisi tertentu agar siswa itu selalu butuh dan ingin terus belajar.

Minat belajar dapat diingatkan melalui latihan konsentrasi. Konsentrasi merupakan aktivitas jiwa untuk memperhatikan suatu objek secara mendalam. Dapat

dikatakan bahwa konsentrasi itu muncul jika seseorang menaruh minat pada suatu objek, demikian pula sebaliknya merupakan kondisi psikologis yang sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Kondisi tersebut amat penting sehingga konsentrasi yang baik akan melahirkan sikap pemusatan perhatian yang tinggi terhadap objek yang sedang dipelajari.

#### **b) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Dalam belajar diperlukan berbagai faktor, sehingga kadang-kadang bila faktor itu tidak ada dapat menyebabkan minat untuk belajar bagi siswa akan berkurang, bahkan menjadi hilang sama sekali. Menurut Slameto (2010) Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi minat dalam belajar adalah sebagai berikut:

##### 1) Faktor-faktor internal meliputi ;

###### a. Faktor biologis

Yang termasuk dalam kategori faktor biologis yaitu faktor kesehatan, faktor ini sangat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena apabila seorang siswa kesehatannya terganggu maka siswa tersebut tidak punya semangat dalam belajar, jika seperti itu berarti minat siswa untuk belajar juga akan berkurang.

###### b. Faktor psikologi

Ada banyak faktor psikologi, namun disini peneliti hanya mengambil beberapa saja diantaranya:

###### 1. Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Bakat memang besar pengaruhnya terhadap belajar, jika bahan pelajaran yang akan dipelajari itu sesuai dengan bakat maka siswa akan berminat terhadap pelajaran tersebut.

## 2. Intelegensi

Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar, mengingat bahwa intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari 3 jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/ menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

### 2) Faktor-faktor eksternal meliputi ;

#### a. Faktor keluarga

Keluarga adalah ayah, ibu, anak-anak serta family yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar.

#### b. Faktor sekolah

Faktor sekolah memang besar pengaruhnya terhadap minat belajar siswa, adapun komponen yang termasuk dalam faktor sekolah adalah sebagai berikut :

#### 1) Metode mengajar, metode mengajar memang mempengaruhi minat belajar siswa, misalnya metode yang digunakan guru kurang baik atau monoton, maka

akibatnya siswa tidak semangat dalam belajar, dan minat untuk belajarpun akan menjadi rendah.

- 2) Kurikulum, menurut Mcdonal sebagaimana yang dikutip Achmad Sugandi kurikulum merupakan rencana kegiatan untuk menuntun pengajaran.

c. Faktor masyarakat

Masyarakat juga berpengaruh terhadap minat belajar siswa, yang termasuk dalam factor masyarakat yakni:

- 1) Kegiatan dalam masyarakat

Dalam kegiatan ini sangat baik untuk diikuti siswa, karena termasuk kegiatan ekstra sekolah dan baik untuk menambah pengalaman siswa, namun kegiatan ini akan berdampak tidak baik jika diikuti dengan berlebihan. Karena akan mengakibatkan siswa akan malas untuk belajar.

- 2) Teman bergaul

Teman bergaul siswa akan lebih cepat masuk dalam jiwa anak, untuk itu diusahakan lingkungan disekitar itu baik, agar dapat meberi pengaruh yang positif terhadap siswa tersebut akan terdorong dan bersemangat untuk belajar.

Sedangkan menurut Muhibbin Syah faktor yang mempengaruhi minat ada dua, yaitu:



a. Faktor intrinsik

Yaitu hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar, meliputi perasaan menyenangkan materi dan kebutuhannya terhadap materi tersebut.

b. Faktor ekstrinsik

Yaitu hal dan keadaan yang datang dari luar individu siswa yang juga mendorongnya untuk melakukan kegiatan belajar, meliputi pujian, hadiah, peraturan / tata tertib sekolah, suri tauladan orang tua dan cara mengajar guru.

**c) Indikator Minat Belajar**

Menurut Safari ( 2003 ) indikator minat ada empat, yaitu: 1) perasaan senang, 2) ketertarikan siswa, 3) perhatian siswa, dan 4) keterlibatan siswa. Masing-masing indikator tersebut sebagai berikut:

1) Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

2) Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

3) Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

#### 4) Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

### **B. Kerangka Konseptual**

Belajar matematika adalah suatu proses perubahan sikap, pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada dalam diri individu yang timbul akibat suatu proses aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan tentang hubungan-hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur didalam matematika.

Minat belajar adalah keterampilan yang diciptakan guru untuk siswa yang terarah dan jelas berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang bertujuan untuk memecahkan masalah serta mengambil keputusan yang baik bagi kehidupannya. Dalam suatu pembelajaran salah satu tujuan utama adalah menonjolkan keterampilan siswa dalam pembelajaran matematika. Karena dalam pembelajaran matematika berkaitan dengan minat belajar, maka dibutuhkan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.

Model *Explicit Instruction* sangat cocok diterapkan untuk mengukur minat belajar matematika siswa. Karena pada model ini efektif digunakan dalam

menganalisis minat belajar siswa, baik itu kelompok maupun individual. Dengan penerapan model pembelajaran ini, maka siswa akan semakin minat belajar matematika semakin bertambah sehingga segala informasi akan semakin mudah diserap.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian bertempat di SMP Swasta Bina Satria yang berada di Jalan Marelan raya, Pasar I.

##### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018, yaitu dari bulan Agustus 2017 sampai dengan selesai. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah.

#### **B. Subjek dan Objek Penelitian**

##### **1. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas VII 4 SMP Swasta Bina Satria Tahun Pelajaran 2017/2018.

##### **2. Objek Penelitian**

Objek penelitian ini adalah pengembangan perangkat pembelajaran berdasarkan model Explicit Instruction ntuk meningkatkan minat belajar matematika siswa pokok bahasan persegi dan persegi panjang di kelas VII 4 SMP Swasta Bina Satria Tahun Pelajaran 2017/2018.

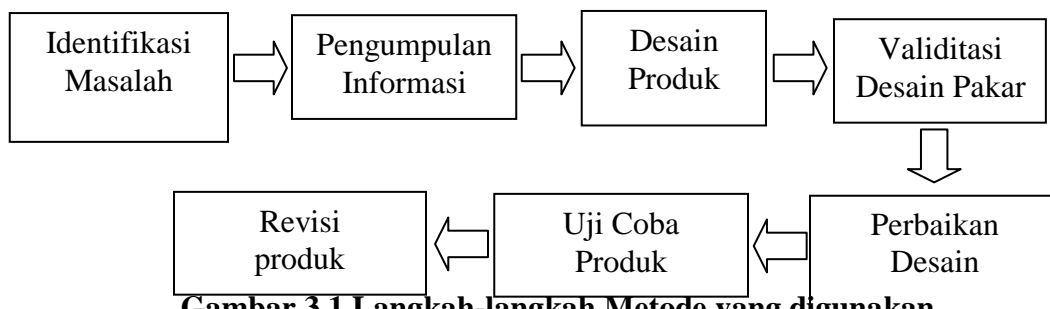
#### **C. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau research and development (R & D). Menurut sugiyono ( 2016 ) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Mengemukakan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut : 1) Identifikasi masalah, 2) Pengumpulan informasi, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Perbaikan desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk, 8) Uji coba pemakaian, 9) Revisi produk tahap akhir, 10) Produksi massal.

Dari sepuluh langkah dalam research and development (R & D). Yang digunakan dalam penelitian pengembangan model pembelajaran *Explicit Instruction* ini hanya tujuh tahapan, yaitu : Identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya dari peneliti.

Adapun ketujuh langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :



**Gambar 3.1 Langkah-langkah Metode yang digunakan**

Prosedur penelitian dan pengembangan perangkat pembelajaran matematika berdasarkan model *Explicit Instruction* yang menekankan pada matematika dilakukan melalui beberapa tahap. Tahapan-tahapan itu adalah sebagai berikut :

### **1. Identifikasi Masalah**

Langkah awal dalam penelitian dan pengembangan ini adalah identifikasi masalah. Identifikasi masalah dilakukan dengan cara observasi dan wawancara secara langsung kepada guru matematika yang dilakukan di sekolah tempat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) selama kurang lebih tiga bulan, yaitu di SMP Swasta Bina Satria. Dari hasil wawancara secara langsung dengan guru maupun dari pengalaman mengajar di kelas VII SMP Swasta Bina Satria. Peneliti menyimpulkan bahwa masih rendahnya minat belajar matematika siswa kelas VII SMP Swasta Bina Satria. Sehingga peneliti berasumsi perlu adanya terobosan baru melalui pengembangan perangkat pembelajaran matematika berdasarkan model *Explicit Instruction* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

### **2. Pengumpulan Informasi**

Dalam pengumpulan informasi metode yang digunakan adalah studi pustaka. Studi pustaka dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan secara mendalam. Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan solusi dari permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran, mencari kelemahan model pembelajaran, identifikasi kebutuhan guru, identifikasi kebutuhan siswa dan menentukan materi yang akan digunakan dalam pengembangan model pembelajaran *Explicit Instruction*.

Materi yang akan digunakan dalam penelitian dan pengembangan perangkat pembelajaran matematika berdasarkan model *Explicit Instruction* ini adalah persegi dan persegi panjang. Pemilihan materi persegi dan persegi panjang didasari oleh alasan sebagai berikut :

- 1) Persegi dan persegi panjang adalah salah satu materi pelajaran SMP yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan nyata peserta didik
- 2) Persegi dan persegi panjang merupakan materi yang sangat penting dalam mengasah kemampuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

### **3. Desain Produk**

Desain adalah langkah ketiga dari penelitian dan pengembangan ini. Pada langkah ini diperlukan adanya klasifikasi program pembelajaran yang didesain sehingga program tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Dan untuk mendesain produk diperlukan beberapa tahapan mulai dari pengumpulan buku-buku yang berkaitan dengan bahan ajar yang akan dikembangkan, pemilihan desain yang tepat, pemilihan gambar dan animasi yang menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik di tingkat SMP. Sampai dengan mendesain langkah-langkah model pembelajaran *Explicit Instruction*.

### **4. Validasi Desain Pakar**

Pada tahap ini peneliti memberikan produk berupa perangkat pembelajaran berdasarkan model *Explicit Instruction* kepada validator pakar untuk memvalidasi rumusan yang telah di rumuskan, yaitu : pakar bahan ajar matematika dan praktisi lapangan (guru matematika).

**Tabel 3.1 kisi-kisi RPP validasi pakar**

No	ASPEK YANG DINILAI
1	Kesesuaian antara kompetensi dasar KI1, KI2, KI3, KI4
2	Kesesuaian rumusan indicator pencapaian dengan kompetensi dasar (dari KI1, KI2, KI3, KI4)
3	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indicator pencapaian kompetensi
4	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indicator dari kompetensi yang akan di capai
5	Kejelasan dan urutan materi ajar
6	Kesesuaian strategi pembelajaran (metode dan pendekatan) dengan tujuan pembelajaran dan materi ajar
7	Kesesuaian strategi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik
8	Kejelasan skenario pembelajaran (langkah – langkah kegiatan pembelajaran) dengan tujuan yang akan dicapai
9	Skenario pembelajaran ( langkah – langkah kegiatan pembelajaran) menggambarkan active learning dan mencerminkan scientific learning
10	Ketetapan kegiatan penutup dalam pembelajaran
11	Penilaian mencakup aspek – aspek kompetensi dasar KI1, KI2, KI3, KI4
12	Kesesuaian teknik penilaian dengan indicator/kompetensi yang akan dicapai
13	Kelengkapan perangkat pembelajaran penilaian (soal, kunci jawaban, rubric penilaian)
14	Keterpaduan dan kesinkronan antara komponen dalam RPP

**Tabel 3.2 kisi-kisi LKPD Validasi Pakar**

No	ASPEK YANG DINILAI
1	Materi yang dilatihkan pada LKPD mendorong siswa agar lebih berinteraksi dengan pokok bahasan yang di ajarkan
2	Materi yang dilatihkan pada LKPD mendorong siswa untuk melakukan lebih banyak eksplorasi materi yang terkait dengan



	pelajaran yang disampaikan
3	Materi yang dilatihkan pada LKPD mampu member penguatan (reinforcement) bagi diri siswa bahwa dia benar – benartelah menguasai
4	Materi yang dilatihkan dalam LKPD dan cara melatikhannya dapat meningkatkan retensi (bertahan lamaa dalam ingatan) siswa terhadap pokok bahasan yang diajarkan
5	Materi latihan dan metode pelatihannya memberi peluang siswa untuk mengerjakan latihan secara sendiri
6	Materi latihan dan metode pelatihannya dalam LKPD menantang dan menarik bagi siswa sehingga betah menyelesaikan latihan tanpa merasa bosan
7	LKPD menyediakan jawaban dan penjelasan tentang mendapatkan jawaban dari setiap latihan yang dan dapat dipahami dengan mudah
8	LKPD menyediakan petunjuk yang jelas dan mudah dipahami tentang apa yang akan dikerjakan dalam menyelesaikan latihan
9	LKPD menampilkan berbagai sub-pokok bahasan sebagai perwakilan dari materi yang diajarkan sehingga LKPD berfungsi sebagai sarana review (kajian ulang) yang efektif
10	LKPD menyediakan ruang komentar mengakhiri setiap bagian latihan terhadap evaluasi diri siswa mengenai bagian mana saja yang telah dipahami dengan baik dan bagian mana yang gagal dilakukan serta informasi lainnya yang terkait dengan kegiatan latihan tersebut.

**Tabel 3.3 kisi-kisi Media Validasi Pakar**

No	ASPEK YANG DINILAI
1	Media yang digunakan mamapu membuat informasi yang abstrak menjadi lebih nyata/konkret
2	Media yang digunakan akan mampu membuat pikiran siswa lebih terpusat pada informasi/konsep/prinsip yang diajarkan atau dipelajari
3	Media yang digunakan akan mampu membuat perhatian siswa teralih dari hal – hal lain ke informasi/konsep/prinsip yang diajarkan atau dipelajari
4	Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan untuk dicapai oleh siswa
5	Media yang digunakan sesuai dengan karakteristik kebanyakan siswa yang diajar (tingkat perkembangan mental, tingkat pengetahuan, pengalaman belajar, dan lain – lain)
6	Media yang digunakan adaptif atau dapat berubah secara fleksibel, dan spontan untuk member <i>feedback</i> (umpan balik) terhadap

	respons/reaksi, atau jawaban siswa selama proses pembelajaran berlangsung
7	Media yang digunakan mendorong siswa lebih aktif/lebih terlibat secara fisik/psikomotorik
8	Media yang digunakan mendorong siswa lebih aktif/lebih terlibat secara emosional (melibatkan hati dan rasa)
9	Media yang digunakan melibatkan berbagai penggunaan panca indra sebagai saluran informasi secara serentak (penglihatan, pendengaran, penciuman, dan perasaan)
10	Media yang digunakan mampu mendorong siswa lebih terlibat pada kegiatan kognitif tingkat tinggi (pemecahan masalah, kreatifitas berfikir, kreatifitas mencipta, menginovasi, dan lain – lain) sesuai dengan tahapan perkembangan psikologi anak.

**Tabel 3.4 kisi-kisi Bahan Ajar Validasi Pakar**

No	KOMPONEN YANG DINILAI	KRITERIA
<b>A. KOMPONEN BAHAN AJAR</b>		
1	Judul	Ada judul yang menarik sesuai dengan isi
2	KI – KD	Mencantumkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar
3	Indikator	Kesesuaian antara indikator dengan Kompetensi Dasar
4	Tujuan Pembelajaran	a. Tujuan pembelajaran sesuai dengan KI – KD
		b. Menunjukkan manfaat yang diperoleh bagi peserta
5	Materi	a. Sesuai dengan tujuan pembelajaran
		b. Ada apresiasi dan pengayaan materi
6	Contoh soal	a. Ada contoh soal sesuai dengan tujuan pembelajaran
		b. Menstimulus peserta didik untuk mengembangkan
7	Latihan/Tes/Simu-lasi	Ada latihan/tes/ simulasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk menguasai kompetensi dasar yang diharapkan
8	Referensi	a. Terdapat daftar referensi actual berasal dari buku, media cetak/elektronik, jurnal ilmiah
		b. Kesesuaian terhadap aturan penulisan referensi
<b>B. SUBSTANSI MATERI</b>		
9	Kebenaran	a. Sesuai dengan kaidah keilmuan

		b. <i>Testable</i> / teruji
		c. Faktualisasi (bedasarkan fakta)
		d. Logis / Rasional
10	Cakupan Materi	a. Kelengkapan Materi
		b. Eksplorasi / Pengembangan
		c. Kolaborasi dengan materi yang lain / mata pelajaran

**Tabel 3.5 kisi-kisi Penilaian Perangkat Validasi Pakar**

No	ASPEK YANG DINILAI
1	Materi yang dilatihkan pada LKPD mendorong siswa agar lebih berinteraksi dengan pokok bahasan yang di ajarkan
2	Materi yang dilatihkan pada LKPD mendorong siswa untuk melakukan lebih banyak eksplorasi materi yang terkait dengan pelajaran yang disampaikan
3	Materi yang dilatihkan pada LKPD mampu member penguatan (reinforcement) bagi diri siswa bahwa dia benar – benartelah menguasai
4	Materi yang dilatihkan dalam LKPD dan cara melatikhannya dapat meningkatkan retensi (bertahan lamaa dalam ingatan) siswa terhadap pokok bahasan yang diajarkan
5	Materi latihan dan metode pelatihnannya memberi peluang siswa untuk mengerjakan latihan secara sendiri
6	Materi latihan dan metode pelatihnannya dalam LKPD menantang dan menarik bagi siswa sehingga betah menyelesaikan latihan tanpa merasa bosan
7	LKPD menyediakan jawaban dan penjelasan tentang mendapatkan jawaban dari setiap latihan yang dan dapat dipahami dengan mudah
8	LKPD menyediakan petunjuk yang jelas dan mudah dipahami tentang apa yang akan dikerjakan dalam menyelesaikan latihan
9	LKPD menampilkan berbagai sub-pokok bahasan sebagai perwakilan dari materi yang diajarkan sehingga LKPD berfungsi sebagai sarana review (kajian ulang) yang efektif
10	LKPD menyediakan ruang komentar mengakhiri setiap bagian latihan terhadap evaluasi diri siswa mengenai bagian mana saja yang telah dipahami dengan baik dan bagian mana yang gagal dilakukan serta informasi lainnya yang terkait dengan kegiatan latihan tersebut.

## 5. Perbaikan Desain

Setelah perangkat pembelajaran berdasarkan model *Explicit Instruction* yang di validasikan melalui para pakar, selanjutnya produk perangkat pembelajaran berdasarkan model *Explicit Instruction* diperbaiki berdasarkan saran dan masukan dari validator pakar.

## **6. Uji Coba Produk**

Uji coba produk diperlukan untuk mengetahui apakah produk yang dihasilkan sudah benar-benar bermutu, dan tepat sasaran. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam uji coba produk, yaitu : 1) Desain uji coba, 2) Subjek uji coba, 3) Jenis data.

### **1. Desain Uji Coba**

Pada desain uji coba kegiatan awal yang dilakukan adalah melakukan observasi lapangan, dan menguji kelayakan produk kepada validator pakar dengan cara menyerahkan produk pengembangan beserta sejumlah angket penilaian kepada validator untuk menilai layak atau tidaknya produk pengembangan serta memberikan kritik dan saran perbaikan.

### **2. Subjek Uji Coba**

Pakar yang melakukan validasi produk adalah tiga orang dosen yang ahli dan berpengalaman di bidang perangkat pembelajaran matematika dan dua orang merupakan guru matematika di sekolah.

Setelah produk perangkat pembelajaran matematika berdasarkan model *Explicit Instruction* selesai divalidasi dan direvisi sesuai dengan masukan para pakar, tahap selanjutnya yaitu uji coba kelas kecil.

### 3. Jenis data

Data diperoleh dengan penyebaran angket atau kuesioner.

## 7. Revisi Produk

Setelah melewati uji coba maka akan diketahui kelemahan yang terdapat pada pengembangan yang peneliti lakukan. Dengan mempelajari kelemahan pada produk yang dihasilkan maka peneliti akan melakukan revisi produk, dengan cara mengumpulkan data dari peserta yang diuji coba. Dari data yang didapat akan mempermudah peneliti dalam mengadakan revisi produk.

## D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini untuk melihat model *Explicit Instruction* yang berorientasi pembelajaran dikelas. Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh yang menjadi perangkat pembelajaran dalam pembelajaran matematika. Sedangkan untuk mengukur model *Explicit Instruction* tersebut yaitu dengan cara sebagai berikut:

### 1. Uji Kelayakan Ahli

Angket ini bertujuan untuk mendapatkan data mengenai pendapat dosen dan guru matematika tentang perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan dengan

model *Explicit Instruction* dalam pembelajaran yang akan dilakukan disekolah terhadap siswa. Angket berbentuk *Likert* dengan 4 kategori penilaian: sangat setuju (skor 4) setuju (skor 3) kurang setuju (skor 2) tidak setuju (skor 1) .

## 2. Respon Siswa

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap perangkat pembelajaran matematika berdasarkan model *Explicit Instruction* yang digunakan. Penyusunan lembar respon siswa menggunakan indikator yang lebih sederhana dibandingkan dengan lembar validasi ahli. Hal ini dimaksudkan untuk menyesuaikan aspek penilaian dengan perkembangan kognitif siswa.

## 3. Minat Belajar Siswa

Angket minat belajar matematika siswa digunakan untuk mengetahui bagaimana minat belajar mereka setelah pembelajaran matematika dilakukan menggunakan perangkat pembelajaran matematika berdasarkan model *Explicit Instruction*. Minat disusun dalam bentuk angket tertutup. Angket minat belajar dalam penelitian ini terdiri 10 pernyataan dengan 4 pilihan jawaban, yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju) yang mengacu pada skala likert.

## **E. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dengan cara mengumpulkan data lewat instrument yang telah dibahas pada poin instrumen pengumpulan data, kemudian dikerjakan sesuai dengan prosedur

penelitian dan pengembangan. Adapun data yang dianalisis adalah data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari angket penilaian validator. Berikut disajikan rumus yang digunakan untuk analisis data :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  : Rata-rata perolehan skor

$\sum x$  : Jumlah skor yang diperoleh

$n$  : Banyaknya pertanyaan

### 1. Analisis Kevalidan Perangkat Pembelajaran Matematika Berdasarkan Model *Explicit Instruction*

Data hasil penilaian terhadap kelayakan produk pengembangan perangkat pembelajaran matematika yang telah di validasi oleh para ahli selanjutnya dihitung rata-ratanya. Perhitungan skor rata-rata yang merujuk pada ( Dalam Pariska, 2012 ) dilakukan dengan rumus:

$$\text{Validasi (x)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Setelah diperoleh skor rata-rata, skor tersebut di klasifikasikan berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh Riduwan ( Dalam Pariska, 2012 ).

**Table 3.1 Kriteria Penskoran Validator**

Skor	Kategori
$0 \leq x < 21$	tidak valid
$21 \leq x < 41$	kurang valid
$41 \leq x < 61$	cukup valid
$61 \leq x < 81$	Valid
$81 \leq x < 100$	sangat valid.

## 2. Analisis Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Matematika Berdasarkan Model *Explicit Instruction*

Data hasil penilaian terhadap kepraktisan produk pengembangan perangkat pembelajaran matematika yang telah di validasi oleh parah ahli selanjutnya dihitung rata-ratanya. Perhitungan skor rata-rata yang merujuk pada ( Dalam Pariska, 2012 ) dilakukan dengan rumus:

$$\text{Tingkat praktikalitas} = \frac{\text{Skor rata-rata}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Setelah diperoleh skor rata-rata, skor tersebut di klasifikasikan berdasarkan kriteria yang dikemukakan oleh Riduwan ( Dalam Pariska, 2012 ).

**Table 3.2 Kriteria Pensekoran Kepraktisan**

Skor	Kategori
$0 \leq x < 55$	tidak praktis
$55 \leq x < 65$	kurang praktis
$65 \leq x < 80$	cukup praktis
$80 \leq x < 90$	Praktis
$90 \leq x \leq 100$	sangat praktis

### Analisis Data Angket

Dari data data tersebut dapat diketahui respon siswa terhadap perangkat yang telah dikembangkan. Selain itu persepsi siswa dari data angket yang diperoleh juga digunakan sebagai pertimbangan untuk revisi tahap akhir.



Data hasil penilaian terhadap angket minat belajar siswa dan angket respon belajar siswa.

Metode analisis yang digunakan untuk validasi perangkat berdasarkan perhitungan dengan menggunakan Skala Likert (Sugiyono, 2008). Rubrik penskoran terdapat dalam lampiran 1 untuk memperoleh persentase kelayakan menggunakan teknik deskriptif persentase (Sanjaya 2013) dengan rumus:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Keterangan :

K = Kelayakan perangkat

F = Jumlah Jawaban Responden

N = Skor tertinggi

I = Jumlah Item

R = Jumlah Responden

Untuk analisis kualitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor 1 sampai 4 yang didetailkan didalam tabel berikut:

**Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Butir Angket**

<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Skor dalam pemeringkatan Likert</b>
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

### **3. Analisis Kefektifan Perangkat Pembelajaran Matematika Berdasarkan Model *Explicit Instruction***

#### **Tes tertulis**

Tes tertulis digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sesudah belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang

telah dikemabangkan. Bahan tes sesuai dengan materi yang diajarkan dan mengacu pada kurikulum yang berlaku.

Tes yang diajukan adalah tes evaluasi, individu untuk mengetahui kemampuan dan efek pembelajaran yang telah berlangsung. Berikut ini penjelasan lebih rinci mengenai instrumen tes yang akan digunakan.

### **Pengelolaan Data Tes Tertulis**

Data yang diperoleh dari tes tertulis diolah melalui langkah-langkah berikut:

- a. Menentukan standar jawaban untuk setiap pertanyaan dalam tes.
- b. Memberikan skor mentah pada setiap jawaban siswa berdasarkan standar jawaban yang telah dibuat.
- c. Mengubah skor mentah dalam bentuk nilai persentase berdasarkan rumus:

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\sum \text{skor mentah}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\% \dots\dots\dots(\text{Firman, 2000})$$

- d. Menentukan nilai rata-rata yang diperoleh siswa untuk masing-masing kelompok kategori, yaitu kelompok tinggi, kelompok sedang, dan kelompok rendah.
- e. Menentukan kategori kemampuan untuk masing-masing siswa berdasarkan skala kategori pada tabel

**Tabel 3.4**  
**Skala Kategori Kemampuan Pemecahan Masalah**

Nilai (%)	Kategori kemampuan
$s \leq 20$	Sangat kurang
$21 \leq S \leq 40$	Kurang
$41 \leq S \leq 60$	Cukup
$61 \leq S \leq 80$	Baik
$81 \leq S \leq 100$	Sangat baik

(Arikunto,2005)



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Pengembangan perangkat pembelajaran matematika berdasarkan model *Explicit Instruction* pada materi persegi dan persegi panjang untuk siswa SMP kelas VII ini menggunakan metode *Dick and Carry*. Perangkat yang dikembangkan telah melalui tahap Identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, dan revisi produk. Tahapan-tahapan pengembangan tersebut dapat dilihat secara rinci sebagai berikut.

#### **8. Identifikasi Masalah**

Langkah awal dalam penelitian dan pengembangan ini adalah identifikasi masalah. Identifikasi masalah dilakukan dengan cara observasi dan wawancara secara langsung kepada guru matematika yang dilakukan di sekolah tempat Peraktik Pengalaman Lapangan (PPL) selama kurang lebih tiga bulan, yaitu di SMP Swasta Bina Satria. Dari hasil wawancara secara langsung dengan guru maupun dari pengalaman mengajar di kelas VII-4 SMP Swasta Bina Satria. Peneliti menyimpulkan bahwa masih rendahnya minat belajar matematika siswa kelas VII-4 SMP Swasta Bina Satria. Sehingga peneliti berasumsi perlu adanya terobosan baru melalui pengembangan model pembelajaran *Explicit Instruction* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

#### **9. Pengumpulan Informasi**

Dalam pengumpulan informasi metode yang digunakan adalah studi pustaka. Studi pustaka dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan secara mendalam. Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan solusi dari permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran, mencari kelemahan model pembelajaran, identifikasi kebutuhan guru, identifikasi kebutuhan siswa dan menentukan materi yang akan digunakan dalam pengembangan model pembelajaran *Explicit Instruction*.

Materi yang akan digunakan dalam penelitian dan pengembangan perangkat pembelajaran matematika berdasarkan model *Explicit Instruction* ini adalah persegi dan persegi panjang. Pemilihan materi persegi dan persegi panjang didasari oleh alasan sebagai berikut :

- 3) Persegi dan persegi panjang adalah salah satu materi pelajaran SMP kelas VII yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan nyata peserta didik
- 4) Persegi dan persegi panjang merupakan materi yang sangat penting dalam mengasah kemampuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa.

## **10. Desain Produk**

Desain adalah langkah ketiga dari penelitian dan pengembangan ini. Pada langkah ini diperlukan adanya klasifikasi program pembelajaran yang didesain sehingga program tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Dan untuk mendesain produk diperlukan beberapa tahapan mulai dari pengumpulan buku-buku yang berkaitan dengan bahan ajar yang akan dikembangkan, pemilihan desain yang tepat, pemilihan gambar dan animasi yang menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik di tingkat SMP. Sampai dengan mendesain

langkah-langkah model pembelajaran *Explicit Instruction*. Ada kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam tahap ini yaitu:

- a. Mengumpulkan buku referensi dan gambar-gambar yang relevan dengan materi persegi dan persegi panjang yang akan digunakan dalam menyusun perangkat pembelajaran.
- b. Menyusun rancangan perangkat pembelajaran berdasarkan model pembelajaran *Explicit Instruction*.

- 1) Rancangan perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran *Explicit Instruction*

yang dirancang adalah perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran *Explicit Instruction* materi persegi dan persegi panjang yang memperhatikan kelayakan isi, kesesuaian penyajian dengan model pembelajaran, kesesuaian syarat didaktis, kesesuaian syarat konstruksi dan kesesuaian syarat teknis.

- a) Menyusun peta kebutuhan perangkat pembelajaran

Pada tahap perencanaan ini dilakukan kembali penyusunan dan penyesuaian kembali perangkat pembelajaran berdasarkan SK, KD dan indikator yang telah ditetapkan.

- b) Menentukan judul perangkat pembelajaran

Judul dari setiap perangkat pembelajaran ditentukan oleh kompetensi dasar, indikator dan materi pokok yang diajarkan.

- c) Penulisan perangkat pembelajaran

Penulisan rancangan perangkat pembelajaran disesuaikan dengan syarat-syarat penulisan yang telah ditetapkan. perangkat pembelajaran yang disusun juga disesuaikan dengan model pembelajaran *Explicit Instruction*.

### 11. Validasi Desain Pakar

Pada tahap ini peneliti memberikan produk berupa perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, LKPD, Media Pembelajaran, Bahan Ajar dan Penialain Perangkat berdasarkan model *Explicit Instruction* kepada validator pakar untuk memvalidasi rumusan yang telah di rumuskan, yaitu : pakar bahan ajar matematika dan praktisi lapangan (guru matematika).

Perangkat pembelajaran yang telah di setuju oleh dosen pembimbing kemudian divalidasi oleh validator yaitu tiga orang dosen ahli dan dua orang guru matematika SMP Swasta Bina satria Medan. Validasi perangkat pembelajaran oleh ahli dalam penelitian ini dilakukan oleh tiga dosen ahli dan dua guru matematika dalam penelitian.

**Tabel 4.1 Nama Validator**

NO	NAMA	INSTANSI	JABATAN
1	Drs. Lilik Hidayat P, M.Pd	Umsu	Dosen
2	Surya Wisada Dachi, M.Pd	Umsu	Dosen
3	Ismail Hanif Batubara, M.Pd	Umsu	Dosen

4	Nurhayati, S.Pd	SMP Swasta Bina Satria	Guru Matematika
5	Nurhalimathusya'diah, S.Pd	SMP Swasta Bina Satria	Guru Matematika

Dari hasil validasi didapatkan penilaian produk dan saran atau masukan sebagai acuan untuk merevisi Perangkat Pembelajaran yang dikembangkan.

#### 1) Penilaian Perangkat Pembelajaran

Hasil penilaian Perangkat Pembelajaran oleh para validator disajikan pada table.

**Tabel 4.2. Hasil Penilaian Perangkat Pembelajaran**

<b>Produk</b>	<b>Skor Penilaian</b>	<b>Kriteria</b>
RPP	89,7	Sangat Valid
LKPD	86,4	Sangat Valid
Media Pembelajaran	82,8	Sangat Valid
Bahan Ajar	83,4	Sangat Valid
Penilaian Perangkat	87,3	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator, diperoleh skor untuk penilaian RPP 89,7, skor untuk penilaian LKPD 86,4, skor penilaian Media Pembelajaran 82,8, skor penilaian bahan ajar 83,4, dan skor penilaian perangkat 87,3. Skor yang telah



dikonversikan dari data kuantitatif menjadi data kualitatif menunjukkan bahwa hasil penilaian perangkat pembelajaran menunjukkan kriteria sangat valid.

2) Penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran

Hasil penilaian kepraktisan Perangkat Pembelajaran peserta didik disajikan pada tabel.

**Tabel 4.3. Hasil Respon Siswa**

<b>Siswa</b>	<b>Rata-rata</b>
<b>S1</b>	3,5
<b>S2</b>	3,2
<b>S3</b>	3
<b>S4</b>	3,5
<b>S5</b>	3,5
<b>S6</b>	3,3
<b>S7</b>	3,5
<b>S8</b>	3
<b>S9</b>	3,4
<b>S10</b>	3,4
<b>S11</b>	3,4
<b>S12</b>	3,1
<b>Total</b>	3,31

Angket siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan diisi oleh siswa setelah kegiatan pembelajaran selesai yaitu kegiatan pembelajaran matematika dengan materi persegi dan persegi panjang. Dari hasil jawaban siswa di sajikan dalam table diatas.

Dari table diatas didapatkan total respon siswa sebesar 3,31 dengan mencocokkan rata-rata total dengan kategori yang telah ditetapkan pada bab sebelumnya, respon siswa terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan termasuk kategori sangat senang. Dan bila nilai rata-rata hasil angket siswa dikonversikan kriteria praktis perangkat sebesar 82,91% dengan kategori praktis.

### 3) Penilaian keefektifan perangkat pembelajaran

Hasil penilaian keefektifan Perangkat Pembelajaran peserta didik disajikan pada tabel.

**Tabel 4.4. Hasil Belajar Siswa**

<b>Siswa</b>	<b>Rata-rata</b>	<b>Ket</b>
<b>S1</b>	85	T
<b>S2</b>	80	T
<b>S3</b>	75	T
<b>S4</b>	50	TT
<b>S5</b>	85	T
<b>S6</b>	90	T
<b>S7</b>	65	TT

<b>S8</b>	60	TT
<b>S9</b>	85	T
<b>S10</b>	90	T
<b>S11</b>	90	T
<b>S12</b>	80	T
<b>Total</b>	77,91	

Hasil belajar siswa terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan dan dilakukan oleh siswa setelah kegiatan pembelajaran selesai yaitu kegiatan pembelajaran matematika dengan materi persegi dan persegi panjang. Dari hasil jawaban siswa di sajikan dalam table diatas.

Dari tabel diatas didapatkan total hasil belajar siswa sebesar 77,91 dengan mencocokkan rata-rata total dengan kategori yang telah ditetapkan pada bab sebelumnya, hasil belajar siswa terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan termasuk kategori baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan termasuk efektif.

## **12. Perbaikan Desain**

Setelah perangkat pembelajaran berdasarkan model *Explicit Instruction* yang di validasikan melalui para pakar, selanjutnya produk perangkat pembelajaran berdasarkan model *Explicit Instruction* diperbaiki berdasarkan saran dan masukan dari validator pakar. Setelah di perbaiki produk yang sudah sesuai dengan masukan

para pakar ditunjukkan kembali kepada validator untuk memastikan dan memeriksa kembali bahwa perangkat pembelajaran sudah layak diberikan kepada siswa.

### **13. Uji Coba Produk**

Uji coba produk diperlukan untuk mengetahui apakah produk yang sudah di validasikan kepada para pakar sudah benar-benar menghasilkan sebuah produk yang bermutu, dan tepat sasaran. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam uji coba produk, yaitu : 1) Desain uji coba, 2) Subjek uji coba, 3) Jenis data.

#### **4. Desain Uji Coba**

Pada desain uji coba kegiatan awal yang dilakukan adalah melakukan observasi lapangan, dan menguji kelayakan produk kepada validator pakar dengan cara menyerahkan produk pengembangan beserta sejumlah angket penilaian kepada validator untuk menilai layak atau tidaknya produk pengembangan serta memberikan kritik dan saran perbaikan

#### **5. Subjek Uji Coba**

Pakar yang melakukan validasi produk adalah orang yang ahli dan berpengalaman di bidang perangkat pembelajaran matematika dan satu orang merupakan guru matematika di sekolah.

Setelah produk perangkat pembelajaran matematika berdasarkan model *Explicit Instruction* selesai divalidasi dan direvisi sesuai dengan masukan para pakar, tahap selanjutnya yaitu uji coba kelas kecil, dalam hal ini adalah peserta didik kelas VII-4 di sekolah SMP Swasta Bina Satria tahun pelajaran 2017/2018.

#### 6. Jenis data

Data diperoleh dengan cara penyebaran angket atau kuesioner kepada siswa kelas VII-4 kemudian setiap siswa mengisi lembar angket dan kuesioner yang diberikan sesuai dengan pertanyaan yang tertera.

### 14. Revisi Produk

Setelah melewati uji coba maka akan diketahui kelemahan yang terdapat pada pengembangan yang peneliti lakukan. Dengan mempelajari kelemahan pada produk yang dihasilkan maka peneliti akan melakukan revisi produk, dengan cara mengumpulkan data dari peserta yang diuji coba. Dari data yang didapat akan mempermudah peneliti dalam mengadakan revisi produk. Adapun materi yang diberikan kepada siswa yang terdapat pada perangkat pembelajaran adalah sebagai berikut:

#### 1) Revisi RPP

A. Sumber belajar berupa buku dirinci seperti penulisan daftar pustaka.

##### 1. Sebelum revisi

#### Sumber Belajar:

- a) Perangkat Pembelajaran berdasarkan Model Pembelajaran *Explicit Instruction*
- b) Buku Pegangan Guru,
- c) Modul/bahan ajar,
- d) Sumber internet,
- e) Sumber lain yang relevan

##### 2. Sesudah revisi

**Sumber Belajar:**

- a) Perangkat pembelajaran berbasis Model Pembelajaran *Explicit Instruction*
- b) Buku : Kemendikbud. 2017. *Buku Guru Matematika*. Jakarta: Kemendikbud
- c) Modul/bahan ajar,
- d) Sumber internet,
- e) Sumber lain yang relevan

**B. Sebaiknya materi pembelajaran dijelaskan secara singkat**

- 1. Sebelum revisi

**Materi Pembelajaran :**

- a) Pengertian persegi dan persegi panjang
  - b) Keliling dan luas persegi dan persegi panjang
  - c) Cara menghitung keliling dan luas persegi dan persegi panjang
  - d) Mengetahui sifat-sifat persegi dan persegi panjang
- 2. Sesudah revisi

**Materi Pembelajaran :**

**MATERI PERSEGI DAN PERSEGI PANJANG**

**A. Pengertian dan sifat-sifat persegi dan persegi panjang**

- 1. Pengertian dan sifat-sifat persegi

Persegi adalah bangun segiempat yang memiliki empat sisi sama panjang dan empat sudut siku-siku.

Sifat-sifat persegi, yaitu :

- a. Semua sisi persegi adalah sama panjang..
- b. Sudut-sudut suatu persegi dibagi dua sama besar oleh diagonal-diagonalnya.
- c. Diagonal-diagonal persegi saling berpotongan sama panjang membentuk sudut siku-siku..
- d. Mempunyai 4 sumbu simetri.

## 2. Pengertian dan sifat-sifat persegi panjang

Persegi panjang adalah bangun datar segi empat yang memiliki dua pasang sisi sejajar dan memiliki empat sudut siku-siku.

Sifat – sifat Persegi Panjang

- a) Mempunyai empat sisi, dengan sepasang sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar.
- b) Keempat sudutnya sama besar dan merupakan sudut siku-siku ( $90^0$ ).
- c) Kedua diagonalnya sama panjang dan berpotongan membagi dua sama besar.
- d) Mempunyai 2 simetri lipat, dan 2 sumbu simetri putar.

## **B. Keliling dan Luas Persegi dan Persegi Panjang**

Persegi adalah bangun segiempat yang memiliki empat sisi sama panjang dan empat sudut siku-siku.

Dengan rumus:

Keliling (K) persegi adalah  $K = 4s$

Luas (L) persegi panjang adalah  $L = s^2$

Persegi panjang adalah bangun datar segi empat yang memiliki dua pasang sisi sejajar dan memiliki empat sudut siku-siku.

Dengan rumus:

Keliling (K) persegi panjang adalah  $K = 2(p+l)$

Luas (L) persegi panjang adalah  $L = p \times l$

C. Menggunakan susunan kata yang baik dan benar

1. Sebelum revisi

A. Kompetensi Inti		
3.	Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	
4.	Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.	
B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi		
No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.	3.14 Menganalisis berbagai bangun datar segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga berdasarkan sisi, sudut, dan hubungan antar sisi dan antar sudut.	3.14.1 Mengidentifikasi sifat-sifat berbagai bangun datar segiempat persegi dan persegi panjang 3.14.2 Menjelaskan sifat-sifat bangun berbagai datar segiempat persegi dan persegi panjang

Tidak memakai kata berbagai



**LEMBAR KEGIATAN  
PESERTA DIDIK**

**MATERI POKOK  
PERSEGI DAN  
PERSEGI PANJANG**

Ayo kita mengenal sifat:  
sifat persegi dan persegi panjang

**PERSEGI**

Sifat-sifat persegi, yaitu:

- 1) Semua sisi persegi adalah sama panjang
- 2) Sudut-sudut suatu persegi dibagi dua sama besar oleh diagonal-diagonalnya
- 3) Diagonal-diagonal persegi saling berpotongan sama panjang membentuk sudut siku-siku
- 4) Mempunyai 4 sumbu simetri

Tidak ada penjelasan persegi

4) Mempunyai 4 sumbu simetri

**E. Metode Pembelajaran**

- **Metode Pembelajaran** : Pengajaran Langsung.
- **Strategi Pembelajaran** : *Explicit Instruction*

**F. Media dan Bahan**

1. Media : PPT
2. Bahan : PPT.

**G. Sumber Belajar**

- > Buku Guru Matematika SMP/MTs Kelas VII Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2016
- > Buku Siswa Matematika SMP/MTs Kelas VII Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2016

**H. Langkah-langkah Pembelajaran**

**Pertemuan 1 dan Pertemuan 2**

<b>Kegiatan Awal (Pendahuluan)</b>		<b>Alokasi Waktu</b>
<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan memeriksa kehadiran siswa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Siswa menjawab salam dan menyimak</li> </ul>	10 menit
<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Guru meminta siswa untuk menyiapkan perlengkapan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; Siswa menyiapkan perlengkapan</li> </ul>	

Media dan sumber belajarnya ditambah

1. Berbentuk apakah papan tulis di sekolah ?

2. Coba kamu sebutkan benda benda disekelilingmu yang berbentuk persegi dan persegi panjang!

3. Jelaskan apa yang dimaksud dengan persegi dan persegi panjang?

4. Sebutkan sifat-sifat persegi?

Pesan / komentar wali murid..

Nilai..

Soal yang mudah didahulukan

2. Sesudah direvisi

**A. Kompetensi Inti**

- Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.	3.14 Menganalisis berbagai bangun datar segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga berdasarkan sisi, sudut, dan hubungan antar sisi dan antar sudut.	3.14.1 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar segiempat persegi dan persegi panjang 3.14.2 Menjelaskan sifat-sifat bangun datar segiempat persegi dan persegi panjang

**E. Metode Pembelajaran**

- Metode Pembelajaran** : Pengajaran Langsung.
- Strategi Pembelajaran** : *Explicit Instruction*

**F. Media dan Bahan**

- Media : Infocus, Laptop, Papan Tulis, PPT, dan Spidol.
- Bahan : Buku Matematika Kelas VII dan PPT.

**G. Sumber Belajar**

- Buku Guru Matematika SMP/MTs Kelas VII Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2016.
- Buku Siswa Matematika SMP/MTs Kelas VII Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2016
- Buku-buku Matematika Kelas VII.
- Internet.

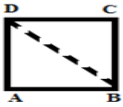
**H. Langkah-langkah Pembelajaran**

**Pertemuan 1 dan Pertemuan 2**

Kegiatan Awal (Pendahuluan)		Alokasi Waktu
Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan memeriksa kehadiran siswa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menjawab salam dan menyimak</li> </ul>	10 menit
<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru meminta siswa untuk</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menyiapkan</li> </ul>	

**PERSEGI**

Persegi adalah bangun segiempat yang memiliki empat sisi sama panjang dan empat sudut siku-siku.



Sifat-sifat persegi, yaitu:

- 1) Semua sisi persegi adalah sama panjang
- 2) Sudut-sudut suatu persegi dibagi dua sama besar oleh diagonal-diagonalnya
- 3) Diagonal-diagonal persegi saling berpotongan sama panjang membentuk sudut siku-siku
- 4) Mempunyai 4 sumbu simetri

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan persegi dan persegi panjang?  
.....  
.....
2. Sebutkan sifat-sifat persegi?  
.....  
.....
3. Berbentuk apakah papan tulis di sekolah?  
.....  
.....
4. Coba kamu sebutkan benda-benda disekelilingmu yang berbentuk persegi dan persegi panjang!  
.....  
.....

Pesan / komentar wali murid: .....

Nilai: .....

## B. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas VII-4 SMP Sw Bina Satria, perangkat pembelajaran yang dikembangkan sudah layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran dengan penjelasan dibawah ini:

Berdasarkan validasi yang diisi oleh validator (Dosen dan Guru), perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu RPP memenuhi persyaratan untuk layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang dapat mendukung kemampuan pemecahan masalah siswa dibuktikan dengan nilai skor validator diperoleh RPP 89,7 dengan ketegori Valid.

Berdasarkan validasi yang diisi oleh validator (Dosen dan Guru), perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu LKPD memenuhi persyaratan untuk layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang dapat mendukung kemampuan pemecahan masalah siswa dibuktikan dengan nilai skor validator diperoleh LKPD 86,4 dengan kategori Valid.

Berdasarkan validasi yang diisi oleh validator (Dosen dan Guru), perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu Media pembelajaran memenuhi persyaratan untuk layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang dapat mendukung kemampuan pemecahan masalah siswa dibuktikan dengan nilai skor validator diperoleh Media Pembelajaran 82,8 dengan kategori valid.

Berdasarkan validasi yang diisi oleh validator (Dosen dan Guru), perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu bahan ajar memenuhi persyaratan untuk layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang dapat mendukung kemampuan

pemecahan masalah siswa dibuktikan dengan nilai skor validator diperoleh skor penilaian bahan ajar 83,4 dengan kategori valid.

Berdasarkan validasi yang diisi oleh validator (Dosen dan Guru), perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu penilaian perangkat memenuhi persyaratan untuk layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang dapat mendukung kemampuan pemecahan masalah siswa dibuktikan dengan nilai skor validator skor penilaian perangkat 87,3.

Selain valid untuk mendapatkan kelayakan suatu model pembelajaran diterapkan dalam proses pembelajaran dibutuhkan model pembelajaran yang praktis. Kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan angket kepraktisan yang diberikan memenuhi syarat layak digunakan dalam pembelajaran matematika dengan nilai skor dari praktisi **82,91** dengan kategori “**Praktis**”.

Kemudian setelah perangkat pembelajaran yang dikembangkan valid dan praktis, perangkat pembelajaran yang dikembangkan juga harusnya efektif untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah siswa dengan memberikan tes kemampuan pemecahan masalah siswa. Hasil tes kemampuan pemecahan masalah siswa yaitu dengan rata-rata **77,91** dengan kategori “**Baik**”.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Pengembangan perangkat pembelajaran untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka kesimpulan yang dapat diuraikan dalam penelitian ini adalah:

1. Berdasarkan validasi yang diisi oleh validator (Dosen dan Guru), perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu RPP memenuhi persyaratan untuk layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang dapat mendukung kemampuan pemecahan masalah siswa dibuktikan dengan nilai skor validator diperoleh RPP 89,7 dengan kategori Valid.
2. Berdasarkan validasi yang diisi oleh validator (Dosen dan Guru), perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu LKPD memenuhi persyaratan untuk layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang dapat mendukung kemampuan pemecahan masalah siswa dibuktikan dengan nilai skor validator diperoleh LKPD 86,4 dengan kategori Valid.
3. Berdasarkan validasi yang diisi oleh validator (Dosen dan Guru), perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu Media pembelajaran memenuhi persyaratan untuk layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang dapat mendukung kemampuan pemecahan masalah siswa dibuktikan dengan nilai skor validator diperoleh Media Pembelajaran 82,8 dengan kategori valid.

4. Berdasarkan validasi yang diisi oleh validator (Dosen dan Guru), perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu bahan ajar memenuhi persyaratan untuk layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang dapat mendukung kemampuan pemecahan masalah siswa dibuktikan dengan nilai skor validator diperoleh skor penilaian bahan ajar 83,4 dengan kategori valid.
5. Berdasarkan validasi yang diisi oleh validator (Dosen dan Guru), perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu penilaian perangkat memenuhi persyaratan untuk layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang dapat mendukung kemampuan pemecahan masalah siswa dibuktikan dengan nilai skor validator skor penilaian perangkat 87,3.
6. Selain valid untuk mendapatkan kelayakan suatu model pembelajaran diterapkan dalam proses pembelajaran dibutuhkan model pembelajaran yang praktis. Kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan angket kepraktisan yang diberikan memenuhi syarat layak digunakan dalam pembelajaran matematika dengan nilai skor dari praktisi **82,91** dengan kategori “**Praktis**”.
7. Kemudian setelah perangkat pembelajaran yang dikembangkan valid dan praktis, perangkat pembelajaran yang dikembangkan juga harusnya efektif untuk mendukung kemampuan pemecahan masalah siswa dengan memberikan tes kemampuan pemecahan masalah siswa. Hasil tes kemampuan pemecahan masalah siswa yaitu dengan rata-rata **77,91** dengan kategori “**Baik**”.

## **B. Keterbatasan Penelitian**

Beberapa keterbatasan penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Waktu uji coba produk yang terbatas sehingga mengakibatkan uji coba yang dilakukan hanya sebagian. Uji coba dilakukan hanya 2 kali pertemuan saja.
2. Tahapan pengembangan perangkat pembelajaran hanya dilakukan sampai tahap *Revisi Produk*.

## **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Para guru agar dapat menggunakan Perangkat pembelajaran yang dikembangkan didalam kelas karena perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah efektif dan dapat mendukung kemampuan pemecahan matematika siswa.
2. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan ini perlu diuji cobakan ke sekolah-sekolah lain agar cakupan dan kualitas model ini dapat terpenuhi karena penelitian ini hanya sampai pada tahap ke-3 yaitu pengembangan belum sampai kepada tahap penyebaran (*Desiminate*).
3. Sekolah dan guru diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk dapat menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mengembangkan perangkat pembelajaran sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar.
4. Penelitian dan pengembangan berupa perangkat pembelajaran menggunakan R & D tipe Dick and Carrey, dijadikan alternatif bagi pengembangan



perangkat pembelajaran lainnya yang kurang efektif diterapkan pada mata pelajaran matematika khususnya maupun pada mata pelajaran lainnya, karena R & D tipe Dick and Carrey sangat mudah untuk dilaksanakan dan langkah-langkah pelaksanaan pengembangan sangat jelas serta terstruktur dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. 2009. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Adi. 2009. Multimedia sebagai media pembelajaran interaktif.[online]. Tersedia : <http://ginigitu.wordpress.com/2009/04/21/multimedia-sebagai-media-pembelajaran-interaktif/>. [20 Februari 2018]
- Agus, S. 2009. *Coopertive Learning. Teori Dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Anita, L. 2000. *Cooperative Learning*. Jakarta : Alfabeta
- Arikunto. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Firmansyah. 2015. *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Jurnal Pendidikan Unsika Vol 3 No 1 Maret 2015
- Gagne, B dan Wager. 1992. *Principle Of Instructional Design*. Second Edition, Holt, Rinehart And Winston, New York
- Hayati. 2015. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis dan Komunikasi Matematis*. Jurnal Educatio Vol. 10. No.2 Desember 2015
- Hary, Jaw. 2014. Instrumen penelitian. Jurnal Online : Academia dalam [https://www.academia.edu/6228356/INSTRUMEN\\_PENELITIAN](https://www.academia.edu/6228356/INSTRUMEN_PENELITIAN) (diakses pada 20 Desember 2017). Hobri. 2010. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jember : Universitas Jember. Hamdani. 2011. *Stretegi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Jarvis, Matt. 2007. *Teori-teori Psikologi modern untuk memahami perilaku perasaan dan pikiran manusia*. Bandung : Nusamedia dan Nuansa
- Khasanah. 2013. Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe CIRC (Coopertaive Integrated Reading Dan Composite) Pada Kemampuan Pemecahan Masalah. Pringsewu: Jurnal E-DuMath Vol. 2 No. 1
- Lestari. 2013. Peningkatan Pemecahan Masalah Melalui Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composite (CIRC) Pada SMP Negeri 4 Wedas Lintang. Purworejo : Jurnal FKIP, Vol. 3. No. 2

- Mudawati, Sri. 2008. Peningkatan Aktivitas Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Terpadu Membaca dan Menulis (Circ) Pada Pokok Bahasan Lingkungan Hidup dan Pelestariannya Dikelas VIII MTs Negeri Gandusari Blitar. Thesis. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Nurwidyastuti. 2016. Pengembangan Model Pembelajaran PBL Pada Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Investigasi dan Ranah Afektif. *Jurnal Edumat* 4 (1) 27-36.
- Rasyidin, Al, dkk. 2011. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Medan : Perdana Publishing.
- Pariska. 2012. Pengembangan Lembar Kerja Siswa Matematika Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 1 (1), 75-80.
- Prasetyo. 2017. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Pada Materi Aritmatika Social Untuk Siswa SMP Kelas VII*. *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol 6 No 5 Tahun 2017
- Risnawati. 2008. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Pekanbaru : Suska Press
- Risnita. 2012. Pengembangan Skala Model Likert. *Edu-Bio: Vol 3*.
- Rohman. 2016. *Penerapan Model Explicit Instruction Dengan Media Bahan Alam Dalam Peningkatan Pembelajaran Sbk Tentang Mencetak Timbul Pada Siswa Kelas II SD*. *Jurnal Kalam Cendekia* Vol 4 No 5.1 2016
- Slavin, R.E. 2005. *Cooperative Learning*. London : Allyn and Bacon
- Suginono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suherman, Dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Kontemporer*. Bandung : UPI
- Sujadi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suwarni, Wiji. 2009. *Psikologi Perpustakaan*. Jakarta : Sagung Seto
- Thiagarajan, S. Sammel, D.S & Sammel, M.I. 1974. *Instruction Development For Training Teacher Of Exceptional Children*. Indiana : Indiana University Bloomington
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktif, Konsep, Landasan Teoritis Dan Implementasinya*. Jakarta : Presentasi Pustaka Publisher.
- ..... 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progresif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Wulandari, R, dkk. 2014. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pembelajaran Matematika Realistik Pokok Bahasan Kubus Dan Balok. Jember: Jurnal pendidikan Matematika, Vol. 3, No. 1, hal 131-140.

Zuhdan.2011. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sains Terpadu Untuk Meningkatkan Kognitif, Keterampilan Peserta Didik*. Program Pascasarjana UNY.

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

***EXPLICIT INSTRUCTION***

Sekolah : SMP Swasta BINA SATRIA  
Mata Pelajaran : Matematika  
Kelas / Semester : VII / Genap  
Alokasi Waktu : 2 × 40 menit

**A. Kompetensi Inti**

3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

No	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.	3.14 Menganalisis berbagai bangun datar segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga berdasarkan sisi, sudut, dan hubungan antar sisi dan antar sudut.	3.14.1 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar segiempat persegi dan persegi panjang 3.14.2 Menjelaskan sifat-sifat bangun datar segiempat persegi dan persegi panjang
	3.15 Menurunkan rumus untuk menentukan keliling dan luas	3.15.1 Mengidentifikasi rumus untuk menentukan keliling dan luas

	segiempat (persegi, persegi panjang, belah ketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga	persegi dan persegi panjang. 3.15.2 Menjelaskan rumus untuk menentukan keliling dan luas persegi dan persegipanjang
4.	4.14 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan bangun datar segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga.  4.15 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan keliling segiempat (persegi, persegi panjang, belah ketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga	4.14.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan berbagai bangun datar segiempat persegi dan persegi panjang  4.15.1 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan keliling persegi dan persegi panjang

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Dapat mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar segiempat persegi dan persegi panjang
2. Dapat menjelaskan sifat-sifat bangun datar segiempat persegi dan persegi panjang.

3. Dapat mengidentifikasi rumus untuk menentukan keliling dan luas persegi dan persegi panjang.
4. Dapat menjelaskan rumus untuk menentukan keliling dan luas persegi dan persegi panjang.
5. Dapat menyelesaikan permasalahan yang terkait dengan keliling dan persegi dan persegi panjang.

#### D. Materi Pembelajaran

- Memahami Jenis dan Sifat Segiempat

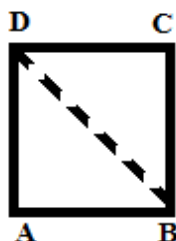
##### 1. Materi Pembelajaran Regular

##### Segiempat

Segiempat adalah bangun datar yang dibatasi oleh 4 ( empat ) buah ruas garis. Keempat ruas garis tersebut disebut dengan sisi - sisi dari segiempat itu. Sehingga segiempat pasti juga memiliki 4 buah titik sudut.

##### 1. Persegi

Persegi adalah bangun segiempat yang memiliki empat sisi sama panjang dan empat sudut siku-siku.

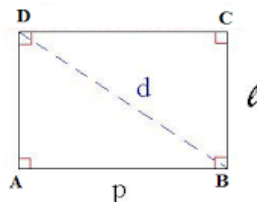


Sifat-sifat persegi, yaitu :

- 1) Semua sisi persegi adalah sama panjang
- 2) Sudut-sudut suatu persegi dibagi dua sama besar oleh diagonal-diagonalnya
- 3) Diagonal-diagonal persegi saling berpotongan sama panjang membentuk sudut siku-siku
- 4) Mempunyai 4 sumbu simetri

##### 2. Persegi Panjang

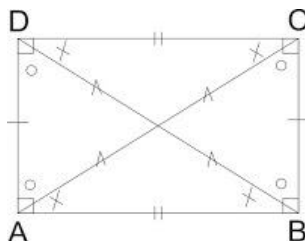
Persegi panjang adalah bangun datar segi empat yang memiliki dua pasang sisi sejajar dan memiliki empat sudut siku-siku.



Pada gambar bangun persegi panjang di atas terlihat bahwa sisi AB sejajar dengan sisi DC dan sisi AD sejajar dengan BC. Sisi AB dan sisi DC saling berhadapan, sisi AD dan sisi BC juga saling berhadapan dan  $\angle A$ ,  $\angle B$ ,  $\angle C$ , dan  $\angle D$  adalah siku-siku.

#### Sifat – sifat Persegi Panjang

Mempunyai empat sisi, dengan sepasang sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar. Keempat sudutnya sama besar dan merupakan sudut siku-siku ( $90^0$ ). Kedua diagonalnya sama panjang dan berpotongan membagi dua sama besar. Mempunyai 2 simetri lipat, dan 2 sumbu simetri putar. Dijelaskan melalui gambar berikut :



- 1) Pada persegi panjang ABCD sisi-sisi yang berhadapan adalah sejajar. ( $AB \parallel CD$ , dan  $AD \parallel BC$ )
- 2) Pada persegi panjang ABCD, sisi-sisi yang berhadapan adalah sama panjang.
- 3) ( $AB = CD$ , dan  $AD = BC$ )
- 4) Pada persegi panjang ABCD, sudut-sudut yang berhadapan adalah sama besar.
- 5) Pada persegi panjang ABCD, diagonal-diagonalnya saling membagi dua sama.



- 6) (AC dan BD berpotongan di tengah-tengah)
- 7) Pada persegi panjang ABCD keempat sudutnya sama besar.
- 8) Pada persegi panjang ABCD, keempat sudutnya adalah sudut-sudut siku-siku. ( $\angle A, \angle B, \angle C, \text{ dan } \angle D$  adalah sudut siku-siku)
- 9) Pada persegi panjang ABCD, diagonal-diagonalnya sama panjang. (AC=BD)

- **Keliling dan Luas Persegi dan Persegi Panjang**

- A. **Penjelasan tentang Keliling dan Luas Persegi dan Persegi Panjang**

- a. **Persegi**

Keliling (K) persegi adalah  $K = 4s$

Luas (L) persegi panjang adalah  $L = s^2$

- b. **Persegi Panjang**

Keliling (K) persegi panjang adalah  $K = 2(p+l)$

Luas (L) persegi panjang adalah  $L = p \times l$

## 2. Materi Pembelajaran Pengayaan

Contoh :

Diketahui panjang suatu persegi panjang adalah 12 cm dan luasnya 48  $\text{cm}^2$ . Tentukanlah lebar persegi panjang tersebut.

Jawab :

Luas = panjang  $\times$  lebar

$48 \text{ cm}^2 = 12 \text{ cm} \times \text{lebar}$

$\frac{48 \text{ cm}^2}{12 \text{ cm}} = \text{lebar}$

4 cm = lebar

## 3. Materi Pembelajaran Remedial

Contoh :

Jika suatu persegi memiliki panjang sisi 12 cm, hitunglah keliling dan luasnya !

$$\begin{aligned}\text{Jawab : } K &= 4s \\ &= 4 \times 12 \\ &= 48 \text{ cm}\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}L &= s^2 \\ &= \text{sisi} \times \text{sisi} \\ &= 12 \times 12 \\ &= 144 \text{ cm}^2\end{aligned}$$

Contoh :

Tuliskan sifat-sifat dari sebuah persegi !

- 1) Semua sisi persegi adalah sama panjang
- 2) Sudut-sudut suatu persegi dibagi dua sama besar oleh diagonal-diagonalnya
- 3) Diagonal-diagonal persegi saling berpotongan sama panjang membentuk sudut siku-siku
- 4) Mempunyai 4 sumbu simetri

#### E. Metode Pembelajaran

- **Metode Pembelajaran** : Pengajaran Langsung.
- **Strategi Pembelajaran** : *Explicit Intruccion*

#### F. Media dan Bahan

1. Media : LKPD, Buku dan PPT
2. Bahan : Papan Tulis, Spidol, Infocus, Laptop dan PPT

#### G. Sumber Belajar

- Buku Guru Matematika SMP/MTs Kelas VII Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2016.
- Buku Siswa Matematika SMP/MTs Kelas VII Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2016
- Buku Matematika SMP/MTs Kelas VII
- Internet

## H. Langkah-langkah Pembelajaran

### Pertemuan 1 dan Pertemuan 2

Kegiatan Awal (Pendahuluan)		Alokasi Waktu
Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	
➤ Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan memeriksa kehadiran siswa.	➤ Siswa menjawab salam dan menyimak	10 menit
➤ Guru meminta siswa untuk menyiapkan perlengkapan belajar.	➤ Siswa menyiapkan perlengkapan pembelajaran	
➤ Guru menyampaikan materi pelajaran.	➤ Siswa mendengarkan penjelasan dari guru	
➤ Guru menjelaskan strategi pembelajaran <i>Explicit Instruction</i>	➤ Siswa menyimak penjelasan tentang strategi pembelajaran tersebut	
➤ Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran	➤ Siswa memperhatikan dan mendengarkan guru	
➤ Guru memberikan motivasi kepada siswa berkaitan dengan materi yang dipelajari	➤ Siswa menguasai materi mengenal persegi dan persegi panjang	
Kegiatan Inti		Alokasi Waktu
Kegiatan Guru	Kegiatan siswa	

<p>➤ Guru memberikan potongan-potongan kertas soal dan jawaban sebanyak siswa yang ada dalam kelas, dimana setengah siswa akan mendapatkan kertas soal dan setengah siswa akan mendapatkan kertas jawaban</p>	<p>➤ Siswa menerima potongan - potongan kertas</p>	60 menit
<p>➤ Guru meminta siswa untuk mencari dan menemukan pasangannya, meminta siswa untuk tidak memberi tahu materi apa yang didapatnya kepada teman yang lain</p>	<p>➤ Siswa mencari pasangan dari kartu yang diterimanya</p>	
<p>➤ Jika sudah menemukan pasangan, guru meminta siswa untuk duduk berdekatan dan jangan sampai siswa lain tahu soal dan jawaban yang diperoleh</p>	<p>➤ Siswa duduk sesuai pasangan kartu yang didapatnya</p>	
<p>➤ Guru memeriksa hasil pekerjaan pasangan tersebut secara bersama-sama dengan cara persentase.</p>	<p>➤ Siswa mempresentasikan hasil pengerjaannya bersama pasangannya</p>	
<b>Kegiatan Akhir (Penutup)</b>		<b>Alokasi</b>

<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Kegiatan Siswa</b>	<b>Waktu</b>
➤ Guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan pembelajaran	➤ Siswa menyampaikan kesimpulan pembelajaran	10 menit
➤ Guru menginformasikan materi selanjutnya agar siswa dapat mempelajari terlebih dahulu di rumah	➤ Siswa mendengarkan dengan baik materi selanjutnya yang disampaikan guru	
➤ Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan hamdalah dan salam	➤ Siswa mengakhiri dengan hamdalah dan menjawab salam dari guru sebagai tanda berakhirnya pembelajaran	

## I. Penilaian

### 1. Teknik Penilaian

#### a. Kompetensi Sikap Spiritual dan Sosial

- Teknik : Wawancara  
 Bentuk : Catatan Jurnal  
 Waktu Pelaksanaan : Pada Proses KBM berlangsung  
 Kegunaan : Pertimbangan guru dalam mengembangkan Karakter siswa lebih lanjut.

#### **Jurnal Perkembangan Sikap Spiritual dan Sosial**

Nama Sekolah : .....

Kelas/ Semester : .....

Mata Pelajaran : .....

Nama Guru : .....

Tahun Pelajaran : .....

No	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Keterangan	Tanda Tangan
1						
2						
3						
4						
...						

**b. Kompetensi Pengetahuan**

**Teknik : Tes Tertulis**

**Bentuk : Essay Tes**

**A. Kisi-kisi Soal dan Rubrik Penilaian**

No.	Indikator	No Butir Instrumen	Jawaban	Skor
1.	Mengidentifikasi sifat-sifat berbagai bangun datar segiempat persegi dan persegi panjang.	1,2	Persegi adalah bangun segiempat yang memiliki empat sisi sama panjang dan empat sudut siku-siku.	25
			Persegi panjang adalah bangun datar segi empat yang memiliki dua pasang sisi sejajar dan memiliki empat sudut siku-siku.	25
			Deskripsi tentang persegi panjang yang mendekati benar adalah deskripsi	50

			miliknya Ningsih, karena persegi panjang merupakan memiliki dua pasang sisi sejajar dan memiliki empat sudut siku-siku.	
No.	Indikator	No Butir Soal	Jawaban	Skor
1.	Memahami mengidentifikasi rumus untuk menentukan keliling dan luas persegi dan persegipanjang	1	Dik : keliling = 16 cm Dit : Luas...? Keliling = $4 \times \text{sisi}$ $16 \text{ cm} = 4 \times \text{sisi}$ $\frac{16 \text{ cm}}{4} = \text{sisi}$ $4 \text{ cm} = \text{sisi}$  Luas = sisi $\times$ sisi Luas = $4 \text{ cm} \times 4 \text{ cm}$ Luas = $16 \text{ cm}^2$	
2.	Menjelaskan rumus untuk menentukan keliling dan luas persegi dan persegipanjang	2	Dik : p = 7 m l = 5 m Dit : keliling...? Penyelesaian : Keliling = 2 (panjang + lebar) Keliling = $2 (7 \text{ m} + 5 \text{ m})$ Keliling = $2 (12 \text{ m})$ Keliling = 24 m	10  15
3.	Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan keliling persegi dan persegi panjang	3	Dik : Luas = $81 \text{ cm}^2$ Dit : keliling...? Penyelesaian : Luas = sisi $\times$ sisi = $s^2$ $81 \text{ cm}^2 = s^2$ $\sqrt{81 \text{ cm}^2} = s$ $9 \text{ cm} = s$	5  10

			Keliling = $4 \times$ sisi Keliling = $4 \times 9$ cm Keliling = 36 cm	10
	4		Dik : panjang = 12 cm Keliling = 60 cm Dit : Luas....? Penyelesaian : Keliling = $2 ($ panjang + lebar) $60 \text{ cm} = 2 ( 12 \text{ cm} +$ $l)$ $60 \text{ cm} = 24 \text{ cm} + 2l$ $60 \text{ cm} - 24 \text{ cm} = 2l$ $36 \text{ cm} = 2l$ $\frac{36 \text{ cm}}{2} = \text{lebar}$ $18 \text{ cm} = \text{lebar}$  Luas = panjang $\times$ lebar $\text{Luas} = 12 \text{ cm} \times 18$ $\text{cm}$ $\text{Luas} = 216 \text{ cm}^2$	
Jumlah Seluruh				100

### c. Kompetensi Keterampilan

**Teknik : Wawancara**

**Bentuk : Latihan / Praktik**

#### Hasil Pengetahuan Nilai Keterampilan

Nama Sekolah : .....

Kelas / Semester : .....

Mata Pelajaran : .....

Tahun Pelajaran : .....

Kompetensi Dasar : .....

No	Praktik	Produk	Proyek	Fortopolio	Nilai Akhir (Pembulatan)



	<b>Rata-rata</b>	
--	------------------	--

## 2. Pembelajaran Remedial

Kegiatan pembelajaran remedial antara lain dalam bentuk :

- Pembelajaran ulang
- Bimbingan khusus
- Belajar kelompok
- Pemanfaatan tutor sebaya
- Pemberian tugas individu
- Tes tertulis

Remedial dilaksanakan pada jam efektif belajar atau diluar jam efektif belajar, telah ditentukan dalam program remedial secara terpisah.

## 3. Pembelajaran Pengayaan

Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar di beri kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan dan /atau pendalaman materi ( kompetensi ) antara lain dalam bentuk tugas mengerjakan soal soal dengan tingkat kesulitan soal lebih tinggi, meringkas buku buku referensi dan mewawancarai narasumber.

Mengetahui  
Guru Mata Pelajaran,

NURHAYATI, S.Pd  
NKTAM :

Medan, Februari 2018  
Mahasiswa,

ALDI MAHMUD  
NPM. 1402030248

Lampiran

INSTRUMEN

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan persegi dan persegi panjang?
2. Sebuah rumah memiliki lantai dari keramik, keramik tersebut berbentuk sebuah persegi yang kelilingnya 60 cm, maka tentukanlah luas keramik tersebut?
3. Pak Mahmud memiliki tanah berbentuk persegi panjang, dengan panjang = 14 m dan lebar = 7 m. Tentukanlah keliling tanah pak Mahmud?
4. Sebuah sapu tangan berbentuk persegi memiliki luas  $144 \text{ cm}^2$ . Berapakah keliling sapu tangan tersebut?
5. Sebuah taplak meja berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 12 cm dan keliling 60 cm. Berapakah luas taplak meja tersebut?

**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

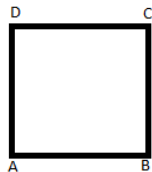
Nama :  
 Kelas : VII / II  
 Mata Pelajaran : Matematika

**PETUNJUK**

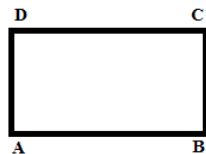
1. Tulis nama anda dalam lembar kerja
2. Kerjakan yang paling mudah terlebih dahulu
3. Jawablah pertanyaan dengan menggunakan diketahui, ditanya, dan penyelesaian.
4. Setelah selesai periksa kembali jawaban sampai benar-benar betul.

**Soal :**

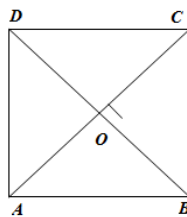
1. Tuliskan ciri- ciri sebuah persegi dilihat dari gambar berikut :



2. Tuliskan ciri-ciri persegi panjang!



3. Perhatikan gambar persegi  $ABCD$  berikut.



Diketahui panjang  $\overline{AB} = 6$  cm dan  $\overline{AO} = 3$  cm. Tentukanlah :

- a. Panjang  $\overline{BC}$ ,  $\overline{CD}$ , dan  $\overline{AD}$
- b. Panjang  $\overline{BO}$ ,  $\overline{CO}$ , dan  $\overline{DO}$

### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama :  
 Kelas : VII / II  
 Mata Pelajaran : Matematika

#### **PETUNJUK**

5. Tulis nama anda dalam lembar kerja
6. Kerjakan yang paling mudah terlebih dahulu
7. Jawablah pertanyaan dengan menggunakan langkah-langkah diketahui, ditanya, dan penyelesaian.
8. Setelah selesai periksa kembali jawaban sampai benar-benar betul.

#### **SOAL**

1. Sebuah TV berbentuk persegi memiliki keliling sebesar 80 cm. Tentukanlah panjang sisi dan luas dari poster tersebut!
2. Suatu halaman rumah berbentuk persegi panjang dengan ukuran 12 meter  $\times$  7 meter. Tentukanlah keliling dan luas halaman rumah tersebut!
3. Pak Budi memiliki tempat tidur berbentuk persegi dengan panjang sisi 11 cm. Tentukan keliling dan luas tanah tersebut!
4. Diketahui luas garasi rumah pak Aldi yang berbentuk persegi sama dengan luas garasi rumah pak Adit yang berbentuk persegi panjang. Ukuran garasi rumah pak Adit 8 meter  $\times$  2 meter. Maka, tentukanlah keliling garasi rumah pak Aldi tersebut!
5. Sebuah buku berbentuk persegi panjang memiliki panjang 8 cm dan luasnya 40 cm<sup>2</sup>. Hitunglah keliling buku tersebut!

**INSTRUMEN PENILAIAN PERENCANAAN PEMBELAJARAN  
(IPPP-1)**

Mata Pelajaran :

Judul Produk :

Validator :

Petunjuk

Berikan skor pada butir – butir perencanaan pembelajaran dengan cara melingkari angka pada kolom skor (1, 2, 3, 4, 5) sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

- |                       |                 |
|-----------------------|-----------------|
| 1 = sangat tidak baik | 4 = baik        |
| 2 = tidak baik        | 5 = sangat baik |
| 3 = kurang baik       |                 |

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
1	Kesesuaian antara kompetensi dasar KI1, KI2, KI3, KI4	1 2 3 4 5
2	Kesesuaian rumusan indicator pencapaian dengan kompetensi dasar (dari KI1, KI2, KI3, KI4)	1 2 3 4 5
3	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indicator pencapaian kompetensi	1 2 3 4 5
4	Kesesuaian materi pembelajaran dengan indicator dari kompetensi yang akan di capai	1 2 3 4 5
5	Kejelasan dan urutan materi ajar	1 2 3 4 5
6	Kesesuaian strategi pembelajaran (metode dan pendekatan) dengan tujuan pembelajaran dan materi ajar	1 2 3 4 5
7	Kesesuaian strategi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik	1 2 3 4 5
8	Kejelasan skenario pembelajaran (langkah – langkah kegiatan pembelajaran) dengan tujuan yang akan dicapai	1 2 3 4 5
9	Skenario pembelajaran ( langkah – langkah kegiatan pembelajaran) menggambarkan active learning dan mencerminkan scientific learning	1 2 3 4 5
10	Ketetapan kegiatan penutup dalam pembelajaran	1 2 3 4 5
11	Penilaian mencakup aspek – aspek kompetensi dasar KI1, KI2, KI3, KI4	1 2 3 4 5
12	Kesesuaian teknik penilaian dengan indicator/kompetensi yang akan dicapai	1 2 3 4 5
13	Kelengkapan perangkat pembelajaran penilaian (soal, kunci jawaban, rubric penilaian)	1 2 3 4 5
14	Keterpaduan dan kesinkronan antara komponen	1 2 3 4 5

dalam RPP	
<b>SKOR TOTAL</b>	
$Nilai = \frac{SKOR\ TOTAL}{70} \times 100$	

Dengan ini saya menyatakan bahwa penilaian yang saya lakukan sesuai dengan kondisi peserta yang sebenarnya, dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, saya bersedia mempertanggungjawabkannya.

Medan, .....2018  
Penilaian/Instruktur I / II\*

\*) Coret yang tidak perlu

### INSTRUMEN PENILAIAN BAHAN AJAR (IPPP-2)

Mata Pelajaran :

Judul Produk :

Validator :

Berikan skor pada butir – butir perencanaan pembelajaran dengan cara melingkari angka pada kolom skor (1, 2, 3, 4, 5) sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

- |                       |                 |
|-----------------------|-----------------|
| 1 = sangat tidak baik | 4 = baik        |
| 2 = tidak baik        | 5 = sangat baik |
| 3 = kurang baik       |                 |

No	KOMPONEN YANG DINILAI	KRITERIA	SKOR				
<b>C. KOMPONEN BAHAN AJAR</b>							
1	Judul	Ada judul yang menarik sesuai dengan isi	1	2	3	4	5
2	KI – KD	Mencantumkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	1	2	3	4	5

3	Indikator	Kesesuaian antara indikator dengan Kompetensi Dasar	1	2	3	4	5
4	Tujuan Pembelajaran	c. Tujuan pembelajaran sesuai dengan KI – KD	1	2	3	4	5
		d. Menunjukkan manfaat yang diperoleh bagi peserta	1	2	3	4	5
5	Materi	c. Sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
		d. Ada apresiasi dan pengayaan materi	1	2	3	4	5
6	Contoh soal	c. Ada contoh soal sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	2	3	4	5
		d. Menstimulus peserta didik untuk mengembangkan	1	2	3	4	5
7	Latihan/Tes/Simulasi	Ada latihan/tes/ simulasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk menguasai kompetensi dasar yang diharapkan	1	2	3	4	5
8	Referensi	c. Terdapat daftar referensi actual berasal dari buku, media cetak/elektronik, jurnal ilmiah	1	2	3	4	5
		d. Kesesuaian terhadap aturan penulisan referensi	1	2	3	4	5
<b>D. SUBSTANSI MATERI</b>							
9	Kebenaran	e. Sesuai dengan kaidah keilmuan	1	2	3	4	5
		f. <i>Testable</i> / teruji	1	2	3	4	5
		g. Faktualisasi (berdasarkan fakta)	1	2	3	4	5
		h. Logis / Rasional	1	2	3	4	5
10	Cakupan Materi	d. Kelengkapan Materi	1	2	3	4	5
		e. Eksplorasi / Pengembangan	1	2	3	4	5
		f. Kolaborasi dengan materi yang lain / mata pelajaran	1	2	3	4	5
$Nilai = \frac{SKOR\ TOTAL}{50} \times 100$							

Dengan ini saya menyatakan bahwa penilaian yang saya lakukan sesuai dengan kondisi peserta yang sebenarnya, dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, saya bersedia mempertanggungjawabkannya.

Medan, .....2018  
Penilaian/Instruktur I / II\*

\*) Coret yang tidak perlu

**INSTRUMEN PENILAIAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)  
(IPPP-3)**

Mata Pelajaran :

Judul Produk :

Validator :

Petunjuk

Berikan skor pada butir – butir perencanaan pembelajaran dengan cara melingkari angka pada kolom skor (1, 2, 3, 4, 5) sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

- |                       |                 |
|-----------------------|-----------------|
| 1 = sangat tidak baik | 4 = baik        |
| 2 = tidak baik        | 5 = sangat baik |
| 3 = kurang baik       |                 |

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR
1	Materi yang dilatihkan pada LKPD mendorong siswa agar lebih berinteraksi dengan pokok bahasan yang diajarkan	1 2 3 4 5
2	Materi yang dilatihkan pada LKPD mendorong siswa untuk melakukan lebih banyak eksplorasi materi yang terkait dengan pelajaran yang disampaikan	1 2 3 4 5
3	Materi yang dilatihkan pada LKPD mampu member penguatan (reinforcement) bagi diri siswa bahwa dia benar – benartelah menguasai	1 2 3 4 5
4	Materi yang dilatihkan dalam LKPD dan cara melatikhannya dapat meningkatkan retensi (bertahan lamaa dalam ingatan) siswa terhadap pokok bahasan yang diajarkan	1 2 3 4 5
5	Materi latihan dan metode pelatikhannya memberi peluang siswa untuk mengerjakan latihan secara sendiri	1 2 3 4 5
6	Materi latihan dan metode pelatikhannya dalam LKPD menantang dan menarik bagi siswa sehingga betah menyelesaikan latihan tanpa merasa bosan	1 2 3 4 5
7	LKPD menyediakan jawaban dan penjelasan tentang mendapatkan jawaban dari setiap latihan yang dan	1 2 3 4 5



	dapat dipahami dengan mudah					
8	LKPD menyediakan petunjuk yang jelas dan mudah dipahami tentang apa yang akan dikerjakan dalam menyelesaikan latihan	1	2	3	4	5
9	LKPD menampilkan berbagai sub-pokok bahasan sebagai perwakilan dari materi yang diajarkan sehingga LKPD berfungsi sebagai sarana review (kajian ulang) yang efektif	1	2	3	4	5
10	LKPD menyediakan ruang komentar mengakhiri setiap bagian latihan terhadap evaluasi diri siswa mengenai bagian mana saja yang telah dipahami dengan baik dan bagian mana yang gagal dilakukan serta informasi lainnya yang terkait dengan kegiatan latihan tersebut.	1	2	3	4	5
<b>SKOR TOTAL</b>						
$Nilai = \frac{SKOR\ TOTAL}{50} \times 100$						

Dengan ini saya menyatakan bahwa penilaian yang saya lakukan sesuai dengan kondisi peserta yang sebenarnya, dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, saya bersedia mempertanggungjawabkannya.

Medan, .....2018  
Penilaian/Instruktur I / II\*

.....

\*) Coret yang tidak perlu

#### **INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN (IPPP-4)**

Mata Pelajaran       :

Judul Produk         :

Validator             :

Petunjuk

Berikan skor pada butir – butir perencanaan pembelajaran dengan cara melingkari angka pada kolom skor (1, 2, 3, 4, 5) sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

- |   |                     |   |               |
|---|---------------------|---|---------------|
| 1 | = sangat tidak baik | 4 | = baik        |
| 2 | = tidak baik        | 5 | = sangat baik |
| 3 | = kurang baik       |   |               |

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				
1	Media yang digunakan mamapu membuat informasi yang abstrak menjadi lebih nyata/konkret	1	2	3	4	5
2	Media yang digunakan akan mampu membuat pikiran siswa lebih terpusat pada informasi/konsep/prinsip yang diajarkan atau dipelajari	1	2	3	4	5
3	Media yang digunakan akan mampu membuat perhatian siswa teralih dari hal – hal lain ke informasi/konsep/prinsip yang diajarkan atau dipelajari	1	2	3	4	5
4	Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan untuk dicapai oleh siswa	1	2	3	4	5
5	Media yang digunakan sesuai dengan karakteristik kebanyakan siswa yang diajar (tingkat perkembangan mental, tingkat pengetahuan, pengalaman belajar, dan lain – lain)	1	2	3	4	5
6	Media yang digunakan adaptif atau dapat berubah secara fleksibel, dan spontan untuk member <i>feedback</i> (umpan balik) terhadap respons/reaksi, atau jawaban siswa selama proses pembelajaran berlangsung	1	2	3	4	5
7	Media yang digunakan mendorong siswa lebih aktif/lebih terlibat secara fisik/psikomotorik	1	2	3	4	5
8	Media yang digunakan mendorong siswa lebih aktif/lebih terlibat secara emosional (melibatkan hati dan rasa)	1	2	3	4	5
9	Media yang digunakan melibatkan berbagai penggunaan panca indra sebagai saluran informasi secara serentak (penglihatan, pendengaran, penciuman, dan perasaan)	1	2	3	4	5
10	Media yang digunakan mampu mendorong siswa lebih terlibat pada kegiatan kogniktif tingkat tinggi (pemecahan masalah, kreatifitas berfikir, kreatifitas mencipta, menginovasi, dan lain – lain) sesuai dengan tahapan perkembangan psikologi anak.	1	2	3	4	5
SKOR TOTAL						
$Nilai = \frac{SKOR\ TOTAL}{50} \times 100$						

Dengan ini saya menyatakan bahwa penilaian yang saya lakukan sesuai dengan kondisi peserta yang sebenarnya, dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, saya bersedia mempertanggungjawabkannya.

Medan,.....2018  
Penilaian/Instruktur I / II\*

.....

\*) Coret yang tidak perlu

### INSTRUMEN PENILAIAN PERANGKAT PENILAIAN (IPPP-5)

Mata Pelajaran :

Judul Produk :

Validator :

Petunjuk

Berikan skor pada butir – butir perencanaan pembelajaran dengan cara melingkari angka pada kolom skor (1, 2, 3, 4, 5) sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

1	= sangat tidak baik	4	= baik
2	= tidak baik	5	= sangat baik
3	= kurang baik		

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				
1	Kesesuaian butir soal dengan indicator kompetensi dasar yang ditetapkan	1	2	3	4	5
2	Kesesuaian materi tes dengan tujuan pengukuran	1	2	3	4	5
3	Rumusan setiap butir soal menggunakan kata/ pernyataan/ perintah menurut jawaban dari siswa	1	2	3	4	5
4	Rumusan setiap butir soal menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami	1	2	3	4	5
5	Rumusan setiap butir soal menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	1	2	3	4	5
6	Rumusan setiap butir soal tidak menggunakan kata kata/ kalimat yang menimbulkan penafsiran ganda	1	2	3	4	5

7	Kejelasan petunjuk penggunaan perangkat pembelajaran	1	2	3	4	5
8	Kejelasan criteria penilaian yang diuraikan pada perangkat penilaian	1	2	3	4	5
9	Kejelasan tujuan penggunaan perangkat penilaian	1	2	3	4	5
10	Kesesuaian indicator yang dinilai untuk setiap aspek penilaian pada perangkat penilaian dengan tujuan pengukuran	1	2	3	4	5
11	Kategori yang terdapat dalam perangkat penilaian sudah mencakup semua aktifitas siswa dan guru yang mungkin terjadi dalam pembelajaran	1	2	3	4	5
12	Kesesuaian waktu yang dialokasikan untuk pelaksanaan keseluruhan perangkat penilaian	1	2	3	4	5
SKOR TOTAL						
$Nilai = \frac{SKOR\ TOTAL}{60} \times 100$						

Dengan ini saya menyatakan bahwa penilaian yang saya lakukan sesuai dengan kondisi peserta yang sebenarnya, dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, saya bersedia mempertanggungjawabkannya.

Medan, ..... 2018  
Penilaian/Instruktur I / II\*

.....

\*) Coret yang tidak perlu

### ANGKET MINAT BELAJAR

**Nama** :

**Kelas** :

**Alokasi Waktu** :

**Petunjuk**

1. Angket ini berisi 10 buah pernyataan tentang aktivitas anda selama pembelajaran.
2. Berikanlah pendapat kalian terhadap masing – masing pernyataan yang diberikan dengan mencantumkan tanda *checklist* (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan sesuai dengan pilihan kalian.
3. Pilihan jawaban terdiri dari SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju).

No	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1	Ketika guru menerapkan model kelompok belajar saya sangat tertarik untuk belajar matematika.				
2	Saat guru memberikan media pembelajaran seperti LKPD minat belajar saya semakin bertambah.				
3	Saya sangat senang ketika belajar kelompok didalam kelas, minat belajar saya terus bertambah.				
4	Belajar matematika dengan model kelompok membuat saya lebih sadar akan manfaatnya dalam kehidupan sehari – hari.				
5	Cara pembelajaran yang diberikan guru, membuat minat dan percaya diri saya meningkat serta mempermudah dalam belajar.				
6	Saya tidak menyukai matematika karena matematika merupakan kumpulan yang membuat saya jenuh.				
7	Matematika merupakan pelajaran yang				

	membosankan.				
8	Minat belajar saya jadi berkurang ketika tugas kelompok saya tidak di diskusikan didepan kelas.				
9	Saya berusaha menghindar dari perintah guru untuk menyelesaikan soal di papan tulis.				
10	Saya tidak aktif dalam kelompok ketika pelajaran matematika.				

### ANGKET RESPON SISWA

Nama :

Kelas :

Alokasi Waktu :

**Petunjuk**

4. Angket ini berisi 10 buah pernyataan tentang aktivitas anda selama pembelajaran.
5. Berikanlah pendapat kalian terhadap masing – masing pernyataan yang diberikan dengan mencantumkan tanda *checklist* (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan sesuai dengan pilihan kalian.
6. Pilihan jawaban terdiri dari SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju).

No	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1	Ketika guru mengajar dengan pengembangan perangkat pembelajaran siswa lebih aktif dalam belajar.				
2	Saat guru memberikan perangkat pembelajaran dengan tampilan yang menarik minat belajar saya semakin bertambah.				
3	Saya sangat senang ketika belajar dengan pengembangan perangkat pembelajaran, karena siswa lebih tenang.				
4	Belajar matematika dengan menggunakan pengembangan perangkat pembelajaran dengan model Explicit Instruction membuat siswa lebih senang dan fokus dalam belajar.				
5	Dengan pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan model Explicit Instruction yang diberikan guru, membuat percaya diri saya meningkat serta mempermudah dalam belajar.				
6	Pembelajaran dengan perangkat pembelajaran menggunakan model Explicit Instruction pembelajaran lebih mudah dipahami.				
7	Latihan mengerjakan soal dengan pengembangan LKPD memberikan kemudahan untuk siswa terus berlatih.				
8	Jenis soal dalam LKPD memudahkan siswa dalam berlatih.				
9	Siswa menerima dengan baik LKPD yang telah diberikan kepada siswa sebagai bahan latihan.				
10	Saya merasa sungguh-sungguh dalam mengerjakan soal dalam bentuk LKPD matematika ketika pelajaran berlangsung.				

