

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA
MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL)
UNTUK MELATIH KETERAMPILAN ABAD 21
BERKARAKTER *ENTREPRENEURSHIP***

SKRIPSI

Oleh:

**SRI HARLIANTI
NIM. D74216112**



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PMIPA
PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JULI 2021**

PERNYATAAN KEASLIHAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Harlianti
NIM : D74216112
Jurusan/Program Studi : PMIPA/Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

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

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

Surabaya, 25 juni 2021
Yang membuat pernyataan



Sri Harlianti
NIM. D74216112

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Sri Harlianti

NIM : D74216112

Judul : PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA MODI
PROJECT BASED LEARNING (PjBL) UNTUK MELATIH KETERAMPILA
ABAD 21 BERKARAKTER *ENTREPRENEURSHIP*

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 25 Juni 2021

Pembimbing I



Dr. Suparto, M.Pd.I
NIP. 196904021995031002

Pembimbing II



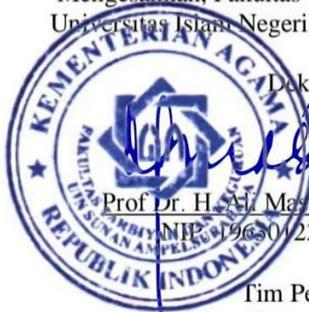
Yuni Arrifadah, M.Pd
NIP. 197306052007012048

PENGESAHAN TIM PENGUJI

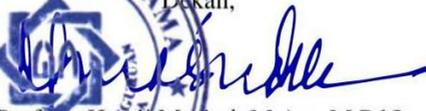
Skripsi oleh Sri Harlianti ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Skripsi

Surabaya, 12 Juli 2021

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,


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

NIP. 196501231993031002

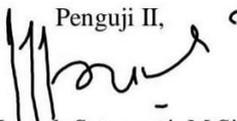
Tim Penguji
Penguji I,



Dr. H. A. Saepul Hamdani, M.Pd

NIP. 196507312000031002

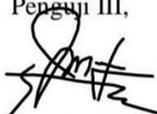
Penguji II,



Maimah Setyawati, M.Si

NIP. 197411042008012008

Penguji III,



Dr. Suparto, M.Pd.I

NIP. 196904021995031002

Penguji IV,



Yuni Arrifadah, M.Pd

NIP. 197306052007012048



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Sri Harlianti
NIM : D74216112
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Keguruan/Pendidikan Matematika
E-mail address : srharlianti01@gmail.com

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

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

yang berjudul :
Pengembangan Pembelajaran Matematika Model *Project Based Learning* (PjBl) untuk Melatih Keterampilan Abad 21 Berkarakter *Entrepreneurship*

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya 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 tetap 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, 12 Juli 2021

Penulis

(Sri Harlianti)

kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara).	keuntungan dari situasi terkait aritmatika sosial. 3.9.3 Menentukan kerugian dari situasi aritmatika sosial. 3.9.4 Menentukan persentase keuntungan dari situasi terkait aritmatika sosial. 3.9.5 Menentukan persentase kerugian dari situasi terkait aritmatika sosial.
4.9 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, netto, tara).	4.9.1 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keuntungan. 4.9.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kerugian. 4.9.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persentase keuntungan. 4.9.4 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan persentase kerugian.

2. Pada penelitian ini, terbatas pada 3 tahapan pengembangan ADDIE yakni tahap analisis, tahap penyusunan, dan tahap pengembangan yang diakhiri dengan proses validasi ahli.
3. Memperoleh kevalidan dan kepraktisan perangkat pembelajaran matematika model *project based learning* (PjBL) untuk melatih keterampilan Abad 21 berkarakter *Entrepreneurship* yaitu keterampilan *Learning and Innovation Skills-4Cs* (keterampilan belajar dan berinovasi) berkarakter *entrepreneurship*, yang meliputi: a) keterampilan berfikir kritis (*Critical Thinking Skill*); b) keterampilan berfikir kreatif (*Creative Thinking Skill*); c) keterampilan berkolaborasi (*Collaborative Skill*); d) keterampilan komunikasi (*Communication Skill*). Perangkat tersebut berupa RPP dan LKPD.

G. Definisi Operasional Penelitian

1. Pengembangan Perangkat Pembelajaran adalah serangkaian proses yang dilakukan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang mengadopsi model *Project Based Learning (PjBL)*. Proses pengembangan pembelajaran yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan hanya sebatas pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).
2. Kevalidan perangkat pembelajaran adalah kesesuaian antara perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan dengan model pembelajaran dan materi ajar yang telah dipilih. Perangkat pembelajaran dikatakan valid apabila nilai *koefisien Aikens's V* tiap aspek yang diberikan oleh validator berada pada interval skala penilaian “sangat baik” atau “baik” berdasarkan aspek-aspek penilaian kevalidan dengan menggunakan analisis validitas *Aikens's V*.
3. Kepraktisan perangkat pembelajaran adalah kemudahan dalam penggunaan perangkat pembelajaran yang telah dinilai oleh para validator atau pengamat dan dinyatakan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan di lapangan dengan “sedikit revisi” atau “tanpa revisi” berdasarkan kriteria umum kepraktisan.
4. *Project Based Learning (PjBL)* adalah model pembelajaran yang terpusat pada peserta didik yang menekankan pada hasil berupa sebuah proyek dari pembelajaran yang telah dilakukan dan berpuncak pada produk atau presentasi yang realistis. Sintaks yang digunakan terdiri dari enam langkah yaitu 1) Penentuan pertanyaan mendasar; 2) Menyusun perencanaan proyek; 3) Menyusun jadwal; 4) Monitoring; 5) Menguji hasil; dan 6) Evaluasi pengalaman.
5. Keterampilan Abad 21, yaitu keterampilan berfikir kritis (*Critical Thinking Skill*), keterampilan berfikir kreatif (*Creative Thinking Skill*), keterampilan komunikasi (*Communication Skill*), dan keterampilan kolaborasi (*Collaboration Skill*).
6. Keterampilan berfikir kritis yaitu kemampuan individu untuk memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, membuat kesimpulan, membuat penjelasan lebih lanjut, dan mengatur strategi dan taktik.

7. Keterampilan berfikir kreatif yaitu kemampuan individu dalam melahirkan ide-ide baru (*Originality*), menghasilkan gagasan atau ide yang bervariasi dan lain dari yang lain (*flexibility*), dan menghasilkan banyak gagasan atau ide atau jawaban (*fluency*).
8. Keterampilan komunikasi adalah kemampuan individu berkomunikasi baik lisan maupun tulisan dalam mengartikulasikan ide matematika menggunakan keterampilan komunikasi, menggunakan komunikasi untuk berbagai tujuan, memanfaatkan media dan teknologi, dan berkomunikasi dalam lingkungan beragama.
9. Keterampilan kolaborasi yaitu kemampuan individu bekerjasama secara efektif dan bertanggungjawab dengan kelompok yang berbeda ketika melakukan kegiatan kelompok.
10. Karakter *Entrepreneurship* adalah suatu perilaku seseorang yang memiliki kreatifitas tinggi, selalu komitmen dalam pekerjaan, memiliki etos kerja dan tanggung jawab, mandiri, berani menghadapi resiko, motif berprestasi tinggi, selalu perspektif, memiliki perilaku inovatif tinggi, selalu mencari peluang, memiliki jiwa kepemimpinan, memiliki kemampuan manaterial, dan memiliki keterampilan personal.
11. Aritmatika Sosial adalah bidang atau cabang ilmu matematika yang mempelajari tentang matematika pada kehidupan sosial terutama di bidang ekonomi.

- 1) Menyusun jadwal awal dan akhir kegiatan untuk menyelesaikan proyek;
 - 2) Mendorong peserta didik agar mereka membuat perencanaan dengan cara yang lebih *ter-update* (terbaru);
 - 3) Membimbing peserta didik agar tidak keluar dari pembahasan proyek;
 - 4) Meminta peserta didik untuk membuat alasan tentang cara pemilihan waktu agar jadwal yang sudah disepakati bersama dapat dilakukan *monitoring*.
- d. Fase 4: *Monitoring the students and progress of project*
- Memantau peserta didik dan kemajuan proyek dalam menyelesaikan proyek sudah menjadi tanggungjawab seorang guru. Pemantauan dilakukan dengan memberikan fasilitas yang cukup dalam pengerjaan proyek tersebut.
- e. Fase 5: *Assess the outcome*
- Menguji hasil dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar kompetensi, mengevaluasi, memberi umpan balik mengenai tingkat pemahaman peserta didik, dan membantu guru menyusun strategi pembelajaran berikutnya.
- f. Fase 6: *Evaluation the experience*
- Evaluasi pengalaman dilakukan pada akhir proses pembelajaran. Guru dan peserta didik melakukan refleksi kegiatan dan hasil proyek yang sudah dikerjakan. Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk menceritakan pengalaman selama mengerjakan proyek tersebut dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga ditemukan suatu *new inquiry* untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada awal pembelajaran sebelumnya.
- Berikut ini tabel sintaks model pembelajaran *Project Based Learning* beserta aktivitas yang dilakukan oleh guru berdasarkan penjelasan di atas, yaitu:

	pengalaman belajarnya yang bermuara pada penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktifitas		pengalaman belajarnya yang bermuara pada penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktifitas
Fase 2 Mendesain Perencanaan (<i>Design project</i>)	Guru mengorganisir peserta didik kedalam kelompok yang heterogen (4-5) orang. Selanjutnya guru dan peserta didik membicarakan aturan main untuk disepakati bersama dalam proses penyelesaian proyek.	Guru mendemonstrasikan cara membuat produk yang akan dipraktikkan dikelas. Selanjutnya peserta didik mempersiapkan alat dan bahan untuk membuat produk	Guru mengorganisir peserta didik kedalam kelompok yang heterogen (4-5) orang. Selanjutnya guru dan peserta didik membicarakan aturan main untuk disepakati bersama dalam proses penyelesaian proyek dan peserta didik mempersiapkan alat dan bahan untuk membuat produk
Fase 3 Penyusunan Jadwal (<i>Create schedule</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Guru memfasilitasi peserta didik untuk membuat jadwal aktifitas yang mengacu 	-	<ul style="list-style-type: none"> Guru memfasilitasi peserta didik untuk membuat jadwal aktifitas yang mengacu pada waktu

	kelompok yang membuat langkah tidak tepat dalam penyelesaian proyek.	berlangsung.	membuat langkah tidak tepat dalam penyelesaian proyek.
Fase 5 Menguji Hasil Proyek (<i>assess the outcome</i>)	Guru telah melakukan penilaian selama monitoring dilakukan dengan mengacu pada rubrik penilaian yang bertujuan: mengukur ketercapaian standar kompetensi, mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, dan membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.	Guru mempersilahkan peserta didik untuk mengumpulkan hasil karya sesuai alokasi waktu yang ditentukan. Selanjutnya guru akan memberikan penilaian atas praktik membuat produk yang telah dilakukan.	Guru telah melakukan penilaian selama monitoring dilakukan dengan mengacu pada rubrik penilaian yang bertujuan: mengukur ketercapaian standar kompetensi, mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, dan membantu guru dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.
Fase 6 Evaluasi	Guru dan peserta didik	-	Guru dan peserta didik

			rumus-rumus materi ketimbang penguasaan konsep.
<i>Design</i>	Penyusunan: 1). RPP dan LKPD; 2). Lembar angket karakter <i>Entrepreneurship</i> ; 3) lembar pedoman wawancara guru matematika; dan 4) lembar penilaian keterampilan 4C (kritis, kreatif, kolaborasi, dan komunikasi).	4 Novem ber 2020-1 Desem ber 2020	Modifikasi perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKPD yang sesuai dengan model pembelajaran <i>Project Based Learning</i> (PjBL) untuk melatih keterampilan abad 21 berkarakter <i>Entrepreneurship</i> . Selain itu peneliti juga membuat instrumen penilaian berupa: 1) lembar validasi perangkat pembelajaran (RPP dan LKPD); 2) lembar angket karakter <i>Entrepreneurship</i> ; 3) lembar pedoman wawancara guru matematika; dan 4) lembar penilaian keterampilan 4C (kritis, kreatif, kolaborasi, dan komunikasi).
<i>Development</i>	Penilaian Validator	2 Desem ber 2020-4 Januari 2021	Realisasi kerangka perangkat pembelajaran yang masih konseptual pada tahap desain serta proses validasi oleh validator.

		pembela jaran								
		Tugas menduk ung konsep	4	4	4	4	5		4,2	
3.	Langka h- langkah pembela jaran	Model pembela jaran yang disusun sesuai dengan indikator	4	5	4	4	5		4,4	
		Langkah -langkah pembela jaran ditulis lengkap dalam RPP	3	5	4	5	4		4,2	
		Langkah -langkah pembela jaran memuat urutan kegiatan pembela jaran yang logis	3	4	4	4	4		3,8	4,12
		Langkah -langkah pembela jaran memuat dengan jelas peran	4	4	4	4	5		4,2	

		guru dan peran peserta didik							
		Langkah-langkah pembelajaran dapat dilaksanakan akan guru	4	4	4	4	4	4	4
4.	Waktu	Pembagian waktu disetiap kegiatan langkah dinyatakan dengan jelas	4	4	4	5	4	4	4,2
		Memberikan peserta didik masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial	5	4	4	5	5	5	4,6
		Memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik	4	4	4	4	5	5	4,2
		Membimbing	4	5	4	5	5	5	4,6
									4,37

		g) dapat membuat peserta didik untuk melakukan komunikasi							
		Permasalahan pada LKPD dengan model PjBL (<i>Project Based Learning</i>) dapat melatih karakter <i>Entrepreneurship</i>	3	4	4	4	5	4	
		Adanya kejelasan urutan kerja	3	5	4	5	5	4,4	
		LKPD yang diberikan dapat menunjang ketercapaian KD	3	5	3	4	5	4	
4.	Bahasa	LKPD menggunakan bahasa yang	4	4	4	5	5	4,4	4,4

sementara waktu. Narasumber pada penelitian ini adalah Bapak Yudi Aditama, S.Pd. selaku pendidik matematika kelas VII SMP Negeri 1 Wonomulyo.

Berdasarkan hasil dari wawancara dengan salah satu pendidik matematika kelas VII SMP Negeri 1 Wonomulyo, kurikulum yang diterapkan sudah menggunakan kurikulum 2013. Selain itu hasil belajar peserta didik tergolong dalam kategori cukup dan baik karena rata-rata peserta didik dalam kelas berada di atas nilai KKM. Meskipun demikian pembelajaran nyata yang telah diterapkan sejauh ini adalah metode ceramah dan terkadang menggunakan model pembelajaran ARIAS sehingga secara keseluruhan jika di hubungkan dengan keterampilan abad 21, hasil dari keterampilan peserta didik yang ada di SMP Negeri 1 Wonomulyo termasuk dalam kategori sedang, hal ini disebabkan karena belum semua peserta didik mampu menerapkan keterampilan tersebut dalam proses pembelajaran. Selain itu hasil kewirausahaan yang didirikan di SMP Negeri 1 Wonomulyo dengan melibatkan peserta didik belum ada sampai saat ini.

Berdasarkan informasi tersebut, dipilihlah model pembelajaran yang dapat melatih keterampilan 4C (kritis, kreatif, kolaborasi, dan komunikasi) dan juga memiliki karakter *entrepreneurship*. Dengan tujuan yang telah disebutkan, model pembelajaran yang dipilih adalah model *Project Based Learning* (PjBL) untuk melatih keterampilan abad 21 berkarakter *entrepreneurship*. Melalui model pembelajaran ini, peserta didik akan mendapatkan pengalaman baru dalam suatu pembelajaran berupa tugas proyek yang dikaitkan dengan karakter *entrepreneurship*, sehingga dalam hal ini dapat melatih keterampilan 4C (kritis, kreatif, kolaborasi, dan komunikasi) peserta didik.

Dalam pemilihan materi, juga diperhatikan bahwa materi pembelajaran matematika dapat dikolaborasi dengan karakter *entrepreneurship* melalui materi aritmatika sosial yang nantinya akan mendorong minat peserta didik untuk berwirausaha apalagi pada peserta didik yang memiliki keluarga

dengan sumber penghasilan berwirausaha. Selain itu akan membantu untuk melatih keterampilan 4C peserta didik. Sehingga peserta didik tidak monoton hanya mengenal rumus dan cara penyelesaiannya saja, melainkan dapat mengembangkan keterampilan yang dilatih tersebut untuk dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, materi yang dipilih adalah materi aritmatika sosial yang berhubungan dengan jual dan beli, untung dan rugi, dan persentase untung dan rugi, yang kemudian akan dijadikan sebuah perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP dan LKPD. Hal ini sesuai dengan lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 24 tahun 2016, kelas VII yaitu: KD 3.9 Mengenal dan menganalisis berbagai situasi terkait aritmatika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara), dan KD 4.9 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan aritmatika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, persentase, bruto, neto, tara).

b. Fase Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, perangkat pembelajaran berupa RPP, LKPD, dan lembar penilaian keterampilan 4C (kritis, kreatif, kolaborasi, dan komunikasi) berkarakter *entrepreneurship*, lembar angket *entrepreneurship*, instrumen-instrumen lainnya di buat dan dimodifikasi serta disesuaikan dengan model PjBL berkarakter *entrepreneurship* tepatnya pada materi aritmatika sosial. Setelah merancang dan membuat perangkat pembelajaran, selanjutnya dikonsultasikan kepada dosen pembimbing sebelum diberikan kepada validator untuk divalidasi.

Adapun penyusunan RPP pada tahap ini, diharapkan pendidik dapat melatih keterampilan 4C (kritis, kreatif, kolaborasi, dan komunikasi) berkarakter *entrepreneurship* pada peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. RPP disusun sedemikian rupa dengan memperhatikan langkah-langkah model pembelajaran PjBL yang dikolaborasi dengan karakter *entrepreneurship* serta kegiatan-

		lengkap								
		Ketepatan penjabaran indikator yang diturunkan dari kompetensi dasar	5	5	4	4	5		4,8	
		Kejelasan tujuan pembelajaran yang diturunkan dari indikator	5	5	4	5	5		3,6	
2.	Materi yang disajikan	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator	2	5	3	4	4		4,4	4,3
		Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik	4	5	3	5	5		4,4	
		Mencerminkan pengembangan dan pengorganisasian materi pembelaj	4	5	4	4	5		4,2	

		aran								
		Tugas mendukung konsep	4	4	4	4	5		4,2	
3.	Langkah-langkah pembelajaran	Model pembelajaran yang disusun sesuai dengan indikator	4	4	4	4	5		4,4	
		Langkah-langkah pembelajaran ditulis lengkap dalam RPP	4	5	4	4	5		4,2	
		Langkah-langkah pembelajaran memuat urutan kegiatan pembelajaran yang logis	3	5	4	5	4		3,8	4,12
		Langkah-langkah pembelajaran memuat dengan jelas peran guru dan	3	4	4	4	4		4,2	

		mkan Kom peten si Dasar (KD) sesus ai RPP								
		Menc antu mkan tujua n sesus ai denga n RPP	4	5	4	4	5	4,4		
		Mater i LKP D sesuai denga n indik ator pada RPP	3	5	4	5	5	4,2		
2.	Pen yaji an	Desai n LKP D sesuai denga n jenjan g kelas	3	5	4	4	5	4,4		
		Peng	4	5	3	5	5	4,2		4,27

		guna n huruf yang jelas dan terbac a							
		Pewa rnaan yang mena rik dan mem perjel as konte n LKP D	4	4	3	5	5	4,2	
3.	Kel aya kan isi	Perm asala han pada LKP D denga n mode l PjBL (<i>Proj ect Based Learn ing</i>) dapat mem buat pesert	4	4	4	5	4	4,4	4,23

		a didik untuk melak ukan komu nikasi						
		Perm asala han pada LKP D denga n mode l PjBL (<i>Proj ect Based Learn ing</i>) dapat melat ih karak ter <i>Entre prene urshi p</i>	5	4	4	5	5	4
		Adan ya kejela san uruta n kerja	3	4	4	4	5	4,4
		LKP D	3	5	4	5	5	4

RPP memperoleh nilai 76,36 kategori B dari validator kesatu dan ketiga, nilai 91,8 kategori A dari validator kedua, nilai 90 kategori A dari validator keempat, dan nilai 95,45 kategori A dari validator kelima. Maka sesuai dengan kriteria penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran yang telah ditetapkan pada Bab III, RPP dapat digunakan dengan sedikit revisi menurut validator kesatu dan ketiga. Sedangkan menurut validator kedua, keempat dan kelima, RPP dapat digunakan tanpa revisi. Sedangkan LKPD dalam penelitian ini memperoleh nilai 76,47 kategori B dari validator kesatu, nilai 91,76 kategori A dari validator kedua dan keempat, nilai 75,29 kategori B dari validator ketiga, dan nilai 95,29 kategori A dari validator kelima. Maka sesuai dengan kriteria penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran yang telah ditetapkan pada Bab III, LKPD dapat digunakan dengan sedikit revisi menurut validator kesatu dan ketiga. Sedangkan menurut validator kedua, keempat dan kelima, LKPD dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan penjelasan di atas, penilaian kepraktisan RPP memperoleh nilai rata-rata B dan LKPD memperoleh nilai rata-rata A. Sesuai dengan kriteria penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran yang telah ditetapkan pada Bab III maka perangkat pembelajaran tersebut dapat digunakan dengan sedikit revisi untuk RPP dan dapat digunakan tanpa revisi untuk LKPD. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran matematika yang dikembangkan menggunakan model *project based learning (PjBL)* untuk melatih keterampilan abad 21 berkarakter *entrepreneurship* telah direvisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator sehingga perangkat pembelajaran tersebut dinyatakan “**praktis**”.

C. Revisi Produk

Proses validasi yang telah dilakukan oleh validator menunjukkan bahwa terdapat beberapa revisi terhadap perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan. Revisi-revisi tersebut akan disajikan pada tabel-tabel berikut ini:

