PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DENGAN PENDEKATAN *OPEN ENDED* DI MTs NURUL ISLAM PUNGGING

SKRIPSI

Oleh :
Atiqotul Maulah
NIM D74215031

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN MATEMATIKA DAN IPA
PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA
2020

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: ATIQOTUL MAULAH
NIM	: D74215031
Jurusan/Program Studi	:Pendidikan Matematika Dan IPA (PMIPA)/ Pendidikan Matematika
Fakultas	:Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi sebagian atau seluruhnya.

Apabila dikemudian harinya terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yag berlaku.

Surabaya, 6 Agustus 2020

Yang Membuat Pernyataan

METERAI TEMPEL
TGL. 20
EF43AAHF468979866
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Atiqotul Maulah
NIM. D74215031

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : ATIQOTUL MAULAH

NIM : D74215031

Judul : PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN KOOPERATIF *MAKE A MATCH* DENGAN PENDEKATAN *OPEN ENDED* DI MTs NURUL ISLAM PUNGGING

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya,6 Agustus 2020

Pembimbing I	Pembimbing II
Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd.	**Drs. Usman Yudi, M.Pd.I**
NIP.198308212011011009	NIP. 196501241991031002

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Atiqotul Maulah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya,

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan

Prof. Dr. h. Ali Mas'ud, M.Ag., M.Pd.I

NIP. 196301239930310 02

Tim Penguji,

Penguji I

Ahmad Lubab, M.Si

NIP.198111182009121003

Penguji II

Dr. Sutiri, M.Si

NIP.197701032009122000 1

Penguji III

Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd

NIP.198308212011011009

Penguji IV

Drs. H. Usman Yudi, M.Pd.I

NIP.196501241991031002

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabya 60237 Telp 031-8431972 Fax. 031-841300
Email: *

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	: Atiqotul Maulah
NIM	: D74215031
Fakultas/Jurusan	: Tarbiyah dan Keguruan/PMIPA
E-mail address	: atiqotul.maulah25@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memeberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

■ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul:
PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DENGAN PENDEKATAN *OPEN ENDED* DI MTs NURUL ISLAM PUNGGING.
beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini. Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database, mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetepa mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.
Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.
Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 23 September 2020
Penulis

(Atiqotul Maulah)

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* DENGAN PENDEKATAN *OPEN ENDED* DI MTs NURUL ISLAM PUNGGING

Oleh:
ATIQOTUL MAULAH

ABSTRAK

Fakta dilapangan masih banyak sekolah yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional (metode ceramah), sehingga peserta didik kurang termotivasi ketika mengikuti pembelajaran. Untuk itu diperlukan sebuah pembelajaran yang dapat memotivasi dan membuat aktif peserta didik. Pengembangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, kevalidan dan kepraktisan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan untuk meningkatkaan hasil belajar peserta didik. Pengembangan dalam penelitian ini meliputi Rencana Pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Karena keterbatasan penelitian yang disebabkan adanya pandemi *COVID-19* maka penelitian ini tidak bisa dilaksanakan dan hanya dibatasi tiga tahapan yaitu *Analysis, Design, Development*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Teknik Catatan Lapangan untuk memperoleh data proses pengembangan perangkat pembelajaran, dan Teknik Validasi Ahli untuk memperoleh data kevalidan dan kepraktisan perangkat pembelajaran.

Proses pengembangan parangkat ini mencakup tiga tahapan yakni : *Analysis, Design, Development*. Hasil dari tahap *analisis* tersebut menyatakan bahwa sekolah tersebut menggunakan Kurikulum 2013, selain itu peserta didik seringkali merasa malas saat pembelajaran matematika sehingga model yang digunakan yaitu kooperatif tipe *Make A Match*, dan materi yang diajarkan yaitu bangun ruang sisi datar. Sedangkan pada tahap *design* ini peneliti membuat rancangan perangkat pembelajaran yang berupa RPP dan LKPD. Kemudian pada tahap *development*, perangkat divalidasi oleh empat validator untuk menyempurnakan perangkat pembelajaran kooperatif *Tipe Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended*. Hasil dari penilaian validator termasuk dalam kategori "valid" dengan perolehan nilai rata-rata total kevalidan sebesar 3,97 untuk RPP dan 3,32 untuk LKPD. Masing-masing perangkat dikatakan "praktis" dengan perolehan rata-rata penilaian RPP dan LKPD yaitu B yang artinya dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Kata kunci : Kooperatif, *Make A Match, Open Ended.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM i

PERSETUJUAN PEMBIMBING ii

PENGESAHAN TIM PENGUJI.....iii

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....iv

MOTTO. vi

PERSEMBAHAN.....vii

ABSTRAK.....ix

KATA PENGANTAR. x

DAFTAR ISI.....xii

DAFTAR TABEL.....xiv

DAFTAR BAGAN. xv

DAFTAR LAMPIRAN.....xvi

BAB I PENDAHULUAN.....1

A. Latar Belakang Masalah. 1
B. Rumusan Masalah.....5
C. Tujuan Penelitian. 5
D. Spesifikasi Produk. 6
E. Manfaat Penelitian. 6
F. Batasan Penelitian.....6
G. Definisi Operasional. 7

BAB II KAJIAN PUSTAKA. 9

A. Pembelajaran kooperatif. 9
B. Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. 11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Pendekatan *Open Ended.* 14
D. Hubungan Kooperatif Tipe Make A Match dengan Pendekatan *Open Ended.* 17
E. Perangkat Pembelajaran.....20
F. Kriteria Kelayakan Perangkat Pembelajaran. 23

BAB III METODE PENELITIAN.....25

A. Model Penelitian dan Pengembangan. 25
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan. 25
C. Uji Coba Produk. 27
1. Jenis Data. 27
2. Teknik Pengumpulan Data. 27
3. Instrumen Pengumpulan Data. 28
4. Teknik Analisis Data. 28

BAB IV HASIL PENELITIAN. 35

A. Deskripsi Data. 35
1. Data Proses Pengembangan. 35
2. Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran. 41
3. Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran. 49
B. Analisis Data. 49
1. Analisis Data Proses Perangkat Pembelajaran. 49
2. Analisis Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran. 50
3. Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran. 52
C. Revisi Produk.....53
D. Kajian Akhir Produk. 56

BAB V PENUTUP.....59

A. Simpulan 59
B. Saran 60

DAFTAR PUSTAKA 61

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....67

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah- langkah Model Pembelajaran Kooperatif.....10

Tabel 2.2 Hubungan Kooperatif Tipe *Make A Match* dengan Pendekatan *Open Ended* 18

Tabel 3.1 Penyajian Data Catatan Lapangan Setelah Direduksi 29

Tabel 3.2 Skala Penilaian RPP dan LKPD.....30

Tabel 3.3 Pengolahan Data Kevalidan RPP 31

Tabel 3.4 Kategori Kevalidan RPP 32

Tabel 3.5 Pengolahan Data Kevalidan RPP 32

Tabel 3.6 Kategori Kevalidan LKPD 33

Tabel 3.7 Kategori Kepraktisan Perangkat Pembelajaran 34

Tabel 4.1 Rincian Waktu dan Kegiatan Pengembangan Perangkat Pembelajaran.....35

Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator Yang Digunakan.....38

Tabel 4.3 Daftar Nama Validator.....41

Tabel 4.4 Hasil Kevalidan RPP.....42

Tabel 4.5 Hasil Kevalidan LKPD 45

Tabel 4.6 Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran 48

Tabel 4.7 Daftar Revisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP).....53

Tabel 4.8 Daftar Revisi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....55

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Tahapan Pengembangan ADDIE 25

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A (InstrumenPenelitian).....67

A.1 Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). 68

A.2 Lembar Validasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). 72

A.3 Lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....75

A.4 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....94

A.5 Lembar Kartu Soal.....102

A.6 Lembar Kartu Jawaban.....103

A.7 Lembar Kunci Jawaban LKPD 107

Lampiran B (Hasil Validasi) 115

B.1 Hasil Validasi Ahli Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 1 116

B.2 Hasil Validasi Ahli Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 2 124

B.3 Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 3 132

B.4 Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan LembarKerja Peserta Didik (LKPD) 4 140

Lampiran C (Surat dan Lain-lain) 148

D.1 Surat Tugas 149

D.2 Lembar Konsultasi Bimbingan.....150

D.3 Biodata Penulis.....151

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permendikbud tahun 2016 No 22 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa Proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara menyenangkan, menantang, inspiratif, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kemandirian dan kreativitas, sesuai dengan bakat minat dan perkembangan fisik, serta psikologis peserta didik.[1] Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan sudah seharusnya menyelenggarakan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga diperoleh pembelajaran yang lebih interaktif karena pembelajaran tidak didominasi oleh guru saja, melainkan peserta didik juga diberi kesempatan untuk terlibat. Akan tetapi fakta di lapangan masih banyak lembaga pendidikan maupun guru yang belum menerapkan pembelajaran sesuai standar proses di atas dan masih melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) atau biasa dikenal dengan pembelajaran konvensional.

Pembelajaran konvensional merupakan metode pembelajaran tradisional yang disebut juga metode ceramah.[2] Pembelajaran ini biasanya, guru menyampaikan materi dengan metode ceramah serta diikuti dengan memberikan contoh soal, kemudian peserta didik mencatat dan mengerjakan latihan-latihan soal. Tidak ada yang dilakukan peserta didik selain duduk dan mencatat, Sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menyenangkan. Pembelajaran yang monoton dan kurang menyenangkan menyebabkan peserta didik mengalami kejenuhan. Berdasarkan kelemahan pembelajaran konvensioanal diatas maka diperlukan tambahan inovasi-inovasi baru agar peserta didik merasa senang dan termotivasi ketika pembelajaran sedang berlangsung.

---

[1] Kemendikbud, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah, (Jakarta Kemendikbud, 2016)

[2] Syaiful Bahri Djamarah - Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), Hal 109.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Motivasi peserta didik diperlukan agar tercipta suatu pembelajaran yang kondusif serta menyenangkan. [3] Pembelajaran yang menjadikan peserta didik senang dan mudah memahami materi pembelajaran, akan menjadikan peserta didik tekun dalam belajar.[4] Oleh karena itu seorang pendidik memiliki peran penting untuk mengembangkan ilmu dan melakukan pembelajaran yang tepat serta menjadikan peserta didik termotivasi untuk belajar.

Selain pembelajaran yang menyenangkan dan motivasi belajar, penguasaan materi, minat, serta kemampuan peserta didik juga perlu diperhatikan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Untuk itu dibutuhkan model dan strategi pembelajaran yang sesuai.[5] Pemilihan dan penggunaan model oleh guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang menjadikan peserta didik untuk lebih aktif ketika pembelajaran di kelas sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dan keberhasilan seorang guru dalam melaksanakan sebuah pembelajaran. Keberhasilan seorang guru dilihat dari antusias serta aktif seorang peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Peserta didik sering kali merasakan antusias dan aktif pada saat pembelajaran kelompok. Karena dengan pembelajaran kelompok maka peserta didik dapat mendiskusikan pendapatnya dengan mudah.[6] Untuk itu peneliti memilih model pembelajaran kooperatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Akan tetapi dengan model pembelajaran kooperatif saja tidak cukup untuk memotivasi dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Untuk itu, diperlukan model yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru.[7]

---

[3] Desy Ayu Nurmala – Lulup Endah Tripalupi – Naswan Suharsono, "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi",Vol. 4 : No. 1, (2014), hal 4.

[4] Jainun, Skripsi :"*Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Materi Faktorisaasi Bilanagn Melalui Strategi Make A Match Dikelas Iv Maderasah Ibtidaiyah Thoriqul Ulum Ngrame Pungging Mojokerto"*, (Surabaya : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2015), Hal 2 .

[5] Syaiful Bahri Djamarah - Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), Hal 24.

[6] Syaiful Bahri Djamarah Dan Aswan Zain, *Op.Cit.*, Hal 24.

[7] Jainun, *Op.Cit.*, Hal 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.[8] Peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan model ini membuat peserta didik dapat belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran tidak berpusat pada guru saja.[9] Interaksi guru dengan peserta didik juga dapat menumbuhkan minat dan semangat pada jiwa peserta didik sehingga aktivitas belajar peserta didik berjalan dengan baik. Guru merupakan fasilitator untuk peserta didik dalam pembelajaran dikelas. Implementasi dari tugas guru tersebut adalah harus mampu menggunakan model pembelajaran yang dapat membantu kebutuhan peserta didik dalam belajar matematika.

Selain dengan pembelajaran model kooperatif tipe *Make A Match* yang menyenangkan dibutuhkan suatu kegiatan pembelajaran yang terbuka dengan tujuan agar peserta didik mampu mengeksplor diri mereka menjadi lebih aktif. Dalam hal ini, yang dimaksud dengan kegiatan pembelajaran peserta didik yang terbuka adalah guru memberikan situasi (masalah) kepada peserta didik yang mana solusi (jawaban) masalah tersebut dapat diperoleh dengan berbagai cara.[10] Dengan tujuan memberikan pengalaman untuk peserta didik dalam menemukan situasi yang baru pada proses pembelajaran. Sehingga peneliti memilih menggunakan pendekatan *Open-Ended*. Dimana pendekatan ini mampu mengakomodasi kebutuhan peserta didik dalam belajar secara terbuka. Apapun pembelajaran tersebut dapat maksimal dicapai dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*. Pembelajaran yang baik haruslah ada hubungan antara kegiatan fisik seperti berdiri dan berpindah yang digabung dengan aktivitas intelektual.[11]

Berdasarkan penelitian terdahulu pembelajaran kooperatif *Make A Match* bisa meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

---

[8] Lisa Watin Nislah," *Studi Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Cooperatif Leraning Tipe Make A Match dengan Think Pair Share(TPS) Pada Mata Pelajaran Komunikasi Bisnis SMKN 4 Surabaya"*, Jurnal Pendidikan Tata Niaga(JPTN) , vol 07: No 1, (2017),311

[9] Ibid, hal 4.

[10] Shimada S, "The Significance Of An *Open-Ended* approach". In Shimada, S. Dan Becker, J.P. (Ed). *The Open-Ended approach.* A New Proposal For Teaching Mathematics, Reston: Va Nctm, 1997, 23.

[11] Jainun, *Op.Cit.*, Hal 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penelitian yang dilakukan oleh Jainun dengan judul "Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta didik Pada Materi Faktorisasi Bilangan Melalui Strategi *Make A Match* Di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Thoriqul Ulum Ngrame Pungging Mojokerto" menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* pada pembelajaran matematika pada siklus I 7% dan menunjukkan peningkatan pada siklus II menghasilkan 9%.[12] Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Mariani yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Pembagian Pada Peserta Didik Kelas II Di SD Muhammadiyah 4 Batu" juga mengungkapkan bahwasannya hasil belajar peserta didik setelah dilakukannya model pembelajaran *Make A Match* sangatlah segnifikan yaitu dari rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus pertama peserta didik yaitu mencapai 77,8 dan pada siklus ke dua meningkat menjadi 92,5.[13]

Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Yandri Soeyono dengan judul penelitian "Pengembangan Bahan Ajar Dengan Pendekatan *Open-Ended* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Peserta didik SMA". Penelitian tersebut menggunakan model pengembangan yang mengacu pada model Dick & Carey dan Borg & Gall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol.[14] Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Sugiman, Melianingsih dengan judul Keefektifan Pendekatan *Open-Ended* dan *Problem Solving* pada Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar di SMP mengungkapkan bahwa hasilnya yaitu pendekatan *Open-Ended* lebih efektif dibandingkan pendekatan *Problem Solving* pada sebuah pembelajaran matematika ditinjau dari pencapaian pemecahan masalah, kemampuan penalaran, dan

---

[12] Ibid, Hal 24.

[13] Mariani," *penerapan model pembelajaran Make a Match untuk meningkatkan hasil belajar matematika tentang pembagian pada peserta didik kelas II di SD muhammadiyah 4 batu"*, jurnal inovasi pembelajaaran, vol 3: No 2, (nov,2017),607.

[14] Yandri Soeyono,"*Pengembangan Bahan Ajar Dengan Pendekatan Open-Ended Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Peserta Didik Sma.*Vol. 9 : No 2, (2014).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

komunikasi matematis peserta didika kelas VIII SMP Negeri 1 Pandak Bantul.[15]

Berdasarkan beberapa hal di atas peneliti tertarik mengangkat judul **Pengembangan Perangkat Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* Dengan Pendekatan *Open-Ended* di MTs Nurul Islam Pungging.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana proses pengembangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open-Ended* di MTs Nurul Islam Pungging?
2. Bagaimana kevalidan hasil pengembangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open-Ended* di MTs Nurul Islam Pungging?
3. Bagaimana kepraktisan hasil pengembangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open-Ended* di MTs Nurul Islam Pungging?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan :

1. Proses pengembangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open-Ended* di MTs Nurul Islam Pungging.
2. Kevalidan hasil pengembangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open-Ended* di MTs Nurul Islam Pungging.
3. Kepraktisan hasil pengembangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open-Ended* di MTs Nurul Islam Pungging.

---

[15] Nuning Melianingsih – Sugiman, Jurnal ," *Keefektifan Pendekatan Open-Ended Dan Problem Solving Pada Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Di Smp.* Vol. 2 : No. 2, (2015).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pembelajaran yang dikembangkan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sesuai model kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open-Ended*. Penjelasan dari setiap produk yang akan di kembangkan adalah sebagai berikut:

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

   RPP yang dikembangkan sesuai dengan model kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open-Ended*. Pengembangan RPP ini di susun dan disesuaikan berdasarkan sintaks pembelajaran model kooperatif tipe *Make A Match* dan dipadukan dengan Pendekatan *Open-Ended.*

2. **Lembar Kerja peserta didik (LKPD)**

   LKPD yang dikembangkan sesuai dengan model kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open-Ended*. Pengembangan LKPD ini di susun dan disesuaikan berdasarkan Materi Bangun Ruang Sisi Datar.

E. Manfaat Penelitian

1. **Bagi peneliti**
   a. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang kooperatif tipe *Make A Match* (teknik mencari pasangan).
   b. Dapat menerapkan pengetahuan yang sudah didapat selama perkuliahan serta dapat menambah pengetahuan tentang model pembelajaran matematika yang efektif.
2. **Bagi guru**

   Dapat dijadikan sebagai masukan untuk mengola kelas dan menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika.
3. **Bagi peserta didik**

   Penelitian dengan model kooperatif tipe *Make A Match* ini diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik, serta menurunkan tingkat *phobia*, ketakutan, maupun ketidaksukaan peserta didik terhadap matematika.

F. Batasan Penelitian

Untuk menghindari meluasnya pembahasan maka dalam penelitian ini mempunyai batasan sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Pokok bahasan yang akan dijadikan penelitian yaitu materi bangun ruang sisi datar kelas 8 semester 2.
2. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Karena keterbatasan penelitian adanya pandemi *COVID-19* maka penelitian ini hanya dibatasi tiga tahapan yaitu *Analysis, Design, Development*.

G. Definisi Operasional

Agar terhindar dari kesalahan penafsiran dalam penelitian ini. Berikut adalah pemaparan definisi operasional setiap variabel yang ditulis dalam penelitian.

1. Perangkat pembelajaran ialah rangkaian media yang dipersiapkan dan digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.
2. *Make A Match* merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kartu sebagai media pembelajaran untuk berinteraksi dengan kelompoknya (pasangannya) agar pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.
3. Pendekatan *Open-Ended* adalah proses pembelajaran yang biasanya diawali dengan memberikan masalah terbuka kepada peserta didik dan peserta didik mampu memberikan jawaban yang beraneka ragam.
4. Valid adalah kriteria untuk menyatakan bahwa sebuah perangkat pembelajaran layak digunakan pendidik dan diterapkan kepada peserta didik. Perangkat dikatakan valid jika validator menyatakan bahwa perangkat tersebut telah baik aspek-aspeknya dan disusun sesuai dengan berbagai disiplin ilmu (validitas isi) serta semua komponen saling berkaitan satu sama lain secara konsisten (validitas konstruk). Adapun aspek-aspek dari perangkat pembelajaran ini yaitu: a) ketetapan isi, b) materi pelajaran, c) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, d) desain fisik. Untuk skala penilaiannya yaitu 1(tidak baik), 2(kurang baik), 3(cukup baik), 4(baik), 5(sangat baik).
5. Perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika hasil validasi untuk setiap perangkat rata-rata berada pada kategori valid dan sangat valid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

NB : Halaman ini sengaja dikosongkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif yaitu salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran koopertif merupakan strategi pembelajaran dengan sejumlah peserta didik sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda.[16] Menurut Slavin**,** pembelajran kooperatif ialah suatu model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan juga bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 peserta didik heterogen. Menurut Sunal dan Hans mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberikan dorongan kepada peserta didik supaya dapat bekerja sama selama proses pembelajaran.[17]

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa suatu pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dimana peserta didiknya bekerja sama antara satu sama yang lain dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas individu atau kelompok.

Pembelajaran kooperatif ditandai dengan fitur-fitur antara lain:

a. Peserta didik dituntut bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan belajar.
b. Tim-tim tersebut terdiri atas peserta didik yang memiliki prestasi rendah, sedang, dan tinggi.
c. Bilamana mungkin tim-tim itu terdiri atas campuran ras, budaya, dan gender.
d. Sistem *reward* berorientasi kelompok atau individu.[18]

Pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai 3 (tiga tujuan):

a. Prestasi akademik

Belajar kooperatif sangat menguntungakan baik bagi peserta didik yang berkemampuan tinggi atau rendah. Dimana

---

[16] Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar ,2011), Hal 14

[17] Ibid, Hal 15.

[18] Rumini, Tesis: *"Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share (Tps) Dengan Pendekatan Savi Pada Materi Balok Dan Kubus Di Mts"*. (Surabaya : Pascasarjana Universitas Negri Surabaya, 2017), Hal 14.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peserta didik yang berkemampuan tinggi bisa menjadi tutor bagi peserta didik yang berkemampuan rendah. Dalam hal ini peserta didik yang berkemampuan tinggi secara akademis medapat keuntungan, karena pengetahuannya dapat lebih dalam.

b. Penerimaan akan keanekaragaman

Belajar kooperatif menyajiakan peluang bagi peserta didik dari berbagai latar belakang dan kondisi sosial untuk bekerja dan saling tergantung dalam menyelesaikan tugas-tugas rutin.

c. Pengembangan keterampilan social.

Pembelajaran kooperatif bertujuan mengajarkan keterampilan-keterampilan kerja sama dan kolaborasi pada peserta didik. Hal ini merupakan keterampilan yang penting dalam masyarakat.[19] Pembelajaran kooperatif terdiri dari enam fase sebagaimana dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut: [20]

Tabel 2.1
Langkah–langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Fase	**Tingkah laku guru**
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut serta memotivasi peserta didik belajar.
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyajiakn informasi kepada peserta didik dengan jalan demokrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase 3 Mengorganisaasikan peserta didik ke dalam kelompok–kelompok belajar	Guru menjelaskan bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan peralihan secara evisien.

[19] Ibid, Hal 15.
[20] Arends – Richard, *Learning To Teach, Ninth Edition* (New York : Mcgraw-Hill, 2012), Hal 376.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas.
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang sudah dipelajari peserta didik atau setiap kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 Memberikan penghargaaan	Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya hasil belajar peserta didik secara individu maupun kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana peserta didik bekerja secara kooperatif dalam kelompok kecil yang heterogen dari segi kemampuan akademik dan jenis kelamin untuk mencapai tujuan pembelajaran.

B. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Make A Match merupakan pembelajaran yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Model kooperatif tipe *Make A Match* adalah salah satu alternatif yang diterapkan kepada peserta didik pada saat proses belajar mengajar. Secara garis besar model *Make A Match* adalah model belajar mencari pasangan, peserta didik mencari pasangan sambil belajar. Model ini peserta didik diberi kesempatan untuk membagi ide-ide dan juga mempertimbangkan sebuah jawaban yang paling tepat.[21]

Pembelajaran model kooperatif tipe *Make A Match* adalah suatu model yang memotivasi semua peserta didik untuk aktif dan juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir bebas mengemukakan pendapat sesuai hasil pemikiran-pemikiran

[21] Ella Susanti - Joko Nurkamto - Suharno, "Pengaruh Pembelajaran Cooperatif Tipe Make A Match Dan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Pkn Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Peserta Didik Pada Mts N Di Kabupaten Kudus", *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 2, (April 2014), Hal 260.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang diperoleh. Pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* terdapat unsur permainan sehingga menyenangkan, mampu meningkatkan sebuah pemahaman peserta didik terhadap materi-materi yang dipelajari dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.[22]

Model kooperatif tipe *Make A Match* memiliki sebuah hubungan yang erat dengan karakteristik peserta didik yang gemar bermain. Pelaksanaan tipe *Make A Match* ini harus didukung dengan keaktifan peserta didik untuk bergerak mencari pasangan menggunakan kartu yang sesuai dengan jawaban ataupun pertanyaan dalam kartu tersebut. Peserta didik yang aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan tipe *Make A Match* maka peserta didik dapat mempunyai pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu keunggulan teknik ini ialah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.[23]

Berdasarkan hal tersebut diatas dalam penelitian ini pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan kartu sebagai media pembelajaran untuk berinteraksi dengan kelompoknya (pasangannya) agar pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

1. **Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match***

   Langkah-langkah kooperatif tipe *Make A Match* yaitu:[24]

   a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
   b. Setiap peserta didik mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban.
   c. Setiap peserta didik memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.

---

[22]Zainal Berlian - Kurratul Aini - Siti Nurhikmah, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Biologi Di Smp Negeri 10 Palembang", *Bioilmi*, Vol.3: No. 1 (Januari,2017), Hal 15.

[23] Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik* (Yogyakarta:Pustaka Pelajar ,2011) Hal 112.

[24] Siti Nur Nahdiyatin, "Penerapan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas III Sdn 1 Jenangan Ponorogo ",*Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, Vol. 1: No. 2, (Desember, 2016), Hal 83-84.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Setiap peserta didik mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.
e. Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin
f. Jika peserta didik tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.
g. Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
h. Peserta didik juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 peserta didik lainnya yang memegang kartu yang cocok.
i. Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

2. Kelemahan dan kelebihan

Kelebihan dan kelemahan *Cooperative Learning Make A Match* adalah sebagai berikut:

Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*:[25]

a. Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, baik secara kognitif maupun fisik.
b. Karena ada unsur permainan pembelajaran jadi menyenangkan.
c. Meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajarai dan dapat meningkatkan motivasi serta kreativitas belajar peserta didik.
d. Efektif sebagai sarana melatih keberanian peserta didik untuk tampil presentasi.
e. Efektif melatih kedisiplinan peserta didik menghargai waktu untuk belajar.
f. Peserta didik terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu.
g. Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru.
h. Keberanian siswa akan terbangun karena model pembelajaran ini merupakan sarana berlatih untuk tampil di depan kelas.

[25] Miftahul Huda, *Model – Model Pengajaran Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 253.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*:[26]

a. Jika pembelajaran ini tidak dipersiapkan dengan baik akan banyak waktu yang terbuang.
b. Pada awal-awal penerapan pembelajaran banyak peserta didik yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
c. Jika guru tidak mengarahkan peserta didik dengan baik akan banyak peserta didik yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
d. Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada peserta didik yang tidak mendapat pasangan karena mereka bisa malu.
e. Menggunakan pembelajaran ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

3. Manfaat Pembelajaran Model *Make A Match*

Manfaat Pembelajaran model kooperatif tipe *Make A Match* menurut Huda, ada berbagai manfaat pembelajaran kooperatif adalah:[27]

a. Dapat memotivasi peserta didik untuk saling membantu pembelajaranya satu sama lain.
b. Menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap kelompoknya (sebagaimana kepada diri mereka sendiri) untuk melakukan yang terbaik.
c. Meningkatkan keterampilan sosial yang dibutuhkan untuk bekerja secara efektif.
d. Dapat memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggunakan keterampilan bertanya dan membahas sesuatu masalah.
e. Dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengajarkan keterampilan berdiskusi.

C. Pendekatan *Open-Ended*

Pendekatan *open-ended* dikembangkan di Jepang sejak tahun 1970 an. Menurut Shimada pendekatan *open-ended* berawal dari bagaimana pandangan bagaimana mengevaliasi kemampuan peserta

[26] Ibid, 253-254.
[27] Miftahul Huda, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 253.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

didik secara objektif dalam berpikir matematis tingkat tinggi.[28] Sementara itu Nohda mengatakan tujuan pembelajaran dengan pendekatan *open-ended* adalah untuk membantu mengembangkan aktivitas yang kreatif dari peserta didik dan kemampuan berpikir matematis mereka dalam memecahkan masalah.[29] Selain itu dengan pendekatan *open-ended* ini diharapkan masing-masing peserta didik memiliki kebebasan dalam memecahkan masalah menurut kemampuan dan minatnya, peserta didik dengan kemampuan yang lebih tinggi dapat melakukan berbagai aktivitas matematika, dan peserta didik dengan kemampuan yang lebih rendah masih dapat menyenangi aktivitas matematika menurut kemampuan mereka masing-masing. Menurut Shimada pendekatan *open-ended* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dimulai dari mengenalkan atau menghadapkan peserta didik pada masalah terbuka.[30]

Pembelajaran dilanjutkan dengan menggunakan banyak jawaban yang benar dari masalah yang diberikan untuk memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam menemukan sesuatu yang baru di dalam proses pembelajaran. Sawada mengatakan bahwa dalam pendekatan *open-ended*, guru memberikan suatu situasi masalah pada peserta didik yang solusi atau jawaban masalah tersebut dapat diperoleh dengan berbagai cara.[31] Hasimoto mengatakan bahwa dalam pembelajaran *open-ended*, guru harus berhati-hati dalam mengalokasikan dan mengatur waktu karena mungkin saja peserta didik menanggapi dengan banyak respon, baik yang sesuai harapan maupun yang tidak, dan semua itu harus didiskusikan dan disimpulkan.[32]

---

[28] Shimada S, "The Significance Of An *Open-Ended* approach". In Shimada, S. Dan Becker, J.P. (Ed). *The Open-Ended approach.* A New Proposal For Teaching Mathematics, Reston: Va Nctm, 1997, 1.

[29] Syarifah Fadillah, "Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Pembelajaran Matematika, Program Studi Pendidikan Matematika Stkip Pgri Pontianak". *Jurnal Pendidikan Matematika Paradikma*, Vol. 6 : No. 2, Hal 142-148

[30] Shimada, S. (1997). The Significance Of An *Open-Ended*approach. In Shimada, S. Dan Becker, J.P. (Ed). The *Open-Ended*approach. A New Proposal For Teaching Mathematics. Reston: Va Nctm. 1

[31] Sawada, T. (1997). Developing Lesson Plans. In Shimada, S. Dan Becker, J.P. (Ed). The *Open-Ended*approach. A New Proposal For Teaching Mathematics. Reston: Va Nctm. 23

[32] Hashimoto, Y. (1997). An Example Of Lesson Development. Shimada, S. Dan Becker, J.P. (Ed). The *Open-Ended*approach. A New Proposal For Teaching Mathematics. Reston: Va Nctm. 13

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan konsep yang dikemukakan para ahli di atas, dapat dikatakan bahwa pendekatan *open-ended* merupakan proses pembelajaran yang biasanya diawali dengan memberikan masalah terbuka kepada peserta didik dan peserta didik mampu memberikan jawaban yang beraneka ragam.

Adapun sintak pembelajaran dengan pendekatan *open-ended* yaitu:[33]

1. Menyajiakan masalah. Dalam tahap ini guru memberikan masalah terbuka kepada peserta didik. dan peserta didik berkesempatan mengembangkan pola pikirnya dengan bebas.
2. Mengorganisasikan pembelajaran. Pada tahap ini guru mengarahkan peserta didik untuk mengembangkan daya kreatifitas dan ide-ide pemecahan serta memancing peserta didik untuk berpikir kritis terhadap masalah.
3. Memperhatikan dan mencatat respon peserta didik. Jadi, guru harus menyiapkan atau menuliskan daftar antisipasi respon peserta didik terhadap masalah. Sehingga peserta didik dapat mengeksplorasikan ide atau pikirannya. Sehingga upaya mengarahkan dan membantu peserta didik memecahkan masalah sesuai dengan cara kemampuannya.
4. Bimbingan dan pengarahan. Pada tahap ini, guru memberikan bimbingan dan pengarahan agar peserta didik dapat mengembangan improvisasinya dalam menentukan cara atau metode pemecahan masalah.
5. Kesimpulan. Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk menjelaskan proses yang telah dia kerjakan untuk memperoleh penyelesaian masalah.

1. Keunggulan dan Kelemahan Pendekatan *Open Ended*

Adapun keunggulannya yaitu :[34]

a. Peserta didik berpartisipasi dengan aktif dalam pembelajaran dan sering mengekspresikan idenya.

---

[33] Agus Prasetyo Kurniawan, Strategi Pembelajaran Matematika (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press. 2014),179.

[34] Miftahul Huda, Model – Model Pengajaran Dan Pembelajaran (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2013), 25.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Peserta didik memiliki kesempatan lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan matematik secara komprehensif.
c. Peserta didik dengan kemampuan rendah dapat merestpon permasalahan dengan cara mereka sendiri.
d. Peserta didik secara intrinsik termotivasi untuk memberikan bukti atau penjelasan.
e. Peserta didik memiliki banyak pengalaman untuk menemukan sesuatu dalam menjawab permasalahan.

Kelemahannya yaitu :

a. Membuat dan menyiapkan masalah matematika yang bermakna bagi peserta didik bukanlah pekerjaan yang mudah.
b. Mengemukakan masalah yang langsung dipahami oleh peserta didik sangat sulit sehingga banyak peserta didik yang mengalami kesulitan bagaimana merespon permasalahan yang diberikan.
c. Peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi bisa merasa ragu atau mencemaskan jawaban mereka.
d. Kemungkinan ada sebagian peserta didik yang merasa bahwa kegiatan belajar mengajar mereka tidak menyenangkan karena kesulitan yang peserta didik hadapi.

D. Hubungan Kooperatif Tipe *Make A Match* dengan Pendekatan *Open Ended*

pembelajaran model kooperatif tipe *Make A Match* adalah tipe pembelajaran yang membuat peserta didik merasa senang. Keuntungan dari pembelajaran model kooperatif tipe *Make A Match* adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Suatu konsep atau topik yang dicari oleh peserta didik dapat menggunakan berbagai macam penyelesaian, proses terbuka (banyak penyelesaian) tersebut sesuai dengan karakteristik pendekatan *Open-Ended.*

Pendekatan *Open-Ended* adalah proses pembelajaran yang diawali dengan pemberian masalah, yang mana peserta didik mempunyai penyelesaian yang beraneka ragam. Pembelajaran dengan Pendekatan *Open-Ended* peserta didik diharapkan bukan hanya mendapatkan jawaban tetapi lebih menekankan pada proses pencarian suatu jawaban.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open-Ended* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat ditunjukkan pada tabel 2.2 berikut:

Tabel 2.2
Hubungan Kooperatif Tipe *Make A Match* dengan Pendekatan *Open Ended*

Fase Kooperatif	**Langkah-langkah *Make A Match***	**Pendekatan *Open Ended***
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik		
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban	Guru menyajikan masalah
	Setiap peserta didik mendapatkan sebuah kartu yang bertuliskan soal/jawaban	
	Setiap peserta didik memikirkan jawaban/soal dari kartu yang dipegang.	
Fase 3 Mengorganisaasikan peserta didik ke dalam kelompok – kelompok belajar	Setiap peserta didik mencari pasangan kartu yang cocok dengan kartunya.	Guru mendesain pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Fase Kooperatif	**Langkah-langkah *Make A Match***	**Pendekatan *Open Ended***
	Setiap peserta didik yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin	
	Jika peserta didik tidak dapat mencocokkan kartunya dengan kartu temannya (tidak dapat menemukan kartu soal atau kartu jawaban) akan mendapatkan hukuman, yang telah disepakati bersama.	
	Setelah satu babak, kartu dikocok lagi agar tiap peserta didik mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.	
	Peserta didik juga bisa bergabung dengan 2 atau 3 peserta didik lainnya yang memegang kartu yang cocok.	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Fase Kooperatif	**Langkah-langkah *Make A Match***	**Pendekatan *Open Ended***
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar		Guru memperhatikan dan mencatat respon peserta didik.
		Guru membimbing dan mengarahkan semua kelompok untuk aktif dalam jalannya diskusi.
Fase 5 Evaluasi	Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.	Kesimpulan.
Fase 6 Memberikan penghargaaan		

E. Perangkat Pembelajaran

Perangkat merupakan sejumlah alat, media, petunjuk, dan pedoman yang akan digunakan dalam proses pencapaian kegiatan yang diinginkan. Sedangkan pembelajaran sendiri merupakan proses kerjasama antara pendidik dan peserta didik dalam memanfaatkan segala kemampuan dan sumber yang ada, baik kemampuan yang bersumber dari dalam diri peserta didik seperti minat, bakat, dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan yang ada di luar diri peserta didik seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu[35]. Perangkat pembelajaran merupakan sejumlah alat, media, petunjuk dan pedoman yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran merupakan rangkaian media yang dipersiapkan dan digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah:

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

   Rencana pelaksanaan pembelajaran pada dasarnya yaitu perencanaan jangka pendek guna memperkirakan hal-hal yang akan dilakukan dalam pembelajaran[36]. Menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih[37]. Adapun dalam pembuatan RPP, terdapat langkah-langkah yang termuat dalam Permendikbud No. 22 tahun 2016. Namun pada pengembangan, RPP tidak harus urut dan persis seperti yang telah disampaikan dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016.

   Adapun komponen dan langkah- langkah penyusunan RPP kurikulum 2013 revisi tahun 2017 dalam hal isi komponen RPP merujuk pada Permendikbud No. 22 Tahun 2016, terdiri atas[38]:

   a. Identitas sekolah
   b. Identitas mata pelajaran
   c. Kelas/semester.
   d. Materi pokok.
   e. Alokasi waktu ditentukan dengan keperluan untuk pencapaian KD dan Indikator disesuaikan dengan silabus yang telah dibuat.

---

[35]Amaliyatun Nif'ah, Dkk., "*Pengembangan Perangkat Pembelajaran*", (Semarang, Paper Presented At Uin Walisongo, 2015), 3.

[36]Hamdani, Op. Cit., 203.

[37]Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah, Kemendikbud, *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*, (Jakarta Kemendikbud, 2016).

[38]Nur Fajar Arief., *"Langkah Penyusun Rpp Kurikulum 2013"*. (Workshop Nasional Perencanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Pai, 2013), 5-27.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Perangkat pembelajaran sebagai sarana pendukung pelaksana rencana pembelajaran diantaranya yakni Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah lembar tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik sebagai hasil penilaian pembelajaran. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas yang harus jelas Kompetensi Dasar (KD) dan indikator yang dicapainya.[39] Peneliti dalam hal ini mengadaptasi komponen dan langkah-langkah penyusunan LKPD tersebut di atas sehingga dihasilkan LKPD yang disesuaikan dengan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* untuk hasil belajar peserta didik.

Departemen Pendidikan Nasional memberikan panduan penyusunan LKPD yang meliputi[40]: komponen LKPD, meliputi judul, bidang studi, semester, tempat, petunjuk, belajar, KD yang akan dicapai, indikator, informasi pendukung, tugas yang harus

[39]Depdiknas, *Perangkat Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp)*, (Jakarta: 2008).

[40]Ibid.,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dilakukan, langkah kerja dan laporan yang harus dikerjakan. Langkah-langkah penyusunan LKPD sebagai berikut: (a) melakukan analisis kurikulum SK, KD, indikator dan materi pembelajaran, (b) menyusun peta kebutuhan LKPD; (c) menentukan judul LKPD; (d) menulis LKPD; dan (e) menentukan alat penilaian.

F. Kriteria Kelayakan Perangkat Pembelajaran

Kriteria kelayakan perangkat pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran matematika model kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open-Ended* dikatakan layak jika perangkat pembelajaran yang dikembangkan memiliki kriteria kelayakan perangkat pembelajaran sebagai berikut:

1. Kevalidan Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang baik sangat dibutuhkan bagi setiap guru. Perangkat pembelajaran perlu dilakukan pemeriksaan ulang kepada validator mengenai ketepatan isi, materi pembelajaran, kesesuaian tujuan pembelajaran, desain fisik, dan lain-lain[41]. Dalam penelitian ini, perangkat pembelajaran dikatakan valid apabila perangkat tersebut disusun sesuai dengan berbagai disiplin ilmu (validitas isi) dan semua komponen saling berkaitan satu sama lain secara konsisten (validitas konstruk). Sebagai pedoman penilaian validator terhadap perangkat pembelajaran pada penelitian ini, indikator yang digunakan adalah:

a. Indikator format perangkat pembelajaran
   Terdiri dari kejelasan pembagian materi, kemenarikan, keseimbangan teks dan ilustrasi, dan pengaturan ruang.
b. Indikator bahasa
   Terdiri dari kebenaran tata bahasa, kesesuaian kalimat dengan tingkat berpikir dan kemampuan membaca peserta didik, kejelasan definisi, dan kesederhanaan struktur kalimat.
c. Indikator ilustrasi
   Terdiri dari dukungan ilustrasi untuk memperjelas konsep, keterkaitan langsung dengan konsep yang diajarkan, kejelasan, dan mudah dipahami.

---

[41] Dalyana, Tesis: "*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Realistik Pada Pokok Bahasan Perbandingan Di Kelas Ii Sltp*", (Pasca Sarjana Unesa, 2004), 71.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Indikator isi

Terdiri dari kebenaran isi, bagian-bagiannya tersusun secara logis, kesesuaian dengan kurikulum 2013, memuat informasi penting yang terkait, hubungan dengan materi sebelumnya, kesesuaian dengan pola pikir peserta didik, dan memuat latihan yang berhubungan dengan konsep yang ditemukan.

2. Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Nieveen menjelaskan bahwa karakteristik perangkat pembelajaran memiliki kelayakan praktis yang tinggi ketika perangkat memenuhi kekonsistenan dua kriteria, yaitu (1) praktis secara teori dan (2) praktis secara praktik. Praktis secara teori didasarkan pada penilaian ahli dan praktisi (guru di sekolah) dengan cara mengisi lembar validasi masing-masing perangkat pembelajaran. Penilaian tersebut meliputi beberapa aspek, yaitu; (a) dapat digunakan tanpa revisi; (b) dapat digunakan dengan sedikit revisi; (c) dapat digunakan dengan banyak revisi; (d) tidak dapat digunakan. Praktis secara praktik didasarkan hasil penilaian pengamat untuk menyatakan dapat tidaknya model dilaksanakan di kelas dengan komponen dan perangkat pembelajaran yang disediakan[42].

Nur fathurrahmah berpendapat bahwa penilaian suatu perangkat pembelajaran dikatakan praktis, jika memenuhi 2 kriteria, yaitu : (1) perangkat yang dikembangkan dapat diterapkan menurut penilaian para ahli, (2) perangkat yang dikembangkan dapat diterapkan secara riil di lapangan. Hal ini didukung oleh hasil validasi untuk setiap perangkat rata-rata berada pada kategori valid dan sangat valid.[43] Kategori kevalidan perangkat dalam penelitian ini yaitu dikatakan sangat valid apabila rata-rata total validitas menunjukkan nilai $4 < VR \leq 5$ dan dikatakan valid jika rata-rata total vaaliditas menunjukkan nilai $3 < VR \leq 4$. Perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika hasil validasi untuk setiap perangkat rata-rata berada pada kategori valid dan sangat valid.

---

[42] Hobri. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. (Jember: Pena Salsabila. 2010), 54.

[43] Nurpadilla-Muhammad Danial-Muris" *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Keterampilan Proses Sains Pada Materi Asam Basadi Sma Negeri 3 Sinjai Selatan"*, Makassar :(Universitas Negeri Makassar).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

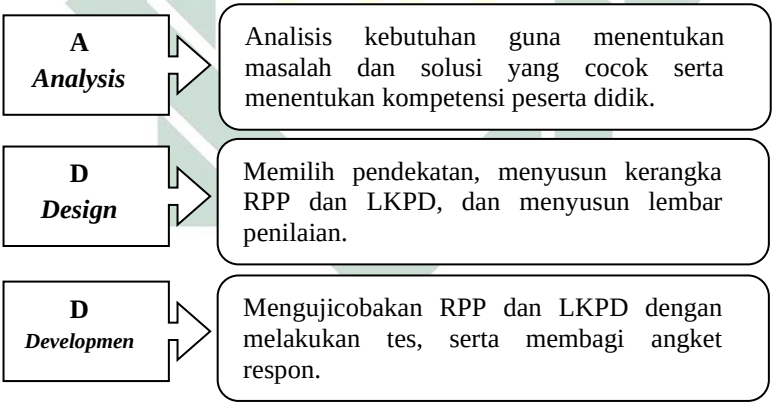
BAB III
METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini termasuk penelitian yang mengembangkan perangkat pembelajaran matematika model kooperatif tipe *Make A Match*. Penelitian pengembangan mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang memiliki 5 tahap pengembangan yaitu : *Analysis* (analisis), *Design* (desain/perancangan), *Development* (pengembangan), i*mplementation* (implementasi/eksekusi), *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik). Karena keterbatasan penelitian adanya pandemi *COVID-19* maka penelitian ini hanya dibatasi tiga tahapan yaitu *Analysis, Design, Development*. Adapun perangkat yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu RPP dan LKPD.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan yang di gunakan pada penelitian ini yaitu ADDIE. Tahapan pengembangan ADDIE dapat digambar sebagai berikut:



Bagan 3. 1
Tahapan pengembangan ADDIE

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berikut penjelasan mengenai kelima tahapan tersebut:

1. ***Analysis* (Analisis)**

Pada tahap *analysis* merupakan tahap menganalisis perlunya pengembangan metode pembelajaran dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan. Tahapan analisis yang dilaksanaan yaitu.

a. Analisis Kurikulum

Analisis Kurikulum yang dilakukan yaitu kegiatan menelaah kurikulum yang diberlakukan di MTs Nurul Islam. Dengan tujuan untuk memadukan dengan perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis Peserta didik yang dilakukan yaitu dengan menganalisis karakteristik atau profil peserta didik, identifikasi kesenjangan dan analisis tugas yang detail. Tahap ini akan mengetahui dan mengklarifikasi apakah problem yang dihadapi memerlukan solusi berupa pembuatan perangkat pembelajaran atau tidak.

c. Analisis Materi Pembelajaran

Analisis Materi Pembelajaran yang dilakukan yaitu mencari materi yang cocok untuk problem yang dihadapi. Selanjutnya materi pembelajaran dirinci dan disusun secara sistematis kedalam massing-masing perangkat yang bertujuan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran.

2. ***Design* (Perencanaan)**

Produk yang direncanakan berupa RPP dan LKPD mulai dirancang kemudian produk akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis yang sudah dilakukan sebelumnya.

3. ***Development* (Pengembangan)**

Tahap pengembangan yaitu tahap produk akan dijalankan. dimana pengembangan produk dilaksanakan sesuai dengan rancangan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Uji Coba Produk

1. Jenis data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Data Proses Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Bentuk dari data ini yaitu berupa catatan lapangan (*field note*) selama proses pengembangan perangkat pembelajaran yang dilakukan peneliti untuk mengembangkan perangkat pembelajaran sampai mencapai hasil yang diinginkan.

b. Data Kevalidan dan Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Data ini didapatkan dari beberapa ahli yang kompeten di bidang pengembangan perangkat pembelajaran. Data ini digunakan untuk mengetahui bahwasannya pembelajaran serta instrumen-instrumen peneliti layak digunakan untuk di uji cobakan di sekolah

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

a. Catatan Lapangan (*Field Note*)

Teknik ini guna memperoleh data tentang proses pengembangan perangkat pembelajaran matematika model kooperatif tipe *Make A Match* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Teknik ini dilakukan cara mencatat keseluruhan proses yang dilakukan selama proses pengembangan perangkat pembelajaran. Data yang didapat di catatan lapangan selanjutnya dianalisis dan dijadikan sebagai dasar untuk menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan selama proses pengembangan.

b. Teknik Angket

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kevalidan dan kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli dan praktisi. Data yang dikumpulkan merupakan data tentang kevalidan perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKPD yang berupa pertanyaan ahli dan praktisi mengenai aspek-aspek yang ada didalm perangkat pembelajaran. Data validasi diperoleh dengan cara memberikan lembar validasi kepada ahli dan praktisi yang berperan sebagai validator atau penilai terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Hasil validasi digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk merevisi perangkat yang dikembangkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Lembar Catatan Lapangan (*Field Note*)

Lembar *field note* merupakan catatan bebas yang ditulis berdasarkan apa yang dialami peneliti mulai dari proses pengumpulan informasi, proses pembuatan perangkat hingga proses penilaian perangkat.

b. Lembar Validasi

Lembar validasi diberikan kepada validator yang digunakan untuk menvalidasi dan memberikan saran–saran agar dapat memberikan perbaikan yang lebih baik. Sebab dalam lembar validasi terdapat kolom komentar dan kritik atau saran yang dapat dijadikan acuan untuk mnyempurnakan produk.

4. Teknik Analisis Data

Pada umumnya untuk menentukan kualitas hasil pengembangan model dan perangkat pembelajaran diperlukan tiga kriteria yaitu : kevalidan, kepraktisan.[44]

a. Analisis Catatan Lapangan (*Field Note*)

Analisis ini digunakan untuk mengetahui proses dilakukannya pembelajaran dilapangan secara langsung dan dilakukan selama proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Make A Match* dengan menggunaakan pendekatan *Open-Ended* yang mana diubah kedalam bentuk deskripsi. Selanjutnya, peneliti mereduksi catatan tersebut dengan hanya mengambil data yang diperlukan untuk mendskripsikan proses pengembangan perangkat pembelajaran. Hal tersebut guna memudahkan peneliti untuk mengembangkan produk yang sesuai dengan keadaan yang sedang terjadi di lapangan.

[44]Rochmad, "Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika", *Jurnal Kreano*, 3:1, (Juni, 2012), 68.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3. 1
Penyajian Data Catatan Lapangan Setelah Direduksi

Tahap Pengembangan	Langkah–langkah	Tanggal	Kegiatan	Hasil yang Didapatkan
Analisis	Menetapkan kompetensi sesuai dengan RPP			
	Menentukan ruang lingkup			
Design	Penyusunan RPP dan LKPD			
	Penyusunan instrumen kevalidan, kepraktisan, juga keefektifan perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan.			
Development	Validasi			
Implementation	Uji coba dilapangan			
Evaluation	Evaluasi perangkat pembelajaran dan instrumen kevalidan, kepraktisan, juga keefektifan perangkat pembelajaran yang akan			

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tahap Pengembangan	Langkah–langkah	Tanggal	Kegiatan	Hasil yang Didapatkan
	dikembangkan.			

b. Analisis Kevalidan Perangkat Pembelajaran

Peneliti pada tahap ini yaitu menganalisis hasil penilaian dari para ahli. Perangkat pembelajaran dikatakan valid jika para para ahli menyatakan bahwa perangkat pembelajaran telah dikembangkan dengan baik dengan skala penilaian RPP dan LKPD ditunjukkan pada tabel 3.2 berikut:[45]

Tabel 3.2
Skala penilaian RPP dan LKPD

Nilai	Keterangan
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Tidak baik

1) Analisis Kevalidan RPP

Untuk mengetahui kevalidan RPP yang dikembangkan, maka dilakukan dengan mencari rata-rata tiap kategori dan rata-rata tiap aspek dalam lembar validasi, yang pada akhirnya

[45] H, Hobri. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila. 2010. Hal 50

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akan didapatkan rata-rata total penilaian para ahli terhadap RPP yang dikembangkan, kegiatan yang dilakukan yaitu:[46]

a) Melakukan rekapitulasi semua pernyataan validator kedalam tabel 3.3:

Tabel 3.3
Pengolahan Data Kevalidan (RPP)

Aspek Penilaian	Kriteria	Validator		Rata-rata Tiap Indikator (RI_i)	Rata-rata Tiap Aspek (RA_i)
		1	2		
Rata-rata Total (VR)					

b) Mencari rerata tiap kriteria dari semua validator dengan rumus:

$$RI_i = \frac{\sum_{j=1}^{n} V_{ji}}{n}$$

RI_i : Rata-rata indikator ke-i
v_{ji}: Skor hasil penilaian validator ke-j untuk kriteria ke-i
n : Banyaknya validator

c) Mencari rerata tiap aspek dengan rumus:

$$RA_i = \frac{\sum_{j=1}^{n} RI_{ji}}{n}$$

RA_i : Rata-rata aspek ke-i
RI_{ji}: Rata-rata indikator ke-jterhadap aspek ke-i
n : Banyaknya validator.

d) Mencari rerata total RPPdengan rumus:

$$\text{VR} = \frac{\sum_{i=1}^{n} RA_i}{n}$$

VR: Rata-rata total validitas
RA_i: Rata-rata aspek ke-i
n : Banyaknya aspek

[46] Ibid.,52.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada kolom yang sesuai. Menentukan kevalidan RPP dengan mencocokkan rerata total dengan kategori yang telah ditetapkan dalam tabel 3.4 berikut[47].

Tabel 3.4
Kategori KevalidanRPP

Kategori	Keterangan
4 < VR RPP ≤ 5	Sangat valid
3 <VR RPP ≤ 4	Valid
2 <VR RPP ≤ 3	Kurang valid
VR RPP ≤ 2	Tidak valid

e) Jika hasil validasi menunjukkan belum valid maka RPP yang sedang dikembangkan perlu direvisi.

2) Analisis Kevalidan LKPD

Aspek yang dinilai dalam LKPD ada 4, yaitu: petunjuk, penyajian, kelayakan isi, dan bahasa.

a) Melakukan rekapitulasi semua pernyataan validator kedalam tabel 3.5:[48]

Tabel 3.5
Pengolahan Data Kevalidan LKPD

Aspek Penilaian	Kriteria	Validator		Rata-rata Tiap Indikator (RI_i)	Rata-rata Tiap Aspek (RA_i)
		1	2		
Rata-rata Total (VR)					

b) Mencari rerata tiap kriteria dari semua validator dengan rumus:

$$RI_i = \frac{\sum_{j=1}^{n} V_{ji}}{n}$$

RI_i : Rata-rata indikator ke-i

[47]Ibid.,53.

[48] Ibid.,hal 53.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

v_{ji}: Skor hasil penilaian validator ke-j untuk indikator ke-i
n : Banyaknya validator

c) Mencari rerata tiap aspek dengan rumus:

$$RA_i = \frac{\sum_{j=1}^{n} RI_{ji}}{n}$$

RA_i: Rata-rata nilai aspek ke-i
RI_{ji}: Rata-rata indikator ke-j untuk aspek ke-i
n : Banyaknya validator

d) Mencari rerata total LKPD dengan rumus:

$$\text{VR} = \frac{\sum_{i=1}^{n} RA_i}{n}$$

VR : Rata-rata total validitas
RA_i: Rata-rata aspek ke-i
n : Banyaknya aspek

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada kolom yang sesuai. Menentukan kevalidan LKPD dengan mencocokkan rerata total dengan kategori yang telah ditetapkan dalam tabel 3.6 berikut:[49]

Tabel 3.6
Kategori Kevalidan LKPD

Kategori	Keterangan
4 <VRLKPD≤ 5	Sangat valid
3 < VRLKPD≤ 4	Valid
2 < VRLKPD≤ 3	Kurang valid
VR LKPD≤ 2	Tidak valid

e) Jika hasil validasi menunjukkan belum valid maka LKPD yang dikembangkan perlu direvisi.

c. Analisis Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Untuk mengetahui kepraktisan perangkat pembelajaran, terdapat empat kriteria penilaian umum perangkat pembelajaran dengan kode nilai sebagai berikut:[50]

[49] Ibid., 54.
[50] Ibid.,56.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.7
Kategori Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Kategori	**Kode Nilai**	**Keterangan**
4 <VR≤ 5	A	Dapat digunakan tanpa revisi
3 < VR≤ 4	B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
2 < VR≤ 3	C	Dapat digunakan dengan banyak revisi
VR ≤ 2	D	Tidak dapat digunakan

Perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika hasil validasi untuk setiap perangkat rata-rata berada pada kategori valid dan sangat valid.[51]

[51] Nurpadilla-Muhammad Danial-Muris" *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Keterampilan Proses Sains Pada Materi Asam Basadi Sma Negeri 3 Sinjai Selatan"*, Makassar :(Universitas Negeri Makassar).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Data Proses Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Karena keterbatasan penelitian adanya pandemi *COVID-19* maka penelitian ini hanya dibatasi tiga tahapan yaitu *Analysis, Design, Development*. Pengembangan dalam penelitian ini adalah pengembangan perangkat yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Rincian waktu, kegiatan, serta hasil yang diperoleh saat melakukan kegiatan pengembangan perangkat pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1.
Rincian Waktu dan Kegiatan Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Tahapan Pengembangan	Nama Kegiatan	Tanggal	Hasil yang diperoleh
Tahapan Analisis *(Analysis)*	Analisis Kurikulum	30 Januari 2020	1. Informasi mengenai kurikulum yang diterapkan dalam pembelajaran di MTs Nurul Islam Pungging yaitu kurikulum 2013 edisi revisi. 2. Menggunakan kompetensi dasar nomer 3.9 tentang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			membedakan dan menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar.
	Analisis Peserta didik	30 Januari 2020	1. Peserta didik seringkali merasa malas saat pembelajaran matematika.
	Analisis Materi Pembelajaran	30 Januari 2020	Materi yang diajarkan adalah materi semester genap yaitu Bangun Ruang Sisi Datar
Tahapan Perencanaan *(Design)*	Penyusunan Perangkat Pembelajaran	01 Maret 2020 - 26 April 2020	Rancangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* meliputi perangkat pembelajaran (RPP dan LKPD)
Tahapan Pengembangan *(Development)*	Pembuatan Perangkat Pembelajaran	27 April 2020 - 11 Mei 2020	Menghasilkan perangkat pembelajar yang dikembangkan berupa RPP dan LKPD yang sesuai dengan model kooperatif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

			tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* dengan tujuan meningkatkan hasil belajar. Kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing skripsi.
	Validasi Perangkat Pembelajaran Dan Instrumen Penelitian	27 April 2020 – 24 Juni 2020	Hasil validasi perangkat pembelajaran oleh para ahli. Kemudian mendapat saran dan masukan dari para ahli terkait perangkat pembelajaran yang akan dilakukan.
	Revisi	24 Juni 2020 – 31 Juni 2020	Menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah di perbaiki sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh para validator.

Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan yaitu, *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*. Karena keterbatasan penelitian adanya pandemi *COVID-19* maka penelitian ini hanya dibatasi tiga tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*. Peneliti mendeskripsikan sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. **Analisis (*Analysis)***

Kegiatan pada tahap analisis ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh beberapa data diantaranya yakni mengenai data kurikulum, sikap dan karakter peserta didik, serta materi pembelajaran. Latar belakang dikembangkannya perangkat pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* untuk meningkatkan hasil belajar didasarkan atas beberapa masalah yang dihadapi peserta didik. Sedangkan data kurikulum serta materi yang digunakan menjadi acuan untuk dikembangkannya perangkat pembelajaran. Berikut hasil analisis ketiga data tersebut adalah sebagai berikut :

1) Analisis kurikulum

Tahap analisis yang pertama yakni menganalisis kurikulum yang digunakan di MTs Nurul Islam Pungging. Kegiatan tersebut dilakukan pada tanggal 30 Januari 2020. Kurikulum yang digunakan MTs Nurul Islam Pungging adalah kurikulum 2013 edisi revisi. sehingga perangkat yang nantinya akan dikembangkan oleh peneliti mengacu pada kurikulum tersebut.

Peneliti memilih kelas VIII-A dengan KD 3.9 yakni materi luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas). Materi yang dikembangkan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* di batasi hanya membahas materi tentang luas permukaan balok dan kubus . Berikut ini merupakan kompetensi yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 4.2
Kompetensi Dasar dan Indikator Yang Digunakan

KD	Indikator
3.9 Membedakan dan menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar (kubus, balok, prisma dan limas).	3.9.1 Menentukan luas permukaan kubus 3.9.2 Menentukan luas permukaan balok

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) **Analisis peserta didik**

Tahap analisis yang kedua yaitu menganalisis peserta didik kelas VIII di MTs Nurul Islam Pungging. Kegiatan tersebut dilakukan pada tanggal 30 Januari 2020. Proses analisis peserta didik yang dilakukan yaitu diskusi dengan guru mata pelajaran matematika MTs Nurul Islam Pungging. Hasil dari diskusi dengan guru matematika, maka didapatkan informasi bahwa peserta didik merasa malas saat pembelajaran matematika dan sering kali terlihat kurang tertarik dengan metode pembelajarannya.

3) **Analisis materi**

Tahap analisis yang ketiga yaitu analisis materi. Analisis materi bertujuan untuk menyusun materi secara sistematis yang relevan serta sesuai untuk diajarakan kepada peserta didik. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah materi yang sesuai dengan kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* yaitu bangun ruang sisi datar.

b. **Perencanaan (*Design*)**

Tahap perancangan dilaksanakan kegiatan perancangan perangkat pembelajaran pada tanggal 1 Maret 2020, ditahap ini peneliti merancang perangkat pembelajaran kooperatif *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta didik(LKPD) dengan mengacu pada hasil analisis kurikulum, peserta didik, dan materi pembelajaran. Berikut dijelaskan tentang penyusunan perangkat pembelajaran tersebut:

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

Perancangan RPP dalam penelitian ini mengacu pada pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* terutama dalam sintaks pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran ini digunakan sebagai pegangan pendidik dalam mengorganisasikan peserta didik ke dalam pelaksanaan pembelajaran.

Adapun bagian-bagian di dalam RPP yakni identitas RPP, alokasi waktu, KI, KD, Indikator, tujuan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran, materi pemebelajaran, model pembelajaran, metode belajar, sumber belajar, media belajar, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, dan penilaian kompetensi.

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

Lembar Kerja Peserta Didik(LKPD) yang dirancang peneliti yaitu bangun ruang sisi datar serta cara penyelesaiaannya, yang mana dititik fokuskan pada luas permukaan balok dan kubus. Komponen LKPD pada penelitian ini terdiri atas Judul LKPD, identitas siswa, penulisan KD dan indikator, tujuan , petunjuk belajar, dan langkah-langkah kerja yang menuntun peserta didik untuk belajar mencari rumus bangun ruang sisi datar yang difokuskan pada balok dan kubus, melalui pertannyaan-pertanyaan yang sudah dipersiapkan pendidik.

3) **Instrumen Penelitian Lainnya**

a) **Lembar Validasi Perangkat Penilaian**

Lembar validasi berisi tentang aspek-aspek penilaian dan saran terkait perangkat hasil pengembangan. Lembar validasi ini digunakan untuk kevalidan dan kepraktisan perangkat pembelajaran. Penelitian ini menggunakan dua instrumen validasi yaitu lembar validasi dan kepraktisan RPP dan LKPD. Kedua instrumen tersebut selanjutnya akan divalidasi oleh empat validator yang ahli dan kompeten terkait penyusunan perangkat pembelajaran.

c. **Pengembangan (*Development)***

Pada tahap ini peneliti mengembangkan perangkat pembelajaran yang berupa RPP dan LKPD yang sudah didesain serta dikonsultasikan dengan dosen pembimbing 1 dan 2. Pada tahap pengembangan dilakukan kegiatan menyusun perangkat pembelajaran serta kosultasi dengan dosen pembimbing yang dilaksanakan pada tanggal 27 April - 11 Mei 2020. Langkah awal yaitu membuat RPP yang sesuai dengan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* dan LKPD tentang Bangun ruang sisi datar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah dikembangkan, perangkat pembelajaran siap divalidasi oleh validator. Validasi perangkat pembelajaran dilakukan pada tanggal 27 April – 24 Juni 2020 dengan validator yang berkompeten dalam bidangnya dan mampu memberikan masukan untuk merevisi perangkat pembelajaran, sehingga perangkat pembelajaran dapat digunakan pada subjek penelitian. Dalam penelitian ini, validasi dilakukan oleh 4 dosen pendidikan matematika. Adapun validator dalam penelitian ini ditujukkan pada tebel 4.3 berikut:

Tabel 4.3
Daftar Nama Validator

NO.	NAMA	KETERANGAN
1.	Ahmad Lubab, M.Si	Dosen Pendidikan Matematika UIN Sunan Ampel Surabaya
2.	Dr. Moh. Hafiyusholeh, M.Pd	Dosen Matematika UIN Sunan Ampel Surabaya
3.	Dr. Siti Lailiyah, M.Si	Dosen Pendidikan Matematika UIN Sunan Ampel Surabaya
4.	Yuni Arrifadah, M.Pd	Dosen Pendidikan Matematika UIN Sunan Ampel Surabaya

Pada tahap pengembangan yang terakhir dilakukan pada tanggal 24 Juni - 31 Juni 2020 dengan kegiatan merevisi perangkat pembelajaran kooperatif *Make A Match* dengan Pendekatan *Open Ended* yang siap untuk diterapkan kepada subjek penelitian.

2. Data Kevalidan Perangkat Pembelajaan

a. Kevalidan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Penilaian validator terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran meliputi beberapa jenis aspek, yaitu tujuan, isi, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, waktu, dan bahasa. Hasil kevalidan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) oleh validator disajiakn dalam tabel 4.4 berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.4
Hasil Validasi RPP

No.	Aspek yang Dinilai	Kriteria	Validator				Rata-rata Tiap Indikator (RI_i)	Rata-Rata-rata Tiap Aspek (RA_i)
			1	**2**	**3**	**4**		
1	Tujuan	a. Ketepatan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran	4	4	4	5	4,25	4,33
		b. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan tingkat perkembangan peserta didik	5	5	4	5	4,75	
		c. Operasional rumusan tujuan dan indicator	4	4	4	4	4,00	
2	Isi	a. Kesesuaian materi dengan Kurikulum 2013	4	4	4	5	4,25	4,04
		b. Kesesuaian indikator dengan KD	5	5	4	5	4,75	
		c. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan KD	3	3	4	5	3,75	
		d. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (kebenaran materi)	4	4	4	5	4,25	
		e. Kesesuaian pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match*	3	3	4	3	3,25	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		dengan pendekatan *Open Ended* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dilakukan dengan tepat sehingga memungkinkan peserta didik belajar						
		f. Kegiatan pendidik dilakukan secara operasional dan mudah dilaksanakan	4	4	4	4	4,00	
3	Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran	a. Langkah-langkah pembelajaran memuat urutan kegiatan pembelajaran yang logis.	4	4	4	4	4,00	4,18
		b. Langkah-langkah pembelajaran memuat dengahn jelas peran guru dan peserta didik.	5	5	4	5	4,75	
		c. Langkah-langkah pembelajaran dapat dilaksanakan oleh guru.	4	4	4	4	4,00	
		d. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* pada materi	4	4	4	4	4,00	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		luas permukaaan balok dan kubus ditulis lengkap dalam RPP						
4	Waktu	a. Ketepatan waktu dalam melakukan kegiatan pendahuluan	3	3	4	3	3,25	3,24
		b. Ketepatan waktu dalam melakukan kegiatan inti	3	3	3	3	3,00	
		c. Ketepatan waktu dalam melakukan kegiatan penutup	4	3	4	3	3,50	
5	Bahasa	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	4	4	4	4,00	4,08
		b. Menggunakan kaidah Bahasa Indonesia sesuai dengan EYD	4	4	4	4	4,00	
		c. Sifat komunikasi bahasa yang digunakan (secara sistematis dan konsisten)	4	4	4	5	4,25	
Rata – Rata Total								3,97

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat dilihat bahwa penilaian yang diberikan oleh validator diperoleh skor mulai 3, 4 dan 5 sedangkan skor 1 dan 2 tidak ada yang memilih. Penilaian yang diberikan adalah sebagai berikut: dilihat pada aspek tujuan, rata–rata skor untuk kriteria (a) diperoleh skor 4,25, kriteria (b) diperoleh skor 4,75, kriteria (c) diperoleh skor 4,00, sehingga rata-rata skor yang diperoleh pada aspek tujuan adalah 4,33. Pada aspek isi, rata–rata skor untuk kriteria (a) diperoleh skor 4,25, kriteria (b) diperoleh skor 4,75, kriteria (c) diperoleh skor 3,75, kriteria (d) diperoleh skor 4,25, kriteria (e)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diperoleh skor 3,25, kriteria (f) diperoleh skor 4,00. Sehingga rata-rata skor yang diperoleh pada aspek isi adalah 4,04.

Pada aspek langkah-langkah kegiatan pembelajaran, rata–rata skor untuk kriteria (a) diperoleh skor 4,00, kriteria (b) diperoleh skor 4,75, kriteria (c) diperoleh skor 4,00, kriteria (d) diperoleh skor 4,00. Sehingga rata-rata skor yang diperoleh pada aspek langkah-langkah kegiatan pembelajaran adalah 4,18. Pada aspek waktu, rata–rata skor untuk kriteria (a) diperoleh skor 3,25, kriteria (b) diperoleh skor 3,00, kriteria (c) diperoleh skor 3,50, sehingga rata-rata skor yang diperoleh pada aspek tujuan adalah 3,24. Pada aspek bahasa, rata–rata skor untuk kriteria (a) diperoleh skor 4,00, kriteria (b) diperoleh skor 4,00, kriteria (c) diperoleh skor 4,25, sehingga rata-rata skor yang diperoleh pada aspek tujuan adalah 4,08. Dengan demikian diperoleh rata-rata total RPP sebesar 3,97 dalam kategori valid. Maka hasil validasi diatas dapat diartikan bahwa kevalidan perangkat RPP sudah baik. Dilihat dari hasil kevalidan RPP diatas, maka perangat layak diaplikasikan pada peserta didik dan dilihat pengaruhnya.

b. Kevalidan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Penilaian validator terhadap LKPD meliputi beberapa jenis aspek, yaitu format, isi, kesesuaian materi, bahasa. Hasil kevalidan Lermbar Kerja Peserta Didik oleh validator disajiakn dalam tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5
Hasil Validasi LKPD

No	Aspek yang Dinilai	Kriteria	Validator				Rata-rata Tiap Indikator (RI_i)	Rata-Rata-rata Tiap Aspek (RA_i)
			1	**2**	**3**	**4**		
1	Format	a. Memiliki Daya Tarik	3	3	3	4	3,25	3,25
		b. Sistem Penomoran Jelas	3	3	4	4	3,50	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		c. Pengaturan ruang atau tata letak	2	2	4	3	2,75	
		d. Jenis dan ukuran huruf sesuai	3	3	4	4	3,50	
2	Isi	a. LKPD yang dibuat sesuai dengan materi pembelajaran pada RPP.	3	3	4	5	3,75	3,25
		b. Kesesuaian materi atau tugas dengan tujuan pembelajaran	3	3	3	4	3,25	
		c. LKPD dibuat sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* .	3	2	4	2	2,75	
3	Kesesuaian Materi	a. Masalah atau soal yang diajukan sesuai dengan kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* .	3	3	4	3	3,25	3,50
		b. Peranannya mendorong peserta didik menemukan konsep atau prosedur secara mandiri atau kelompok	2	2	4	4	3,00	
		c. Kesesuaian	4	4	4	5	4,25	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		gambar dengan konsep atau materi						
4	Bahasa	a. Kebenaran tata bahasa	3	3	4	3	3,25	3,31
		b. Kesederhanaan struktur kalimat	3	3	4	3	3,25	
		c. Kejelasan petunjuk dan arahan	3	3	4	4	3,50	
		d. Sifat komunikasi bahasa yang digunakan	3	3	4	3	3,25	
Rata – Rata Total								3,32

Berdasarkan tabel 4.5 di atas dapat dilihat bahwa penilaian yang diberikan oleh validator diperoleh skor mulai 2 sampai 5. Penilaian yang diberikan adalah sebagai berikut: pada aspek format, rata–rata skor untuk kriteria (a) diperoleh skor 3,25, kriteria (b) diperoleh skor 3,50, kriteria (c) diperoleh skor 2,75, kriteria (d) diperoleh skor 3,50, sehingga rata-rata skor yang diperoleh pada aspek format adalah 3,25. Pada aspek isi, rata–rata skor untuk kriteria (a) diperoleh skor 3,75, kriteria (b) diperoleh skor 3,25, kriteria (c) diperoleh skor 2,75, Sehingga rata-rata skor yang diperoleh pada aspek isi adalah 3,25.

Pada aspek kesesuaian materi, rata–rata skor untuk kriteria (a) diperoleh skor 3,25, kriteria (b) diperoleh skor 3,00, kriteria (c) diperoleh skor 4,25. Sehingga rata-rata skor yang diperoleh pada aspek kesesuaian materi adalah 3,50. Pada aspek bahasa, rata–rata skor untuk kriteria (a) diperoleh skor 3,25, kriteria (b) diperoleh skor 3,25, kriteria (c) diperoleh skor 3,50, kriteria (d) diperoleh skor 3,25, sehingga rata-rata skor yang diperoleh pada aspek bahasa adalah 3,31. Dengan demikian diperoleh rata-rata total RPP sebesar 3,32 dalam kategori valid. Maka hasil validasi diatas dapart diartikan bahwa kevalidan perangkat LKPD baik. Melihat dari hasil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kevalidan LKPD diatas, maka perangkat layak diaplikasikan pada peserta didik dan dilihat pengaruhnya.

3. Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran ini dilihat dari penilaian validator terhadap perangkat pembelajaran yang sudah dikembangkan sesuai dengan lembar validasi. Selain digunakan untuk kevalidan, lembar validasi juga digunakan untuk melihat kepraktisan perangkat pembelajaran. Penilaian kepraktisan digunakan untuk mengetahui apakah perangkat pembelajaran yang sudah dikembangkan dapat dilaksanakan sesuai dengan hasil penilaian dari validator atau tidak saat di lapangan. Penilaian kepraktisan diperoleh dari penghitungan mencari rata-rata total dari semua Aspek penilaian yang diberikan oleh validator menggunakan rumus yang telah ditetapkan sebelumnya. Berdasarkan penilaian validator, maka diperoleh hasil pada tabel 4. 6 sebagai berikut:

Tabel 4.6
Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Perangkat Pembelajaran	Total Rata-Rata tiap aspek	Nilai	Keterangan
RPP	3,97	B	Dapat digunakan sedikit revisi
LKPD	3,32	B	Dapat digunakan sedikit revisi

Kepraktisan diatas diperoleh berdasarkan penilaian mencari rata-rata total dari lembar validasi dan kepraktisan perangkat. Berdasarkan dari tabel diatas, diperoleh hasil kepraktisan memiliki nilai B untuk RPP dan mendapat nilai B untuk LKPD yang artinya dapat digunakan dengan sedikit revisi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Analisis Data

1. Analisis Data Proses Pengembangan Perangkat Pembelajaran

a. Tahap Analisis *(Analysis)*

Berdasarkan deskripsi data proses pengembangan perangkat pembelajaran pada tahap analisis diperoleh informasi secara umum terkait pembelajaran di MTs Nurul Islam Pungging, diantaranya:1) menggunakan kurikulum 2013 edisi revisi. 2) menggunakan kompetensi dasar nomer 3.9 tentang menentukan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar. 3) peserta didik merasa malas saat pembelajaran matematika dan sering kali terlihat kurang tertarik dengan metode pembelajarannya.

Berdasarkan data tersebut, penliti selanjutnya memilih model pembelajaran dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Peneliti memilih menggunakan pembelajaran model kooperatif tipe *Make A Match* agar peserta didik dapat berperan aktif dan merasa senang dengan adanya model pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik mampu memaksimalkan kerja otaknya selama pembelajaran. Selain itu, peneliti juga menggunakan pendekatan *Open Ended* yang mampu membuat peserta didik mampu menyelesaikan permasalahan dengan berbagai cara yang diketahui. Hal tersebut tentu saja akan merangsang rasa ingin tahu peserta didik dalam menyelesaikan masalah, membuat peserta didik aktif dan merasa senang saat pembelajaran berlangsung.

b. Tahap Perancangan *(Design)*

Pada tahap ini peneliti membuat serta memodifikasi perangkat pembelajaran yang berupa RPP, LKPD menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* untuk meningkatkan hasil belajar agar bisa mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Setelah peneliti membuat serta memodifikasi perangkat pembelajarannya, peneliti mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing sebelum divalidasi oleh validator. Berikut analisis perangkat pembelajaran yang dikembangkan:

a. RPP

Berdasarkan deskripsi data penyusunan RPP yang disajikan diatas, bahwa RPP ini disusun agar pendidik dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meningkatkan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penyusunan RPP disesuaikan dengan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended*.

b. LKPD

Berdasarkan deskripsi data penyusunan LKPD yang disajikan diatas, bahwa LKPD ini disusun agar pendidik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penyusunan LKPD disesuaikan dengan pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended*. Pada LKPD yang dikembangkan menuntut peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok serta menuntut peserta didik berpikir keras mencari pasangan soal dan jawaban serta mengetahui konsepnya.

3) Tahap Pengembangan *(Development)*

Pada tahap ini peneliti mengembangkan perangkat pembelajaran yang berupa RPP dan LKPD yang sudah didesain serta dikonsultasikan dengan dosen pembimbing 1 dan 2. Setelah dikembangkan, perangkat pembelajaran yang sudah dibuat divalidasi oleh validator. Adapun tujuan dari kegiatan validasi pada penelitian ini yaitu untuk mendapatkan perangkat pembelajaran yang valid. Jika perangkat pembelajaran belum dikatakan valid, maka validasi akan terus dilaksanakan sampai mendapatkan kriteria valid.

2. Analisis Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran

a. Analisis Data Kevalidan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa rata-rata aspek tujuan adalah 4,33, rata–rata untuk aspek isi adalah 4,04, rata- rata aspek langkah-langkah pembelajaran adalah 4,18, rata-rata waktu adalah 3,24, dan rata-rata bahasa adalah 4,08. Sedangkan dari kelima aspek tersebut diperoleh sebesar 3,97. Dilihat dari aspek tujuan dengan rata-rata 4,33, tujuan dalam RPP termasuk dalam kategori valid. Hal ini berarti bahwa setiap kriteria dalam aspek ini sudah sesuai dengan materi yang dikembangkan. Aspek yang dikembangkan ke dua yaitu isi dengan rata–rata 4,04, isi dalam RPP termasuk dalam kategori

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

valid. Oleh karena itu setiap kriteria pada aspek isi telah sesuai dengan tingkatan peserta didik .

Kemudian untuk aspek langkah-langkah pembelajaran sendiri mempunyai rata-rata 4,18, dapat diartikan bahwa aspek langkah-langkah dinyatakan valid. Pada aspek ini, langkah-langkah pembelajaran ditulis dengan baik sesuai dengan indikator, logis, dan lengkap. Serta langkah pembelajarannya sudah sesuai dengan langkah pembelajaran model kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Aspek yang ke empat yaitu aspek waktu. Aspek waktu sendiri memiliki rata-rata 3,24 yang tergolong kategori valid. hal ini berarti bahwa dalam pembuatan perangkat pembagian waktu di setiap kegiatan pembelajaran cukup jelas dan sesuai.

Aspek yang terakhir yaitu aspek bahasa. Aspek bahasa memiliki rata-rata sebesar 4.08 yang tergolong kategori valid. Hal ini berarti bahwa setiap bahasa yang digunakan dalam perangkat pembelajaran RPP adalah bahasa Indonesia yang baik dan benar.

Berdasarkan deskripsi di atas, dapat diperoleh rata-rata setiap aspek yaitu 3,97. Dengan begitu berarti RPP dengan pembelajaran model kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dikembangkan peneliti dikatakan “valid”

b. Analisis Data Kevalidan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa rata-rata aspek format adalah 3,25, rata –rata untuk aspek isi adalah 3,25, rata- rata aspek kesesuaian materi 3,50, dan rata-rata bahasa adalah 3,31. Sedangkan dari keempat aspek tersebut diperoleh sebesar 3,32.

Dilihat dari aspek format dengan rata-rata 3,25. Penilaian aspek format dalam penulisan LKPD termasuk dalam kategori valid. Hal ini berarti bahwa aspek format meliputi ketertarikan terhadap LKPD, sistem penomoran yang digunakan, ukuran dan jenis font yang digunakan dalam penulisan LKPD mendapatkan daya tarik tersendiri dalam mengembangkan LKPD yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendekatan Open Ended. Aspek yang dikembangkan ke dua yaitu isi dengan rata –rata 3,25, isi dalam LKPD termasuk dalam kategori valid. Oleh karena itu pada LKPD yang dikembangkan memuat latihan soal yang sesuai dengan indikator serta permasalahannya sesuai dengan pembelajaran kooperatif model *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* .

Kemudian untuk rata- rata aspek kesesuaian materi sebesar 3,50. Aspek kesesuaian dalam LKPD termasuk dalam kategori valid. Pada aspek kesesuaian materi, dan kesesuaian gambar yang digunakan juga disesuaikan dengan materi pembelajaran, serta masalah yang digunakan sesuai dengan model *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended.* Aspek yang terakhir yaitu aspek bahasa. Aspek bahasa memiliki rata-rata sebesar 3,31 yang tergolong kategori valid. Hal ini berarti bahwa setiap bahasa yang digunakan dalam perangkat pembelajaran LKPD adalah bahasa Indonesia yang baik dan benar, petunjuk dalam LKPD memudahkan peserta didik dalam memahami soal.

Berdasarkan deskripsi di atas, dapat diperoleh rata-rata setiap aspek yaitu 3,32. Dengan begitu berarti LKPD dengan pembelajaran model kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* yang dikembangkan peneliti dikatakan "valid".

3. Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

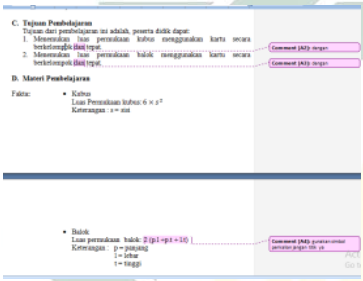
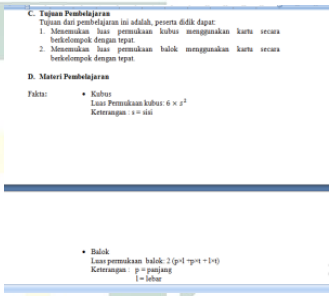
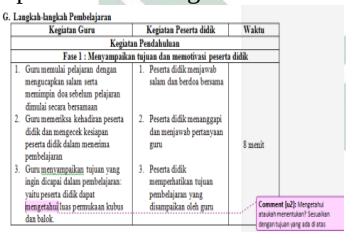
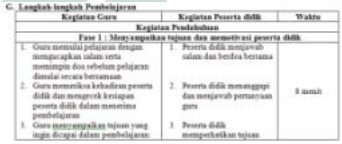
Berdasarkan dari data kepraktisan perangkat pembelajaraan pada tabel 4.4, maka dapat diperoleh data bahwa dari semua validator kepraktisan RPP yang dikembangkan memperoleh nilai B. Sesuai dengan kategori kepraktisan yang telah dijelaskan pada bab III, maka RPP yang dikembangkan peneliti dapat digunakan dengan sedikit revisi. Kemudian untuk LKPD, dari hasil rata-rata total dari semua Aspek penilaian, maka kepraktisan LKPD yang dikembangkan memperoleh nilai B. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penilaian kepraktisan perangkat RPP dan LKPD yang telah dikembangkan mendapatkan nilai B yang artinya dapat digunakan dengan sedikit revisi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

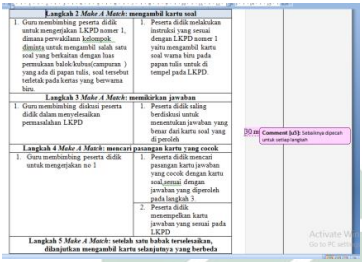
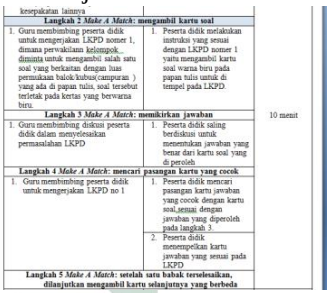
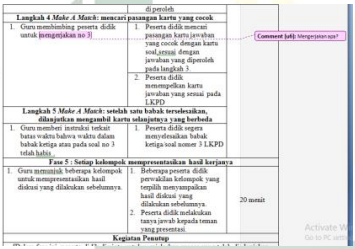
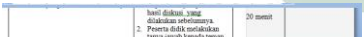
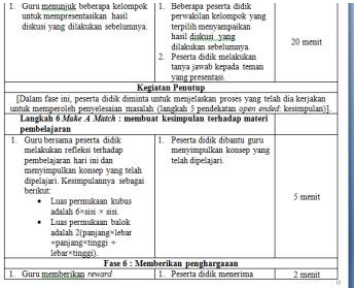
C. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validator, perangkat pembelajaran RPP dan LKPD yang dikembangkan masih perlu perbaikan pada beberapa bagian. Adapun bagian-bagian yang perlu diperbaiki dijelaskan pada tabel 4.7 dan 4.8 di bawah ini:

Tabel 4.7
Daftar Revisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

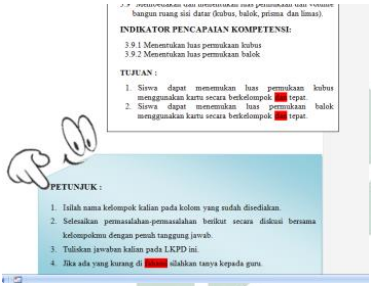
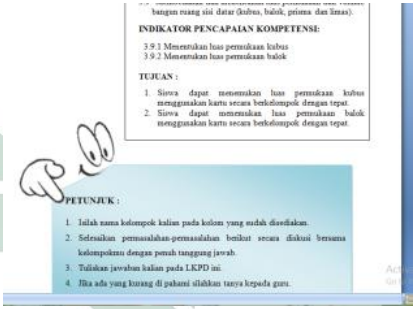
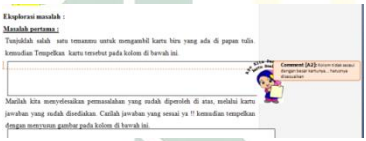
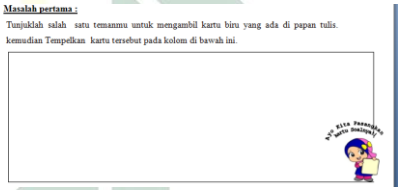
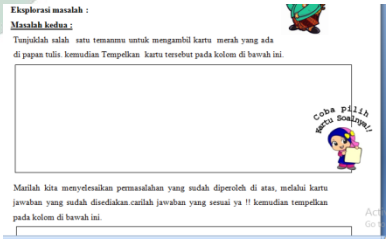
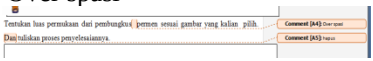
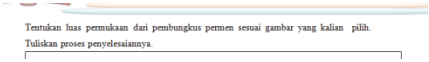
No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	Masih banyak kesalahan dalam penulisan kata 	Memperbaiki kesalahan penulisan kata. 
	Ada kata kerja yang tidak operasional"Mengetahui". 	Direvisi dengan "Menentukan". 

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Pembagian waktu belum disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran. 	Pembagian waktu untuk setiap kegiatan disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran. 
	Ada ejaan yang kurang tepat 	Ejaan telah diperbaiki
	Belum ada refleksi 	Sudah ada refleksi 

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.8
Daftar Revisi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	Ada ejaan yang kurang tepat 	Ejaan telah diperbaiki 
	Kolom tidak sesuai dengan kartu 	Kolom sudah disesuaikan dengan kartu. 
	Ada kesalahan dalam penulisan warna kartu.	Memperbaiki kesalahan penulisan warna kartu. 
	Over spasi 	Spasi sudah diperbaiki. 

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Kajian Akhir Produk

Setelah dilakukan beberapa proses pengembangan hingga penilaian, maka didapatkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) model kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.berikut uraian hasil produk yang dikembangkan:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

   Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*),karena pandemi c*ovid-19* model pengembangan yang digunakan hanya menggunakan ADD (*Analysis, Design, Development*). RPP yang dikembangkan pada penelitian ini menghasilkan RPP Matematika model kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* yang valid dan praktis serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta dididk.

   Pada data kevalidan RPP diperoleh rata-rata validasi RPP adalah 3,97. Yang berarti RPP dapat dikatakan "valid". data kevalidan RPP dinilai berdasarkan beberapa aspek yang terdiri dari beberapa indikator. Hampir semua indikator tersebut memperoleh rata-rata skor diatas 3 hingga 4. Namun ada indikator yang memperoleh rata-rata 3, yaitu indikator ketepatan waktu dalam melakukan kegiatan. Waktu yang tercantum pada RPP terutama pada kegiatan inti disajikan kurang sesuai, sehingga ada beberapa kegiatan di kegiatan inti yang seharusnya memiliki waktu yang lebih tetapi pada RPP waktunya kurang. Hal ini ternyata banyak ditemui pada RPP yang digunakan guru seperti pada hasil penelitian tara estika, yaitu RPP guru di SMP Negeri 14 Langsa masih banyak kesalahan dalam pengaturan alokasi waktu sehingga waktu tidak terencana dengan baik.[52] Sebaiknya pengembangan

[52] Tara Astika,"Analisis Kesesuaian Antara Komponen RPP Bahasa Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 14 Langsa dan Kurikulum 2013", Universitas Negeri Medan. Hal 1-18

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

waktu dalam RPP disesuaikan dengan estimasi waktu yang benar.[53]

Pada data kepraktisan RPP diperoleh rata-rata kepraktisan RPP yaitu B sehingga RPP yang dikembangkan tergolong "praktis". Hal ini berarti bahwa RPP dapat digunakan dengan sedikit revisi.

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dikembangkan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*),karena pandemi c*ovid-19* model pengembangan yang digunakan hanya menggunakan ADD (*Analysis, Design, Development*). RPP yang dikembangkan pada penelitian ini menghasilkan RPP Matematika model kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* yang valid dan praktis serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta dididk.

Pada kevalidan LKPD diperoleh rata-rata validasi LKPD adalah 3,22. Yang berarti LKPD dikatakan "valid". Data kevalidan diperoleh berdasarkan hasil penilaian beberapa aspek yang terdiri dari beberapa indikator. Hampir setiap indikator memperoleh nilai rata-rata diatas 3, hanya ada 2 indikator pada aspek format dan 1 indikator pada aspek isi yang memperoleh nilai rata-rata dibawah 3, yaitu a) pengaturan ruang atau tata letak dan b) LKPD dibuat sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended.* Hal tersebut dapat dilihat dari saran atau masukan validator untuk LKPD yang banyak terdapat pada aspek format dan isi di LKPD.

Pada data kepraktisan LKPD, diperoleh rata-rata kepraktisan LKPD yaitu B sehingga LKPD yang dikembangkan tergolong "praktis". Hal ini berarti bahwa LKPD yang digunakan sedikit revisi.

---

[53] Abdul Majid. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standart Kompetensi Guru.*(Bandung:Rosdakarya.2011). 40

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

NB : Halaman ini sengaja dikosongkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V
PENUTUP

A. Simpulan

Hasil penelitian pengembangan perangkat pembelajaran matematika model kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di MTs Nurul Islam Pungging pada kelas VIII-A dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan perangkat pembelajaran dilakukan dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Karena keterbatasan penelitian adanya pandemi *COVID-19* maka penelitian ini hanya dibatasi tiga tahapan yaitu *Analysis, Design, Development*. Tahapan yang pertama yakni tahap analisis, adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis ini yakni: mencari informasi mengenai kurikulum yang diterapkan, mencari informasi mengenai materi yang diajarkan. Tahapan yang ke dua yakni membuat rancangan perangkat pembelajaran model *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* meliputi perangkat pembelajaran (RPP dan LKPD). Tahapan yang ketiga yakni pembuatan perangkat pembelajaran yang berupa RPP dan LKPD yang sudah didesain.
2. Hasil pengembangan perangkat pembelajaran matematika model kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di MTs Nurul Islam Pungging telah dinyatakan **"valid"** oleh validator dengan hasil rata-rata total kevalidan RPP sebesar 3,97 dan rata-rata total kevalidan LKPD sebesar 3,32.

Hasil pengembangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di MTs Nurul Islam Pungging telah dinyatakan **"praktis"** oleh validator dengan ketentuan penilain mencari rata-rata total dari semua Aspek . Adapun hasil rata-rata penilaian dari 4 validator yaitu B untuk RPP dan untuk LKPD.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Saran

Berikut saran-saran yang dapat disimpulkan pada peneliti ini:

1. Perangkat pembelajaran model kooperatif tipe *Make A Match* dengan pendekatan *Open Ended* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di MTs Nurul Islam Pungging ini masih terbatas pada materi bangun ruang sisi datar yang hanya difokuskan pada mencari luas permukaan luas dan balok saja. Karena keterbatasan penelitian adanya pandemi *COVID-19*, oleh sebab itu bagi pembaca atau peneliti lain yang tertarik dengan penelitian ini sebaiknya dapat menyempurnakan penelitian ini dengan mengembangkan pembelajaran ini.
2. Diharapkan bagi pembaca atau peneliti lain yang tertarik dengan penelitian ini sebaiknya lebih memperhatikan manajemen waktu karena mengingat banyaknya tahapan pada sintaks *Make A Match* dan kebebasan pengerjaan pada pendekatan *Open Ended*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Daftar Pustaka

Addakhil, Emha Mujtaba., Skripsi: ”*Pengembangan Pembelajaran Pesantren Dalam Perspektif Tranformasi Intelektual Fazlur Rahman*”. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga,2015.

Aisyah, Rossy Nur., Skripsi: “*Pengembangan Perangkat Pembelajaranmatematika Model Means Ends Analysis (Mea)Dengan Strategi Process Log Untukmeningkatkan Komunikasi Matematis Peserta Didik”*. Surabaya: Uin Sunan Ampel Surabaya, 2018.

Anisah, Siti Nur., Skripsi: “*Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Proyek Untuk Melatihkan Kreativitas Ilmiah Sisiwa Pada Materi Statistika Kelas VIII Di Smpn 4 Sidoarjo*”. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2017.

Arends., dan Richard. *Learning To Teach, Ninth Edition*. New York : Mcgraw-Hill, 2012.

Astika, Tara. *Analisis Kesesuaian Antara Komponen RPP Bahasa Indonesia Kelas VII di SMP Negeri 14 Langsa dan Kurikulum 2013*. Universitas Negeri Medan.

Berlian , Zainal., Kurratul Aini, dan Siti Nurhikmah. 2017. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Biologi Di Smp Negeri 10 Palembang”. *Bioilmi*. Vol.3: No. 1, Januari, 2017.

Dalyana., Tesis: “*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Realistik Pada Pokok Bahasan Perbandingan Di Kelas Ii Sltp*”. Surabaya : Pasca Sarjana Unesa, 2004.

Depdiknas, *Perangkat Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp)*, (Jakarta: 2008).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah, Kemendikbud, *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*, (Jakarta Kemendikbud, 2016).

Djamarah, Syaiful Bahri ., dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar* . Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997.

Elanda, Eca Ocvafebrin., Skripsi: *"Pengembangan Perangkat Pembelajaran Aritmatika Sosial Berbasis Masalah Untuk Melatihkan Literasi Finansial Peserta Didik Smp Kyai Hasyim Surabaya"*. Surabaya: Uin Sunan Ampel Surabaya, 2016.

Emawati., Skripsi: "*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Belah Ketupat Dengan Pendekatan Kontekstual Dan Memperhatikan Tahadapan Berpikir Geometri Model Van Hielle*".Surabaya : Unesa, 2007.

Fadillah, Syarifah."Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Pembelajaran Matematika, Program Studi Pendidikan Matematika StkipPgri Pontianak". *Jurnal Pendidikan Matematika Paradikma*. Vol.6 : No. 2.

Hamalik , Oemar. *Psikologi Belajar Dan Mengajar*. Bandung:Sinar Baru, 1992.

Hashimoto, Y., Shimada, S. Dan Becker, J.P. (Ed). The *Open-Ended*approach. A New Proposal For Teaching Mathematics. Reston: Va Nctm.13, 1997.

Hobri.*Metode Penelitian Dan Pengembangan*. (Jember: Pena Salsabila. 2010).

Huda, Miftahul. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.

Huda, Miftahul. *Model – Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Isjoni. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik* .Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.

Jainun, Skripsi :"*Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Pada Materi Faktorisaasi Bilanagn Melalui Strategi Make A Match Dikelas Iv Maderasah Ibtidaiyah Thoriqul Ulum Ngrame Pungging Mojokerto"*. Surabaya : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2015.

Kadir. *Statistika Terapan: Konsep ,Contoh Dan Analisis Data Dengan Program Spss/Lisrel Dalam Penelitian*. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2015.

Kemendikbud, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah, (Jakarta Kemendikbud, 2016)

Khabibah, Siti., Disertasi: "*Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Dengan Soal Terbuka Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Sekolah Dasar*".Surabaya: Unesa Surabaya, 2006.

Majid Abdul. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standart Kompetensi Guru*.(Bandung:Rosdakarya.2011)

Mariani," *penerapan model pembelajaran Make a Match untuk meningkatkan hasil belajar matematika tentang pembagian pada siswa kelas II di SD muhammadiyah 4 batu"*. *jurnal inovasi pembelajaaran*, vol 3: No 2, nov 2017.

Melianingsih, Nuning., dan Sugiman. 2015." *Keefektifan Pendekatan Open-Ended Dan Problem Solving Pada Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Di Smp.* Vol. 2 : No. 2, 2015.

Mulyasa. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan* .Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Nahdiyatin, Siti Nur. 2016 “Penerapan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas III Sdn 1 Jenangan Ponorogo “.*Gulawentah: Jurnal Studi Sosial.* Vol. 1: No. 2, Desember 2016.

Nif’ah, Amaliyatun. *PengembanganPerangkatPembelajaran*. Semarang: Paper Presented At UinWalisongo, 2015.

Nur Fajar Arief., *”Langkah Penyusun Rpp Kurikulum 2013”*. (Workshop Nasional Perencanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Pai, 2013).

Nurmala, Desy Ayu., Lulup Endah Tripalupi, dan Naswan Suharsono. 2014 “Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi”. Vol. 4 : No. 1, 2014.

Nurpadilla, Muhammad Danial, Muris. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Keterampilan Proses Sains Pada Materi Asam Basadi Sma Negeri 3 Sinjai Selatan.* Makassar : Universitas Negeri Makassar.

Prabowo. *Proceeding Penelitian* . Surabaya: Unipress, 2013.

Reflina. 2017. “Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis Peserta Didik Smp Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Fslc”. *Axiom.* 6: 1, 2017.

Renngiwur, Dewi., Tesis*:”Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Learning Cycle 7e Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Smp Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar”*. Surabaya : Pascasarjana Universitas Negri Surabaya, 2017.

Rochmad. 2012. “Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika”. *Jurnal Kreano.* 3:1, Juni 2012.

Rumini., Tesis: *”Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share (Tps) Dengan Pendekatan Savi Pada Materi*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Balok Dan Kubus Di Mts". Surabaya : Pascasarjana Universitas Negri Surabaya,2017.

Sawada, T. (1997). Developing Lesson Plans. In Shimada, S. Dan Becker, J.P. (Ed). The *Open-Ended*approach. A New Proposal For Teaching Mathematics. Reston: Va Nctm.

Shimada S, "The Significance Of An *Open-Ended* approach". In Shimada, S. Dan Becker, J.P. (Ed). *The Open-Ended approach.* A New Proposal For Teaching Mathematics, Reston: Va Nctm, 1997.

Soeyono,Yandri. *"Pengembangan Bahan Ajar Dengan Pendekatan Open-Ended Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Peserta Didik Sma.*Vol. 9 : No 2, 2014.

Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* .Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995.

Susanti, Ella., Joko Nurkamto, dan Suharno. "*Pengaruh Pembelajaran Cooperatif Tipe Make A Match Dan Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Pkn Ditinjau Dari Kemandirian Belajar Peserta didik Pada Mts N Di Kabupaten Kudus"*. Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran. Vol. 2, April 2014.

Tim Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, Pola Pembelajaran Pondok Pesantren .Ditpeka Pontren.2003.

Walgito, Bimo. *Bimbingan Dan Penyuluhan Di Sekolah.* Yogyakarta : Ugm, 1986.

Lisa Watin Nislah," *Studi Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Cooperatif Leraning Tipe Make A Match dengan Think Pair Share(TPS) Pada Mata Pelajaran Komunikasi Bisnis SMKN 4 Surabaya"*, Jurnal Pendidikan Tata Niaga(JPTN) , vol 07: No 1, (2017).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

NB : Halaman ini sengaja dikosongkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id