

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TIPE *MARKET PLACE ACTIVITY*  
BERBANTUAN APLIKASI *WORDWALL* UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA  
PESERTA DIDIK**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**ERICHA RIZQI ALIFIAH**

**NIM D74218023**



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

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
2022**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ericha Rizqi Alifiah

Nim : D74218023

Jurusan/Program Studi : PMIPA/Pendidikan Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, bukan merupakan plagiasi baik sebagian maupun seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Surabaya, 9 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



**Ericha Rizqi Alifiah**  
**NIM. D74218023**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Ericha Rjzqi Alifiah  
NIM : D74218023

Judul : Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe *Market Place Activity* Berbantuan Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Mianat Belajar Matematika Siswa

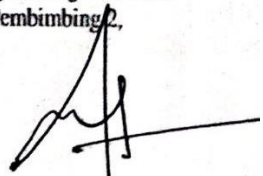
Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Pembimbing 1,



Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd.  
NIP 198308212011011009

Surabaya, 8 Agustus 2022  
Pembimbing 2,



Ahmad Lubab, M.Si.  
NIP 198111182009121003

## PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skrripsi oleh Erieha Rizqi Alifiah telah dipertahankan di depan  
Tim Penguji Skripsi  
Surabaya, 11 Agustus 2022  
Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd  
NIP. 197407251998031001

Tim Penguji  
Penguji I

Lisanul Uswah Sadiyah, S.Si., M.Pd  
NIP. 198309262006042002

Penguji II,

Dr. Aning Wida Yanti, S.Si., M.Pd  
NIP. 198012072008012010

Penguji III,

Agus Prasctyo Kurniawan, M.Pd  
NIP. 198308212011011009

Penguji IV,

Ahmad Lubab, M.Si  
NIP. 198111182009121003



# LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



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 : Ericha Rizqi Alifiah  
NIM : D74218023  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Matematika  
E-mail address : erichaalifiah456@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 Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe *Market Place Activity* Berbantuan

Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik

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, 28 Agustus 2022

Penulis

Ericha Rizqi Alifiah

# PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MARKET PLACE ACTIVITY* BERBANTUAN APLIKASI *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK

Oleh: Ericha Rizqi Alifiah

## ABSTRAK

Minat belajar peserta didik dapat meningkatkan ketekunan belajar yang berdampak pada keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Realitanya minat belajar matematika peserta didik masih tergolong rendah. Sudah selayaknya Guru melakukan inovasi dan terobosan baru dalam pembelajaran dengan memilih model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif dan saling membantu sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan mudah. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *market place activity*. Pada penelitian ini dikembangkan perangkat pembelajaran matematika menggunakan model kooperatif tipe *market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall* yang valid dan praktis.

Pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Plomp yang terdiri dari 3 tahapan, yakni tahap penelitian pendahuluan, tahap pembuatan prototipe, dan tahap penilaian. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan meliputi modul ajar, LKPD, dan kuis *wordwall* pada materi aritmetika sosial. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik catatan lapangan dan teknik validasi. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini meliputi lembar catatan lapangan dan lembar validasi (kevalidan dan kepraktisan). Teknik analisis berupa analisis deskriptif menggunakan rata-rata.

Hasil proses pengembangan perangkat pembelajaran pada tahap pendahuluan, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) bulan September 2021 di UPT SMPN 12 Gresik diketahui bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada Guru dan soal-soal yang diberikan diambil dari buku paket. Proses pembelajaran tersebut menjadi pasif dan kurang menarik sehingga peserta didik kurang berminat, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka, dan materi yang digunakan aritmetika sosial. Tahap pembuatan prototipe, dilakukan penyusunan modul ajar, LKPD, dan kuis *wordwall* yang menggunakan *template* pengejaran dalam labirin. Tahap penilaian dilakukan dengan memvalidasi prototipe I kepada 2 dosen dan 1 Guru. Perangkat pembelajaran dinyatakan "**valid**" dengan rata-rata total kevalidan modul ajar sebesar 4,05, LKPD sebesar 4,17, dan kuis *wordwall* sebesar 4,27. Perangkat pembelajaran juga dinyatakan "**praktis**" dengan rata-rata total kepraktisan modul ajar sebesar 80,48, LKPD sebesar 82,38, kuis *wordwall* sebesar 85,45.

**Kata kunci:** kooperatif, *market place activity*, minat belajar, *wordwall*

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI</b> .....	i
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	iiiv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	iiix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	8
F. Batasan Penelitian .....	8
G. Definisi Operasional.....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	11
A. Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i> .....	11
1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i> .....	11
2. Langkah-Langkah <i>Market Place Activity</i> .....	13
3. Kelebihan dan Kekurangan.....	19
B. Aplikasi <i>Wordwall</i> .....	20
1. Pengertian Aplikasi <i>Wordwall</i> .....	20

2. Macam-macam <i>Template Wordwall</i> .....	20
3. Langkah-langkah Membuat Kuis Dari <i>Wordwall</i> .....	24
4. Kelebihan dan Kekurangan Dari <i>Wordwall</i> .....	24
C. Minat Belajar .....	25
1. Pengertian Minat Belajar .....	25
2. Indikator Minat Belajar .....	26
D. Hubungan Model Pembelajaran <i>Market Place Activity</i> Berbantuan Aplikasi <i>Wordwall</i> dengan Minat Belajar Peserta Didik .....	27
E. Penelitian Pengembangan Perangkat Pembelajaran .....	37
1. Pengertian Penelitian Pengembangan Perangkat Pembelajaran .....	37
2. Model Penelitian Plomp .....	38
3. Perangkat Pembelajaran yang Dikembangkan .....	39
F. Kelayakan Perangkat Pembelajaran .....	44
1. Kevalidan Perangkat Pembelajaran .....	44
2. Kepraktisan Perangkat Pembelajaran .....	47
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	49
A. Jenis Penelitian .....	49
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	49
1. Tahap Penelitian Pendahuluan .....	49
2. Tahap Pembuatan Prototipe .....	50
3. Tahap Penilaian .....	51
C. Teknik Pengumpulan Data .....	51
1. Teknik Catatan Lapangan .....	51
2. Teknik Validasi Ahli .....	51
D. Instrumen Penelitian .....	51

1. Lembar Catatan Lapangan .....	51
2. Lembar Validasi dan Kepraktisan Perangkat Pembelajaran .....	52
E. Teknik Analisis Data .....	52
1. Analisis Data Catatan Lapangan .....	52
2. Analisis Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran .....	53
3. Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran .....	56
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>59</b>
A. Deskripsi dan Analisis Data .....	59
1. Deskripsi dan Analisis Data Proses Pengembangan Perangkat Pembelajaran.....	59
2. Deskripsi dan Analisis Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran .....	70
3. Deskripsi dan Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran .....	81
B. Revisi Produk .....	83
C. Kajian Akhir Produk .....	89
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>95</b>
A. Simpulan.....	95
B. Saran.....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>98</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i> .....	14
Tabel 2. 2 Hubungan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i> Berbantuan Aplikasi <i>Wordwall</i> .....	28
Tabel 2. 3 Aspek Penilaian Kevalidan Modul Ajar .....	44
Tabel 2. 4 Aspek Penilaian Kevalidan LKPD .....	45
Tabel 2. 5 Aspek Penilaian Kevalidan Kuis <i>Wordwall</i> .....	47
Tabel 3. 1 Skala Penilaian Perangkat Pembelajaran .....	52
Tabel 3. 2 Penyajian Data Catatan Lapangan .....	53
Tabel 3. 3 Pengolahan Data Kevalidan Modul Ajar .....	54
Tabel 3. 4 Pengolahan Data Kevalidan LKPD .....	54
Tabel 3. 5 Pengolahan Data Kevalidan Kuis <i>Wordwall</i> .....	54
Tabel 3. 6 Interval Tingkat Kevalidan Perangkat Pembelajaran .....	56
Tabel 3. 7 Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran .....	56
Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian Kepraktisan Perangkat .....	57
Tabel 4. 1 Rincian Waktu Dan Kegiatan Pengembangan Perangkat Pembelajaran .....	59
Tabel 4. 2 Komponen Modul Ajar .....	64
Tabel 4. 3 Komponen LKPD .....	68
Tabel 4. 4 Komponen Kuis <i>Wordwall</i> .....	69
Tabel 4. 5 Nama-Nama Validator .....	70
Tabel 4. 6 Analisis Data Modul Ajar .....	70
Tabel 4. 7 Analisis Data Validasi LKPD .....	75
Tabel 4. 8 Analisis Data Validasi Kuis .....	78
Tabel 4. 9 Hasil Kepraktisan Perangkat Pembelajaran .....	81
Tabel 4. 10 Revisi Modul Ajar .....	83
Tabel 4. 11 Revisi LKPD .....	88

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Template</i> Pengejaran Dalam Labirin .....	21
Gambar 2. 2 <i>Template</i> Kuis <i>Games show</i> .....	21
Gambar 2. 3 <i>Template</i> Pesawat Terbang.....	22
Gambar 2. 4 <i>Template</i> Pecah Balon.....	22
Gambar 2. 5 <i>Template</i> Buka Peti .....	23
Gambar 2. 6 <i>Template</i> Memukul Tikus .....	23
Gambar 4. 1 Pertanyaan Pemantik Modul Ajar .....	91
Gambar 4. 2 <i>Cover</i> LKPD.....	92
Gambar 4. 3 Isi LKPD .....	93
Gambar 4. 4 Kuis <i>Wordwall</i> .....	94



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki manfaat dalam kehidupan sehari-hari karena terdapat beberapa persoalan dalam kehidupan yang tidak mungkin lepas dari perhitungan matematika.<sup>1</sup> Maka dari itu matematika menjadi mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Hal tersebut dilakukan agar dapat melatih kemampuan berpikir kreatif, kritis, logis dan sistematis peserta didik sehingga mampu menghadapi berbagai persoalan di dunia dengan baik.<sup>2</sup> Dengan demikian pembelajaran matematika penting untuk dipelajari.

Realitanya saat ini peserta didik memandang matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit.<sup>3</sup> Menurut mereka matematika merupakan ilmu yang abstrak, penuh dengan simbol dan lambang yang membingungkan. Pandangan tersebut menandakan perhatian terhadap pelajaran matematika berkurang. Kurangnya perhatian peserta didik terhadap pelajaran matematika berkaitan dengan minat dalam diri peserta didik, karena minat berkaitan dengan perhatian yang dapat menimbulkan keinginan belajar.<sup>4</sup> Sehingga minat berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

Pada proses pembelajaran minat memiliki pengaruh yang besar dalam pencapaian keberhasilan belajar peserta didik. Minat belajar peserta didik dapat meningkatkan ketekunan belajar yang berdampak pada keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Apabila peserta didik memiliki minat belajar yang

---

<sup>1</sup> Nur Islamiati, Dina Amalya Lapele, Beatrix Purnama Sari, "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau dari Disposisi Matematis pada Penerapan Model Pembelajaran *Group Investigation* (GI)", *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10:02, (2021), 1.

<sup>2</sup> Maulanny Fably Sucipto dan Dani Firmansyah, "Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V di SD Negeri 4 Gumawang", *Jurnal Education FKIP UNMA*, 5:2, (2019), 376.

<sup>3</sup> Ibid.

<sup>4</sup> Dewi Nuur Rohmasari, "Minat Siswa Terhadap Pelajaran Matematika Dan Hubungannya Dengan Metode Pembelajaran Dan Efikasi Diri", *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13: 1, (2019), 85.



tinggi, maka peserta didik akan memberikan perhatian yang lebih sehingga peserta didik akan lebih terfokuskan.<sup>5</sup> Perhatian yang fokus tersebut membuat peserta didik lebih mudah untuk memahami konsep matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) bulan September 2021 di UPT SMPN 12 Gresik, minat belajar matematika peserta didik masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari cara peserta didik mengikuti pembelajaran dengan tidak fokus, tidak mencatat yang sudah disampaikan oleh Guru, dan sedikit yang merespon pertanyaan Guru. Pada saat diberi latihan soal beberapa dari peserta didik tersebut memilih melihat jawaban dari temannya. Selain itu Guru yang terlalu mendominasi pada saat proses pembelajaran membuat pembelajaran kurang menarik. Proses pembelajaran yang kurang menarik menyebabkan peserta didik menjadi kurang fokus. Peserta didik yang kurang fokus akan mengalami kesulitan saat memahami konsep matematika.

Rendahnya minat belajar matematika peserta didik perlu mendapatkan penanganan yang baik. Sebaiknya Guru berupaya melakukan inovasi dan terobosan baru dalam pembelajaran dengan memilih model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif dan saling membantu sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan mudah.<sup>6</sup> Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *market place activity*. Hal tersebut diperkuat dari hasil penelitian Lailiyah yang menunjukkan bahwa model *market place activity* berpengaruh terhadap minat belajar PAI peserta didik.<sup>7</sup> Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Fathurrohman menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat belajar peserta didik setelah diterapkannya model *market place*

---

<sup>5</sup> Dewi Nur Yulistiarawati, Siti Umayaroh, Yulia Linguistika, "Analisis Minat Belajar Siswa dalam Penggunaan Aplikasi Belajar *Quizizz* pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar", *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1:7, (2021), 574.

<sup>6</sup> Hartin, "Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dalam Peningkatan Minat Belajar dan Disiplin Siswa di SDN 18 Baruga", *Shautut Tarbiyah*, 25:1, (2019), 121.

<sup>7</sup> Aini Maftukhatul Lailiyah, "Pengaruh Model Pembelajaran *Market Place Activity Or Sales Promoting Activity Creative* Terhadap Minat Belajar Pai Di Sma Negeri 3 Kota Pasuruan", *Jurnal Al-Makrifat*, 5:2, (2020).

*activity* berbantuan *flip chat*.<sup>8</sup> Berdasarkan dua penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model *market place activity* berpotensi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Perbedaan dengan penelitian ini adalah terletak pada perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam penelitian Lailiyah dan Fathurrohman sama-sama tidak mengembangkan perangkat pembelajaran, sedangkan pada penelitian ini peneliti mengembangkan perangkat pembelajaran berupa modul ajar, LKPD, dan kuis *wordwall*. Selain itu perbedaan terletak pada materi pelajaran yang digunakan. Dalam penelitian Lailiyah dan Fathurrohman menggunakan materi Pendidikan Agama Islam (PAI), sedangkan pada penelitian ini materi yang digunakan adalah matematika.

*Market place activity* merupakan suatu model pembelajaran yang lebih menekankan aktivitas peserta didik seperti peserta didik saling bekerja sama untuk mencari, menjawab, dan menyampaikan informasi dari berbagai sumber melalui sebuah suasana permainan seperti kegiatan pasar. Informasi yang diperjual belikan setiap kelompok adalah materi yang dipelajari pada hari itu.<sup>9</sup> Menurut Susanti, dkk., kegiatan pembelajaran dengan model *market place activity* terdiri dari 4 tahap. Pertama, yakni eksplorasi. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan sub materi yang berbeda semua kelompok mencari informasi terkait sub materi melalui berbagai sumber. Kedua, kegiatan jual beli informasi dilakukan dengan menunjuk satu anggota kelompoknya untuk menjadi penjual. Tugas penjual adalah menyajikan informasi kepada pembeli. Pembeli tersebut berasal dari kelompok lain. Sedangkan tugas pembeli adalah membeli atau mendapatkan informasi yang belum mereka dapatkan. Semua kelompok kembali ke tempatnya untuk berdiskusi kembali. Ketiga, mengolah informasi. Perwakilan kelompok secara acak mengungkapkan kembali informasi yang sudah didapatkan dan keempat, konfirmasi. Guru akan membenarkan

---

<sup>8</sup> Feni Fathurrohman, Skripsi: "*Penerapan metode pembelajaran market place activity melalui media flipchart dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI*". (Bandung : UIN Sunan Gunung Jati , 2017)

<sup>9</sup> Muhammad Dadang, Dede Tatang, Nurdinah Hanifah, "Pemahaman Guru Terhadap Metode *Market Place Activity* Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS", *Jurnal Pena Ilmiah* , 3:2, (2020), 3

apabila terjadi kesalahan penyampaian.<sup>10</sup> Irwan memberikan saran pada saat kegiatan jual beli informasi sebagai bukti pembelian dapat memberikan tanda tangan, bintang atau koin koin yang disiapkan Guru sebelumnya.<sup>11</sup> Melalui kegiatan pembelajaran tersebut diharapkan semua peserta didik dapat tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran matematika sehingga perhatian peserta didik terfokuskan pada proses pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran dalam matematika adalah aritmetika sosial. Aritmetika sosial merupakan pelajaran yang banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari karena berkaitan dengan perhitungan uang dalam kegiatan perdagangan. Menurut Marlina dan Wahyu, dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa masih banyak peserta didik yang kurang berminat dalam pembelajaran aritmetika sosial.<sup>12</sup> Aritmetika sosial memiliki persamaan dengan model *market place activity* karena berkaitan dengan kegiatan jual beli. Melalui model ini peserta didik akan melakukan kegiatan jual beli informasi dan mendapatkan sebuah bintang sebagai alat pembayaran. Dalam kegiatan tersebut mereka akan mencoba konsep keuntungan dan kerugian. Dengan begitu diharapkan dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran aritmetika sosial. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada tujuan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang dilakukan Marlina dan Wahyu bertujuan untuk menganalisis kesulitan peserta didik dalam mengerjakan soal aritmetika sosial, sedangkan pada penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran menggunakan materi aritmetika sosial.

Selain melalui model pembelajaran Guru bisa memberikan kuis diakhir pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih aktif dan berminat dalam proses pembelajaran. Menurut Sardiman para peserta didik akan menjadi lebih giat belajar apabila mengetahui akan ada kuis diakhir pembelajaran.<sup>13</sup> Hal tersebut diperkuat dengan

---

<sup>10</sup> Ida Susanti, Saleh Hidayat, Sri Wardhani, "Peningkatan Hasil Belajar Sistem Pernapasan Manusia dengan Model Pembelajaran *Market Place Activity* pada Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri 4 Pangkalpinang", *Jurnal Pendidikan Islam*, 6:2, (2019), 57.

<sup>11</sup> Irwan, "Penerapan Model Pembelajaran *Market Place Activity* Berbantuan Internet Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Kelas VIII SMPN 3 Lembang Kab. Pinrang", *Jurnal Al-Ishlah*, 15:1, (2017), 62

<sup>12</sup> Siti marlina dan wahyu. "Analisis Kesulitan Siswa Dalam Mengerjakan Soal Cerita Pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII", *Jurnal cendekia* 5:3 (2021). Hal. 2375

<sup>13</sup> Sadirman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Raja Grafindo. 2006)

penelitian yang dilakukan oleh Fitri, dalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa peserta didik sangat berantusias melakukan diskusi dengan teman kelompoknya, peserta didik memperhatikan penjelasan Guru, dan peserta didik mencatat hal-hal penting mengenai materi yang dipelajari karena mengetahui ada kuis diakhir. Kuis dapat menimbulkan minat belajar peserta didik karena didukung oleh suasana belajar yang aktif dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.<sup>14</sup> Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pemberian kuis berpotensi untuk membuat peserta didik lebih berminat saat proses pembelajaran. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Fitri dengan penelitian ini terletak pada jenis kuis yang diberikan. Pada penelitian Fitri kuis yang dibuat belum bersifat interaktif, sedangkan pada penelitian ini peneliti membuat kuis interaktif yang memanfaatkan teknologi yang bernama aplikasi *wordwall*.

Menurut Arimbawa *wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik.<sup>15</sup> Karena, aplikasi *wordwall* ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi. *Wordwall* adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan peserta didik dalam menjawab kuis.<sup>16</sup> Menurut Rahmawati pembelajaran akan lebih menarik, berkesan, dan menyenangkan jika ditambah permainan kuis.<sup>17</sup> Penelitian yang sudah menggunakan kuis *wordwall* dalam penelitiannya dilakukan oleh Faizatun dan Novida. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media *wordwall* mampu

<sup>14</sup> Nur Safitri, Alimin, Suriati Eka Putri, "Pengaruh Pemberian Kuis diakhir Pertemuan pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN LAPPARIAJA (Studi pada Materi Pokok Ikatan Kimia)", *Jurnal Chemica*, 20:1, (2019), 89

<sup>15</sup> I Gusti Putu Agung Arimbawa, "Penerapan *Wordwall* Game *Quis* Berpadukan *Classroom* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi", *Journal of Educational Development*, 2: 2, (2021), 326

<sup>16</sup> Sulfi Purnamasari, dkk., "Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis *Game Online Wordwall*", *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3:1, 72.

<sup>17</sup> Diah Rahmawati, Sri Witurachmi, Sohidin, "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Kuis *Edukasi Coc* Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* Pada Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Smk Negeri 1 Karanganyar", *Jurnal "Tata Arta" UNS*, 2:2, (2016), 508

meningkatkan minat belajar peserta didik.<sup>18</sup> Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan kuis. Pada penelitian Faizatun *wordwall* diberikan pada saat pembelajaran daring sedangkan penelitian ini peneliti memberikan kuis *wordwall* saat pembelajaran luring.

Berdasarkan hal-hal yang sudah dikemukakan di atas, peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *market place activity* dan aplikasi *wordwall* karena sama-sama memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Sehingga peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kooperatif Tipe *Market Place Activity* Berbantuan Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta didik”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik?
2. Bagaimana kevalidan hasil pengembangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik?
3. Bagaimana kepraktisan hasil pengembangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *market place activity* berbantuan

---

<sup>18</sup> Siti Faizatun Nissa & Novida Renoningtyas, “Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3:5, (2021), 2856.

- aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik.
2. Mendeskripsikan kevalidan hasil pengembangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik.
  3. Mendeskripsikan kepraktisan hasil pengembangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru  
Pengembangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar matematika peserta didik.
2. Bagi peserta didik  
Melalui perangkat pembelajaran kooperatif tipe *market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall* dapat memberikan pengalaman baru yang menyenangkan dan dapat membangkitkan minat belajar matematika peserta didik.
3. Bagi peneliti  
Menambah pengalaman baru bagi peneliti sebagai calon pendidik dalam menerapkan perangkat pembelajaran kooperatif tipe *market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

## E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

### 1. Modul ajar

Modul ajar dibuat berdasarkan model pembelajaran kooperatif tipe *market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall* yang terdiri dari tahap eksplorasi, jual beli informasi menggunakan bintang sebagai alat pembayaran, mengolah informasi, dan konfirmasi. Dalam modul ajar ini di setiap langkahnya dapat menumbuhkan minat belajar seperti perasaan senang, ketertarikan, terlibat dan perhatian.

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

Pada penelitian ini terdapat 2 macam LKPD yakni LKPD untung dan LKPD rugi. LKPD dikembangkan untuk melengkapi modul ajar yang sudah dibuat khususnya pada tahap eksplorasi dan jual beli informasi. LKPD didesain secara menarik untuk menarik perhatian peserta didik.

### 3. Kuis *wordwall*

Kuis yang dikembangkan dalam penelitian ini dibuat melalui aplikasi *wordwall*. Peneliti menggunakan *template* pengejaran dalam labirin. Soal-soal akan disajikan dalam bentuk permainan labirin yang dapat menumbuhkan minat belajar seperti perasaan senang dan ketertarikan. Kuis berisi soal-soal yang berhubungan dengan materi aritmetika sosial dengan sub materi untung dan rugi.

## F. Batasan Penelitian

Agar pembahasan tidak terlalu luas maka ditetapkan ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Materi pokok dalam penelitian ini adalah aritmetika sosial terbatas pada sub materi untung dan rugi.
2. *Template* yang digunakan pada kuis berupa *template* pengejaran dalam labirin.
3. Kuis *wordwall* hanya terbatas pada langkah evaluasi tidak masuk dalam kegiatan jual beli informasi.



## G. Definisi Operasional

Untuk mempermudah dan menghindari kesalahan pemahaman tentang judul penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa istilah yang terkandung dalam judul tersebut, antara lain sebagai berikut:

1. Pengembangan perangkat pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan modul ajar, LKPD, dan kuis *wordwall* berdasarkan teori pengembangan Plomp.
2. Modul ajar adalah dokumen yang berisikan langkah-langkah Guru untuk mengajarkan materi aritmetika sosial dengan sub materi untung dan rugi yang mengacu pada kurikulum merdeka dan menggunakan model kooperatif tipe *market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall* yang terdiri dari 4 tahap yakni eksplorasi, jual beli informasi menggunakan bintang sebagai alat pembayaran, mengolah informasi, dan konfirmasi.
3. Kooperatif tipe *market place activity* adalah pembelajaran dalam kelompok heterogen terdiri 5-6 peserta didik terdiri dari 4 sintaks *market place activity* yakni tahap eksplorasi, tahap jual beli informasi menggunakan bintang sebagai alat pembayaran, tahap mengolah informasi, dan tahap konfirmasi.
4. Aplikasi *wordwall* merupakan suatu aplikasi berbasis website yang dimanfaatkan untuk membuat kuis dalam bentuk permainan labirin yang menarik agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik.
5. Kooperatif tipe *Market Place Activity* berbantuan aplikasi *wordwall* adalah pembelajaran dalam kelompok heterogen terdiri 5-6 peserta didik terdiri dari tahap eksplorasi, kegiatan jual beli atau bertukar informasi menggunakan bintang sebagai alat pembayaran, mengolah informasi, dan konfirmasi dilakukan dengan mengerjakan kuis *wordwall* dengan *template* pengejaran dalam labirin agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik.
6. Minat belajar adalah perasaan yang muncul dalam diri seseorang terhadap suatu hal atau kegiatan yang diikuti dengan pemusatan perhatian, timbul ketertarikan, keinginan untuk terlibat, dan rasa senang.



7. Perangkat pembelajaran dikatakan valid apabila rata-rata total hasil penilaian yang diperoleh dari validator berada dikategori “valid” atau “sangat valid”.
8. Perangkat pembelajaran dikatakan praktis apabila dari hasil penilaian para validator dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran tersebut dapat digunakan tanpa revisi atau pun dengan sedikit revisi.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Market Place Activity*

#### 1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe *Market Place Activity*

*Cooperative Learning* merupakan suatu proses pembelajaran dimana peserta didik dapat belajar dan bekerjasama dalam bentuk kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 peserta didik.<sup>19</sup> Kelompok kooperatif biasanya beranggotakan beberapa peserta didik dengan kemampuan yang berbeda (heterogen).<sup>20</sup> Pembelajaran kooperatif dilakukan dengan membentuk sebuah tim untuk menyelesaikan masalah, tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama.<sup>21</sup> Melalui pembelajaran kooperatif pula, seorang peserta didik akan menjadi sumber belajar bagi temannya yang lain. Sehingga pembelajaran kooperatif lebih bermakna jika peserta didik dapat saling mengajari.<sup>22</sup> Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan peserta didik agar saling bekerja sama dalam kelompok kecil yang berjumlah 4-6 yang bersifat heterogen untuk menyelesaikan tugas dan dapat saling mengajarkan.

*Market place activity* merupakan model pembelajaran berupa kegiatan pasar yang dikembangkan oleh Paul Gennis.<sup>23</sup> *Market place activity* merupakan

---

<sup>19</sup> Tukiran Taniredja, dkk . *Model-model Pembelajaran Inovatif* (Bandung: Alfabeta, 2011), 55

<sup>20</sup> Ismun Ali, "Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Mubtadin*, 7:1, (2021), 250.

<sup>21</sup> Sri Hayati, *belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning* (Magelang:Graha Cendekia, 2017), 16.

<sup>22</sup>Zuriatun Hasanah, "Model Pembelajaran Kooperatif dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa", *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1:1, (2021), 1.

<sup>23</sup> Nur Eko Cahyawati, Agus Hamdani, Nanang, "Pengaruh Model *Market Place* , *Make A Match*, dan *Ekspositori* Terhadap Kemampuan Berbicara", *Jurnal Linguasastra*, :1:1, (2018), 14.

suatu model pembelajaran yang lebih menekankan aktivitas peserta didik seperti peserta didik saling bekerja sama untuk mencari, menjawab, dan menyampaikan informasi dari berbagai sumber melalui sebuah suasana permainan seperti kegiatan pasar. Informasi yang diperjual belikan setiap kelompok adalah materi yang dipelajari pada hari itu.<sup>24</sup> Menurut Asmuni *market place activity* merupakan bagian dari model kooperatif karena peserta didik akan belajar dalam kelompok dan saling bekerjasama dalam kelompok tersebut. *Model market place* ini bertujuan untuk meningkatkan semangat, keaktifan, dan melatih kerjasama.<sup>25</sup> Melalui model ini diharapkan peserta didik terlibat aktif dan mengurangi rasa bosan atau kejenuhan saat pembelajaran matematika.

Menurut Susanti, dkk., kegiatan pembelajaran dengan model *market place activity* terdiri dari 4 tahap. Pertama, yakni eksplorasi. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan sub materi yang berbeda semua kelompok mencari informasi terkait sub materi yang didapatkan melalui berbagai sumber. Kedua, kegiatan jual beli informasi dilakukan dengan menunjuk satu anggota kelompoknya untuk menjadi penjual. Tugas penjual adalah menyajikan informasi kepada pembeli. Pembeli tersebut berasal dari kelompok lain. Sedangkan tugas pembeli adalah membeli atau mendapatkan informasi yang belum mereka dapatkan. Semua kelompok kembali ke tempatnya untuk berdiskusi kembali. Ketiga, mengolah informasi. Perwakilan kelompok secara acak mengungkapkan kembali informasi yang sudah didapatkan dan keempat, konfirmasi. Guru akan membenarkan apabila terjadi

---

<sup>24</sup> Muhammad Dadang , Dede Tatang , Nurdinah Hanifah, “Pemahaman Guru Terhadap Metode *Market Place Activity* Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Ips”, *Jurnal Pena Ilmiah* , 3:2, (2020), 3

<sup>25</sup> Asmuni, “Penerapan Model Pembelajaran *Market Place Activity* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Siswa Kelas XI Ms-1 Sma Negeri 1 Selong”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 8:1, (2018), 60.

kesalahan penyampaian.<sup>26</sup> Irwan memberikan saran pada saat kegiatan jual beli informasi sebagai bukti pembelian dapat memberikan tanda tangan, bintang atau koin koin yang disiapkan Guru sebelumnya.<sup>27</sup> Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan kooperatif tipe *Market Place Activity* adalah pembelajaran dalam kelompok heterogen terdiri 5-6 peserta didik terdiri dari tahap eksplorasi, tahap jual beli informasi menggunakan bintang sebagai alat pembayaran, tahap mengolah informasi, dan tahap konfirmasi.

## 2. Langkah-Langkah *Market Place Activity*

Adapun langkah-langkah model *market place activity* menurut Susanti dkk., secara detail adalah sebagai berikut:<sup>28</sup>

### a. Pendahuluan :

- 1) Guru menyampaikan gambaran terkait materi yang akan dan dipelajari dan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru menjelaskan proses pembelajaran menggunakan model *market place activity*.
- 3) Guru membagi peserta didik kedalam 2 jenis kelompok yakni kelompok penjual dan kelompok pembeli. Pada saat pembagian kelompok akan ada 3 kelompok penjual dengan topik yang berbeda.

### b. Kegiatan inti:

- 1) Tahap eksplorasi, masing-masing kelompok penjual melakukan kegiatan eksplorasi terkait sub materi yang didapatkan.

<sup>26</sup> Ida Susanti, Saleh Hidayat, Sri Wardhani, "Peningkatan Hasil Belajar Sistem Pernapasan Manusia dengan Model Pembelajaran *Market Place Activity* pada Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri 4 Pangkalpinang", *Jurnal Pendidikan Islam*, 6:2, (2019), 57.

<sup>27</sup> Irwan, "Penerapan Model Pembelajaran *Market Place Activity* Berbantuan Internet Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Kelas VIII SMPN 3 Lembang Kab. Pinrang", *Jurnal Al-Ishlah*, 15:1, (2017), 62

<sup>28</sup> Ida Susanti, Saleh Hidayat, Sri Wardhani, "Peningkatan Hasil Belajar Sistem Pernapasan Manusia dengan Model Pembelajaran *Market Place Activity* pada Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri 4 Pangkalpinang", *Jurnal Pendidikan Islam*, 6:2, (2019), 57.

- 2) Tahap jual beli informasi, Guru menginstruksikan kegiatan jual beli dengan meminta kelompok pembeli berkunjung ke kelompok penjual untuk membeli/mengumpulkan informasi dari kelompok penjual dengan cara melakukan pengisian LKPD.
  - 3) Tahap mengolah informasi, perwakilan setiap kelompok pembeli mengolah informasi dengan mengungkapkan kembali hasil belanjanya.
  - 4) Tahap konfirmasi, Guru memberikan umpan balik apabila terjadi kesalahan.
- c. Penutup:
- 1) Guru memberikan kesimpulan.
  - 2) Guru mengevaluasi kegiatan pembelajaran menggunakan model *market place activity*.
  - 3) Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.

Adapun langkah-langkah model *market place activity* yang dimodifikasi dari penelitian Susanti dkk., dan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik adalah sebagai berikut:<sup>29</sup>

**Tabel 2. 1**  
**Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe *Market Place Activity***

No	Langkah Kooperatif	Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i>
1	<b>Langkah 1</b> Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada peserta didik	1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini. 2. Guru memberikan motivasi.
2	<b>Langkah 2</b> Menyajikan sebuah informasi	1. Guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe <i>market place</i>

<sup>29</sup> Ibid.

No	Langkah Kooperatif	Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i>
		<p><i>activity.</i></p> <p>2. Guru memberikan apersepsi.</p>
3	<p><b>Langkah 3</b> Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok- kelompok belajar</p>	<p>1. Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik. Setiap kelompok akan mendapatkan 8 bintang.</p> <p>2. Guru membagikan LKPD tiap 3 kelompok akan mendapatkan LKPD yang sama. Kelompok 1, 2, dan 3 mendapatkan LKPD terkait untung dan kelompok 4, 5, dan 6 mendapatkan LKPD terkait rugi.</p> <p>Pada saat membagikan LKPD, setiap kelompok menukarkan 3 bintang sebagai tanda harga beli. Nantinya setiap kelompok akan berdiskusi menyelesaikan soal yang ada di LKPD tersebut. Hasil diskusi kelompok akan disajikan dalam kegiatan jual beli informasi.</p>
4	<p><b>Langkah 4</b> Membimbing kelompok belajar</p>	<p><b>(Kegiatan Eksplorasi)</b></p> <p>1. Guru meminta peserta didik untuk mengisi LKPD dengan cara mencari informasi seluasnya melalui berbagai sumber (internet dan <i>youtube</i>).</p> <p>2. Guru berkeliling untuk mengecek pekerjaan peserta didik.</p> <p><b>(Kegiatan Jual Beli Informasi)</b></p> <p>1. Guru menginstruksikan kepada semua kelompok untuk melakukan kegiatan jual beli informasi. Kelompok 1 dengan 4,</p>

No	Langkah Kooperatif	Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i>
		<p>kelompok 2 dengan 5, kelompok 3 dengan 6.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Pada sesi satu, kelompok 1, 2, 3 menjadi kelompok penjual sedangkan kelompok 4, 5 dan 6 menjadi kelompok pembeli. Tugas kelompok penjual adalah menyajikan informasi yang mereka dapat terkait sub materi untung dengan berpedoman pada LKPD. Tugas pembeli adalah mencatat informasi yang disampaikan dan mengajukan pertanyaan apabila tidak mengerti.</li> <li>3. Selanjutnya Guru menginstruksikan pada sesi kedua, kelompok 4, 5, 6 menjadi kelompok penjual sedangkan kelompok 1, 2 dan 3 menjadi kelompok pembeli. Pasangan kelompok tetap.</li> <li>4. Tugas kelompok penjual adalah menyajikan informasi yang mereka dapat terkait sub materi rugi dengan berpedoman pada LKPD. Tugas pembeli adalah mencatat informasi yang disampaikan dan mengajukan pertanyaan apabila tidak mengerti.</li> <li>5. Guru menginstruksikan kepada semua kelompok setelah informasi tersampaikan masing-masing kelompok memberikan bintang kepada kelompok yang</li> </ol>

No	Langkah Kooperatif	Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i>
		<p>menjadi pasangannya saat bertukar informasi.</p> <p>6. Kriteria pemberian bintang adalah sebagai berikut:            Bintang 1 = Sangat tidak puas            Bintang 2 = Kurang puas            Bintang 3 = Cukup puas            Bintang 4 = Puas            Bintang 5 = Sangat puas</p> <p>Bintang yang diperoleh tiap kelompok penjual dari kelompok pembeli disebut dengan harga jual.</p>
5	<p><b>Langkah 5</b> Evaluasi</p>	<p><b>(Mengolah Informasi)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menginstruksikan setiap kelompok kembali ke tempat masing-masing.</li> <li>2. Guru meminta beberapa kelompok mengungkapkan kembali informasi yang sudah didapatkan dari kelompok lain.</li> </ol>

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A



No	Langkah Kooperatif	Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i>
		<p><b>(Konfirmasi)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan koreksi apabila ada kesalahan dalam menyampaikan dan memberikan penguatan materi.</li> <li>2. Guru menginstruksikan kepada semua kelompok untuk menghitung bintang yang didapatkan lalu membandingkan dengan yang sudah dikeluarkan saat membeli LKPD. Apakah mengalami keuntungan atau kerugian.</li> <li>3. Guru menginstruksikan kepada masing-masing peserta didik untuk mengerjakan kuis <i>wordwall</i>.</li> </ol>
6	<p><b>Langkah 6</b> Memberikan <i>reward</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan penghargaan secara individu kepada peserta didik yang mendapatkan peringkat 1 dalam permainan kuis.</li> <li>2. Guru memberikan penghargaan secara kelompok yang mendapatkan bintang paling banyak.</li> </ol>

### 3. Kelebihan dan Kekurangan

Model *market place activity* memiliki beberapa keunggulan dan kekurangan. Keunggulan dari *market place activity* sebagai berikut:<sup>30</sup>

- a. Peserta didik dapat melakukan eksplorasi materi dari berbagai sumber.
- b. Dapat menarik perhatian peserta didik serta menumbuhkan motivasi.
- c. Peserta didik tidak mudah bosan dan mengantuk saat proses pembelajaran.

Selain itu, beberapa kelemahan dari model pembelajaran *market place activity* sebagai berikut:

- a. Membutuhkan banyak waktu.
- b. Membutuhkan persiapan yang matang.
- c. Dapat menimbulkan rasa bosan apabila sering digunakan.

Dari beberapa kekurangan model *market place activity* ini, beberapa upaya yang dapat dilakukan oleh peneliti dalam meminimalisir kekurangan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Memaksimalkan waktu yang ada dengan memberikan batas waktu di setiap langkah pembelajaran.
- b. Mempersiapkan perangkat pembelajaran sebelum mengajar dan benar-benar memahami rencana kegiatan pembelajaran yang sudah dibuat.
- c. Tidak menggunakannya sesering mungkin.

---

<sup>30</sup> Aini Maftukhatul Lailiyah, "Pengaruh Model Pembelajaran *Market Place Activity Or Sales Promoting Activity Creative Terhadap Minat Belajar PAI Di Sma Negeri 3 Kota Pasuruan*", *Jurnal Al-Makrifat*, 5:2, (2020). 19

## B. Aplikasi Wordwall

### 1. Pengertian Aplikasi Wordwall

Menurut Arimbawa *wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik.<sup>31</sup> Aplikasi *wordwall* adalah salah satu aplikasi berbasis *website* yang dapat digunakan untuk membuat kuis.<sup>32</sup> Aplikasi *wordwall* tersedia pada *website* sehingga tidak perlu menginstalnya.

*Wordwall* merupakan aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat belajar dan sumber belajar yang menarik untuk peserta didik. Aplikasi *wordwall* adalah media pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan yang diakses secara *online* melalui *wordwall.net*.<sup>33</sup> Sehingga dapat disimpulkan aplikasi *wordwall* merupakan suatu aplikasi berbasis *website* yang dimanfaatkan untuk membuat kuis bentuk permainan agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

### 2. Macam-Macam Template Permainan Wordwall

Menurut Gandasari pemilihan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik.<sup>34</sup> Aplikasi *wordwall* memiliki beberapa *template* yang bermacam-macam. Adapun *template* yang tersedia antara lain:<sup>35</sup>

- a. Pengejaran dalam labirin, dalam permainan ini peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan

<sup>31</sup> I Gusti Putu Agung Arimbawa, "Penerapan *Wordwall Game Quis* Berpadukan *Classroom* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi", *Journal of Educational Development*, 2: 2, (2021), 326

<sup>32</sup> Windayani ika yunita sari, "Wordwall Sebagai Media Belajar Interaktif *Daring* Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Mahasiswa Geografi Pada Mata Kuliah Geografi Desa Kota di Masa PANDEMI", *Jurnal ilmiah media publikasi ilmu pengetahuan dan teknologi*, 10:1, (2021), 5.

<sup>33</sup> Prisma dan Puri, " Pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3:6, (2021), 3691.

<sup>34</sup> Ibid.

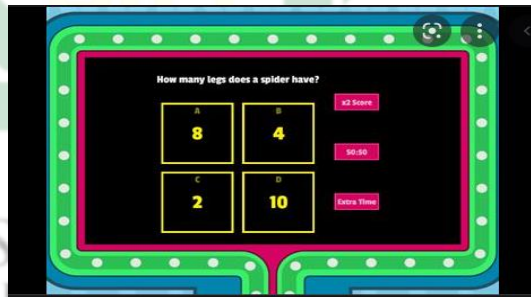
<sup>35</sup> Siti Farhaniah, *Skripsi: "Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi"*, (Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2021), 14

yang diberikan dengan cara menelusuri labirin (*maze* atau lobi yang saling berhubungan) menuju zona jawaban yang tepat sambil menjauh dari musuh.



**Gambar 2. 1**  
*Template Pengejaran Dalam Labirin*

- b. Kuis *Games show*, peserta didik diminta untuk mengerjakan ujian tergantung waktu yang diberikan.



**Gambar 2. 2**  
*Template Kuis Games show*

- c. Pesawat terbang, permainan ini dilakukan dengan mengarahkan pesawat ke awan yang berisi jawaban yang tepat.



**Gambar 2.3**  
***Template Pesawat Terbang***

- d. Balon pecah, permainan ini terdapat kereta yang memuat soal. Peserta didik diminta untuk memecahkan balon sesuai dengan jawaban yang tepat dan memastikan balon tersebut jatuh tepat kotak di kereta.



**Gambar 2.4**  
***Template Pecah Balon***

- e. Buka peti, permainan edukatif ini meminta peserta didik memilih jawaban yang sesuai dengan pernyataan berupa gambar atau pertanyaan dengan cara membuka kotak-kotak yang tersedia satu per satu dan kemudian memilih jawaban yang benar sesuai dengan yang ada di dalam wadah.



**Gambar 2. 5**

***Template Buka Peti***

- f. Memukul tikus, peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan dengan memukul beberapa tikus yang memberikan jawaban yang benar ketika mereka muncul dari pembukaan.



**Gambar 2. 6**

***Template Memukul Tikus***

Dengan tersedianya berbagai *template* Guru dapat memilih dan menyesuaikan dengan soal yang akan dibuat. Sehingga soal yang disajikan terlihat menarik. Pada penelitian ini peneliti membuat kuis berbentuk permainan labirin. Permainan labirin lebih menarik dan menantang. Karena dalam permainan labirin pemain diminta berlari menuju jawaban yang benar sambil menghindari musuh. Apabila bertemu dengan musuh permainan akan diulang di nomor soal yang sama. Apabila menuju jawaban yang salah maka poin tidak bertambah tetapi masih bisa mengerjakan lagi di soal yang sama tersebut. Perolehan ranking berdasarkan kecepatan pengerjaan dan jawaban yang benar.

### 3. Langkah-Langkah Membuat Kuis Dari *Wordwall*

Berikut adalah langkah-langkah dalam membuat kuis menggunakan aplikasi *wordwall*.<sup>36</sup>

- a. Login ke alamat <https://wordwall.net/>.
- b. Membuat akun terlebih dahulu, atau dapat menggunakan akun gmail sendiri.
- c. Pilih *Create Activity*.
- d. Memilih *template* permainan.
- e. Menuliskan judul *games* dan deskripsi *game*.
- f. Masukkan soal dan pada bagian *correct* tuliskan jawaban yang benar, dan di bagian *incorrect* tuliskan jawaban yang salah.
- g. Klik *done* untuk mulai memainkan *game*.

### 4. Kelebihan dan Kekurangan Dari *Wordwall*

*Wordwall* merupakan permainan berbasis *website* yang memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu:<sup>37</sup>

- a. Dapat digunakan dalam pembelajaran apapun.
- b. *Wordwall* berbentuk permainan dengan *template* permainan berbagai macam.
- c. Penggunaannya sangat mudah karena dapat diakses melalui komputer atau *HP* tanpa menginstal aplikasi.

Selain itu, *wordwall* juga memiliki kekurangan diantaranya yaitu:

- a. Jenis dan ukuran *font* tidak dapat diubah.
- b. Beberapa jenis *template* permainan ada yang berbayar.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

<sup>36</sup> Ida Nisaurrasyidah, Soeteja, dan Nanang G.Prawira, "Penggunaan Media *Wordwall* Saat Pandemi *Covid-19* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP", *Jurnal Seni Rupa*. 10:02. (2021). 470

<sup>37</sup> Reli Imanulhaq dan Andi Prastowo, "Edugame *Wordwall*: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4:1. (2022), 40

### C. Minat Belajar

#### 1. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar adalah perasaan senang yang dimiliki peserta didik terhadap suatu hal. Ketika peserta didik memiliki minat terhadap suatu pelajaran, maka peserta didik biasanya akan fokus terhadap pelajaran tersebut.<sup>38</sup> Slameto mengatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal, kegiatan, atau aktivitas tanpa ada paksaan.<sup>39</sup> Sedangkan menurut Djamarah minat merupakan kecenderungan dalam diri seseorang untuk tetap memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.<sup>40</sup> Seseorang yang berminat akan cenderung terus memperhatikan.

Minat mempunyai peranan penting untuk peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran, karena apabila peserta didik tidak memiliki minat dalam salah satu pelajaran maka dia akan mengalami kesulitan saat mengikuti pembelajaran tersebut. Selain itu peserta didik yang tidak memiliki minat maka dia tidak memiliki semangat untuk belajar. Menurut Asih peserta didik yang belajar dengan minat lebih baik daripada peserta didik yang belajar tanpa minat. Minat dapat menimbulkan daya tarik dalam diri peserta didik untuk mencapai keinginannya. Minat menjadi modal awal yang harus dimiliki setiap peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran, dengan adanya minat peserta didik akan menjadi lebih aktif.<sup>41</sup> Sehingga minat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dari proses pembelajaran.

<sup>38</sup> Adinda Rahmi Putri, M. Fakhruddin, Muhammad Hasmi Yanuardi, “Pengaruh Penggunaan Model *Blended Learning* Berbasis *Microsoft Teams* terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 3 Bukit tinggi”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5:2, (2021), 3121.

<sup>39</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 180.

<sup>40</sup> Lesy Luzyawati, Idah Hamidah, Lusi Febrianti, “Implementasi Metode *Gallery Walk* Terhadap Minat dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Virus”, *Jurnal Bio Educatio*, 5:2, (2020), 7.

<sup>41</sup> Asih & Adi Ihsan Imami, “Analisis Minat Belajar Siswa SMP Pada Pembelajaran Matematika”, *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4:4, (2021), 801.



Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah perasaan yang muncul dalam diri seseorang terhadap suatu hal atau kegiatan yang diikuti dengan pemusatan perhatian, timbul ketertarikan, keinginan untuk terlibat, dan rasa senang.

## 2. Indikator Minat Belajar

Untuk mengetahui besarnya minat belajar peserta didik dapat dilihat dari indikator minat belajar yang ada. Menurut Frianti, indikator minat belajar adalah perasaan senang, perhatian saat proses pembelajaran, adanya ketertarikan belajar, dan keterlibatan dalam belajar.<sup>42</sup> Hal tersebut sejalan dengan Slameto indikator minat belajar terdiri dari adanya perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan peserta didik.<sup>43</sup> Berdasarkan beberapa pendapat di atas indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:<sup>44</sup>

### a. Perasaan senang

Apabila peserta didik merasa senang, maka peserta didik akan mengikuti proses pembelajaran tanpa ada rasa terpaksa.

Contoh: Peserta didik hadir tepat waktu dan terdapat rasa senang saat mengikuti proses pembelajaran.

### b. Keterlibatan peserta didik

Apabila peserta didik memiliki ketertarikan pada suatu objek maka peserta didik akan tertarik untuk melakukan hal yang sama pada objek tersebut.

Contoh: Ikut berdiskusi, merespon pertanyaan dari Guru atau teman sebaya, aktif bertanya kepada Guru.

<sup>42</sup> Rizki Nurhana Friantini & Rahmat Winata, "Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika", *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4:1, (2019), 7.

<sup>43</sup> Akbar Hanipa, Abdul Robi Misbahudin, Andreansyah, Wahyu Setiawan, "Analisis Minat Belajar Siswa Mts Kelas VIII dalam Pembelajaran Matematika Melalui Aplikasi Geogebra", *Jurnal Pembelajaran Matematika inovatif*, 2:5, (2019), 317.

<sup>44</sup> Irma Septiani, Albertus Djoko Lesmono, Arif Harimukti, "Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model *Problem Based Learning* Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor di Kelas X Mipa 3 Sman 2 Jember", *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9: 2, (2020), 64.

c. Ketertarikan

Adanya dorongan dalam diri peserta didik untuk cenderung tertarik terhadap benda, orang atau kegiatan berupa pengalaman.

Contoh: Semangat mengikuti kegiatan pembelajaran dan tidak menunda-nunda tugas yang diberikan.

d. Perhatian peserta didik

Peserta didik dapat berkonsentrasi mengamati segala sesuatu yang disukai. Selain itu peserta didik terus memperhatikan suatu objek yang diminati.

Contohnya: Peserta didik mendengarkan penjelasan dari Guru, mencoba memahami, dan mencatat apa yang disampaikan oleh Guru.

**D. Hubungan Model Pembelajaran *Market Place Activity* Berbantuan Aplikasi *Wordwall* dengan Minat Belajar Peserta Didik**

Minat belajar menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan dari proses pembelajaran. Sehingga minat belajar dalam diri peserta didik perlu diperhatikan. Dalam proses pembelajaran kegiatan belajar hanya berpusat pada Guru dimana peserta didik hanya diam mendengarkan penjelasan dari Guru. Hal tersebut membuat peserta didik tidak berminat lagi dengan pembelajaran matematika. Sehingga pemilihan model pembelajaran yang tepat perlu dilakukan agar dapat meningkatkan minat belajar matematika pada peserta didik. Salah satunya adalah menggunakan model kooperatif tipe *market place activity*.

Model kooperatif tipe *market place activity* adalah suatu salah model pembelajaran yang banyak melibatkan aktivitas peserta didik di setiap langkahnya. Peserta didik akan terlibat dalam diskusi, mengumpulkan informasi dari berbagai sumber lalu menyampaikan pada saat kegiatan jual beli informasi, mengolah informasi, dan konfirmasi. Pada tahap konfirmasi Guru memberikan beberapa soal. Agar dapat menumbuhkan minat belajar dalam diri peserta didik maka soal dibuat berupa kuis yang disajikan dalam bentuk permainan melalui aplikasi *wordwall*. Kuis tersebut berbentuk permainan labirin. Masing-

masing peserta didik mengerjakan kuis tersebut secara individu dan tidak diperkenankan untuk saling menyontek.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hubungan model pembelajaran *market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall* dengan minat belajar peserta didik adalah adanya kegiatan yang mengharuskan peserta didik ikut terlibat secara aktif di dalamnya dapat menyebabkan meningkatnya minat belajar matematika peserta didik. Hal tersebut dikarenakan mereka tidak hanya diam mendengarkan penjelasan dari Guru yang dapat menimbulkan rasa bosan. Namun dengan model pembelajaran ini peserta didik dituntut untuk aktif.

Adapun hubungan model pembelajaran kooperatif tipe *market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik yang dimodifikasi dari penelitian Susanti dkk., disajikan dalam Tabel 2.2 sebagai berikut:<sup>45</sup>

**Tabel 2. 2**  
**Hubungan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Market Place Activity Berbantuan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik**

No	Langkah Kooperatif	Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Market Place Activity	Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Market Place Activity	Minat belajar
1	<b>Langkah 1</b> Menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada	1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada hari ini. 2. Guru	1. Peserta didik memperhatikan apa yang disampaikan	Perhatian

<sup>45</sup> Ida Susanti, Saleh Hidayat, Sri Wardhani, "Peningkatan Hasil Belajar Sistem Pernerapan Manusia dengan Model Pembelajaran *Market Place Activity* pada Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri 4 Pangkalpinang", *Jurnal Pendidikan Islam*, 6:2, (2019), 57.

No	Langkah Kooperatif	Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i>	Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i>	Minat belajar
	peserta didik	memberikan motivasi.	oleh Guru.	
2	<b>Langkah 2</b> Menyajikan sebuah informasi	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="468 475 703 715">1. Guru menjelaskan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe <i>market place activity</i>.</li> <li data-bbox="468 721 703 804">2. Guru memberikan apersepsi.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="732 475 911 683">1. Peserta didik memperhatikan apa yang disampaikan oleh Guru.</li> </ol>	Perhatian
3	<b>Langkah 3</b> Mengorganisasi kan peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="468 817 703 1152">1. Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 peserta didik. Setiap kelompok akan mendapatkan 8 bintang.</li> <li data-bbox="468 1158 703 1391">2. Guru membagikan LKPD tiap 3 kelompok akan mendapatkan LKPD yang sama. Kelompok 1, 2, dan 3</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="732 817 911 960">1. Peserta didik bergabung dengan kelompoknya a.</li> <li data-bbox="732 999 911 1177">2. Peserta didik menukarkan 3 bintang kepada Guru.</li> </ol>	Perhatian

No	Langkah Kooperatif	Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i>	Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i>	Minat belajar
		<p>mendapatkan LKPD terkait untung dan kelompok 4, 5, dan 6 mendapatkan LKPD terkait rugi.</p> <p>3. Pada saat membagikan LKPD, setiap kelompok menukarkan 3 bintang sebagai tanda harga beli. Nantinya setiap kelompok akan berdiskusi menyelesaikan soal yang ada di LKPD tersebut. Hasil diskusi kelompok akan disajikan dalam kegiatan jual beli informasi.</p>		

No	Langkah Kooperatif	Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i>	Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i>	Minat belajar
4	<p><b>Langkah 4</b> Membimbing kelompok belajar</p>	<p><b>(Kegiatan Eksplorasi)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta peserta didik untuk mengisi LKPD dengan cara mencari informasi seluasnya melalui berbagai sumber (internet dan <i>youtube</i>).</li> <li>2. Guru berkeliling untuk mengecek pekerjaan peserta didik.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mencari informasi dari berbagai sumber.</li> <li>2. Peserta didik mengerjakan dengan tepat waktu.</li> <li>3. Peserta didik berdiskusi dan saling mengajarkan dengan anggota kelompoknya.</li> <li>4. Peserta didik memperhatikan temannya menyampaikan pendapat saat diskusi.</li> </ol>	<p>Perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, perhatian</p>

No	Langkah Kooperatif	Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i>	Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i>	Minat belajar
		<p><b>(Kegiatan Jual Beli Informasi)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menginstruksikan kepada semua kelompok untuk melakukan kegiatan jual beli informasi.               <ul style="list-style-type: none"> <li>Kelompok 1 dengan kelompok 4,</li> <li>kelompok 2 dengan kelompok 5,</li> <li>kelompok 3 dengan 6.</li> </ul> </li> <li>2. Pada sesi satu, kelompok 1, 2, 3 menjadi kelompok penjual sedangkan kelompok 4, 5 dan 6 menjadi kelompok pembeli. Tugas kelompok penjual adalah menyajikan informasi yang mereka dapat terkait sub materi untung dengan berpedoman pada</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menentukan salah satu dari anggota kelompoknya bertugas menyajikan informasi pada saat kegiatan jual beli informasi.</li> <li>2. Peserta didik sebagai kelompok pembeli mendengarkan, mencatat, dan mengajukan pertanyaan apabila tidak paham.</li> <li>3. Peserta didik sebagai kelompok penjual</li> </ol>	<p>Perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, perhatian</p>

No	Langkah Kooperatif	Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i>	Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i>	Minat belajar
		<p>LKPD. Tugas pembeli adalah mencatat informasi yang disampaikan dan mengajukan pertanyaan apabila tidak mengerti.</p> <p>4. Selanjutnya Guru menginstruksikan pada sesi kedua, kelompok 4, 5, 6 menjadi kelompok penjual sedangkan kelompok 1, 2 dan 3 menjadi kelompok pembeli. Pasangan kelompok tetap.</p> <p>5. Tugas kelompok penjual adalah menyajikan informasi yang mereka dapat terkait sub materi rugi dengan berpedoman pada LKPD. Tugas pembeli adalah</p>	<p>merespon pertanyaan dari pembeli.</p> <p>4. Peserta didik di setiap kelompok saling memberikan bintang ke kelompok pasangannya.</p>	



No	Langkah Kooperatif	Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i>	Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i>	Minat belajar
		<p>mencatat informasi yang disampaikan dan mengajukan pertanyaan apabila tidak mengerti.</p> <p>6. Guru menginstruksikan kepada semua kelompok setelah informasi tersampaikan masing-masing kelompok memberikan bintang kepada kelompok yang menjadi pasangannya saat bertukar informasi.</p> <p>Kriteria pemberian bintang adalah sebagai berikut:            Bintang 1 = Sangat tidak puas            Bintang 2 = Kurang puas            Bintang 3 = Cukup puas</p>		

No	Langkah Kooperatif	Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i>	Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i>	Minat belajar
		Bintang 4 = Puas Bintang 5 = Sangat puas Bintang yang diperoleh tiap kelompok penjual dari kelompok pembeli disebut dengan harga jual.		
5	<b>Langkah 5</b> Evaluasi	<b>(Kegiatan Mengolah Informasi)</b> 1. Guru menginstruksikan setiap kelompok kembali ke tempat masing-masing. 2. Guru meminta beberapa kelompok mengungkapkan kembali informasi yang sudah didapatkan dari kelompok lain.	1. Beberapa kelompok secara acak dipilih Guru mengungkapkan kembali terkait informasi yang didapatkan. 2. Peserta didik mendengarkan apa yang disampaikan temannya.	keterlibatan, perhatian

No	Langkah Kooperatif	Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i>	Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i>	Minat belajar
		<p><b>(Kegiatan Konfirmasi)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan koreksi apabila ada kesalahan dalam menyampaikan.</li> <li>2. Guru menginstruksikan kepada semua kelompok untuk menghitung bintang yang didapatkan lalu membandingkan dengan yang sudah dikeluarkan saat membeli LKPD. Apakah mengalami keuntungan atau kerugian.</li> <li>3. Guru menginstruksikan kepada masing-masing peserta didik untuk mengerjakan kuis <i>wordwall</i>.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik memperhatikan penjelasan dari Guru.</li> <li>2. Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada Guru.</li> <li>3. Peserta didik merespon pertanyaan dari Guru.</li> <li>4. Peserta didik mengerjakan kuis secara individu.</li> </ol>	Perhatian , ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan
	<b>Langkah 6</b>	1. Guru	1. Peserta	Perasaan

No	Langkah Kooperatif	Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i>	Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Market Place Activity</i>	Minat belajar
6	Memberikan <i>reward</i>	memberikan penghargaan secara individu kepada peserta didik yang mendapatkan peringkat 1 dalam permainan kuis. 2. Guru memberikan penghargaan secara kelompok yang mendapatkan bintang paling banyak.	didik memperhatikan penjelasan dari Guru. 2. Peserta didik mendapatkan penghargaan dari Guru.	senang dan perhatian

## E. Penelitian Pengembangan Perangkat Pembelajaran

### 1. Pengertian Penelitian Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Menurut Borg dan Gall, penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dilakukan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang sudah ada atau produk baru.<sup>46</sup> Menurut Sukmadinata penelitian pengembangan adalah suatu pendekatan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.<sup>47</sup> Menurut Gay

<sup>46</sup> Borg dan Gall, *Educational Research, An Introduction*. (New York and London. Longman Inc, 1983)

<sup>47</sup> Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung. Remaja Rosdakarya, 2008)

penelitian pengembangan merupakan suatu usaha menghasilkan produk untuk dimanfaatkan atau digunakan.<sup>48</sup> Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu kegiatan untuk menghasilkan suatu produk selanjutnya dilakukan validasi agar dapat digunakan.

Menurut Hobri perangkat pembelajaran merupakan sekumpulan sumber belajar yang digunakan Guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar.<sup>49</sup> Menurut Masitah perangkat pembelajaran adalah suatu alat atau perlengkapan yang digunakan oleh Guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.<sup>50</sup> Perangkat pembelajaran dalam penelitian ini berupa modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan kuis *wordwall*. Maka dapat disimpulkan perangkat pembelajaran adalah perlengkapan yang digunakan oleh Guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas berupa RPP, LKPD, dan kuis *wordwall*.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian pengembangan perangkat pembelajaran suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan modul ajar, LKPD dan kuis *wordwall* yang valid dan praktis. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan Plomp.

## 2. Model Penelitian Plomp

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Plomp. Model Plomp memiliki 3 tahapan yang diuraikan sebagai berikut.<sup>51</sup>

---

<sup>48</sup> Gay, dkk. *Educational Research Ninth Edition*. (London. Pearson education, 2009)

<sup>49</sup> Hobri. *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Jember. PENA Salsabila, 2010), 31

<sup>50</sup> Masitah, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Untuk Memfasilitasi Guru Untuk Menumbuhkan Rasa Tanggung Jawab Siswa SD Terhadap Masalah Banjir" *Proceeding Biology Education Conference*, 15: 1, (2018). 41

<sup>51</sup> Tjeerd Plomp, *Education Design Research: an Introduction*, (Netherlands: Netherlands Institute For Curriculum Development, 2010), hal 15

a. Penelitian Pendahuluan (*Preliminary Research*)

Pada tahap ini akan dilakukan analisis kebutuhan dan konteks, kajian literatur, mengembangkan kerangka konseptual dan teoritis untuk penelitian. kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui masalah dasar yang dibutuhkan dalam merancang perangkat pembelajaran.

b. Pembuatan Prototipe (*Prototyping Phase*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan perangkat pembelajaran secara runtut berdasarkan hasil dari penelitian awal. Selanjutnya terdapat kegiatan yang tidak kalah penting yakni evaluasi formatif. Kegiatan tersebut bertujuan untuk memperbaiki perangkat pembelajaran yang sudah dibuat.

c. Tahap Penilaian

Pada tahap ini dilakukan semi evaluasi sumatif yang bertujuan untuk menyimpulkan perangkat pembelajaran yang sudah dibuat sesuai dengan yang diinginkan atau belum. Dengan kata lain tahap ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan.

### 3. Perangkat Pembelajaran yang Dikembangkan

Dalam penelitian ini perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan berupa modul ajar, LKPD, dan kuis *wordwall*. Adapun uraian perangkat pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut:

a. Modul ajar

Rencana pelaksanaan pembelajaran atau yang dikenal dengan modul ajar pada kurikulum merdeka merupakan dokumen berisi tujuan, langkah, serta asesmen yang dibutuhkan dalam satu unit/topik. Modul ajar dapat dianggap sebagai RPP, sehingga Guru yang menggunakan modul ajar yang disediakan oleh pemerintah atau mengembangkannya secara mandiri.<sup>52</sup> Berikut

---

<sup>52</sup> Kemendikbud. <http://repositori.kemdikbud.go.id/24917/>, diakses 13 Juni 2022

komponen-komponen yang ada dalam modul ajar:<sup>53</sup>

1) Informasi umum

a) Identitas sekolah

Berisikan informasi terkait modul ajar yang akan dikembangkan meliputi: nama penyusun, institusi/sekolah, dan tahun disusunnya modul ajar, jenjang sekolah, kelas, dan alokasi waktu.

b) Kompetensi awal

Berisikan pengetahuan atau keterampilan awal yang harus dimiliki peserta didik sebelum mempelajari topik tertentu.

c) Profil pelajar Pancasila

Merupakan cerminan dari dalam konten atau metode pembelajaran. Profil pelajar Pancasila tidak perlu dicantumkan semua namun menyesuaikan dengan kegiatan pembelajaran dalam modul ajar.

d) Sarana dan prasarana

Merupakan fasilitas dan bahan yang diperlukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Sarana berupa alat dan bahan sedangkan prasarana merujuk pada materi dan sumber bahan ajar lain.

e) Target peserta didik

Peserta didik yang menjadi target kegiatan pembelajaran ini adalah:

- (1) Umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- (2) Peserta didik dengan kesulitan belajar, contohnya: kesulitan berkonsentrasi,

---

<sup>53</sup> Situs among guru. <https://www.amongguru.com/modul-ajar-konsep-komponen-prinsip-dan-prosedur-penyusunannya/>, diakses 13 Juni 2022

kurang percaya diri, kesulitan dengan bahasa.

(3) Mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

f) Model pembelajaran yang digunakan  
Merupakan kerangka pembelajaran yang memberikan gambaran pelaksanaan pembelajaran.

## 2) Komponen inti

a) Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran harus mencerminkan hal-hal penting dari pembelajaran. Tujuan pembelajaran menentukan kegiatan pembelajaran.

b) Pemahaman bermakna

Pemahaman bermakna merupakan manfaat yang peserta didik dapatkan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Manfaat tersebut nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

c) Pertanyaan pemantik

Pertanyaan ini dibuat oleh Guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu. Pertanyaan pemantik memandu peserta didik untuk memperoleh pemahaman bermakna sesuai dengan tujuan pembelajaran.

d) Alur kegiatan pembelajaran

Urutan kegiatan pembelajaran dalam bentuk langkah-langkah pembelajaran. Langkah-langkah ditulis secara runtut mulai dari pendahuluan, inti, dan penutup.

e) Asesmen

Bentuk asesmen yang dapat dilakukan:

- (1) Asesmen diagnostik
- (2) Asesmen formatif
- (3) Asesmen sumatif



## f) Pengayaan dan remedial

Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang.

## g) Refleksi peserta didik dan Guru

Renungan bagi Guru dan peserta didik terkait kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan pada hari ini.

## 3) Lampiran

## a) LKPD

Lembar kerja peserta didik ditujukan kepada peserta didik bukan Guru.

## b) Bahan bacaan Guru dan peserta didik

Buku yang menjadi bahan bacaan Guru dan peserta didik untuk memperdalam pemahaman materi pada saat atau diakhir pembelajaran.

## c) Glosarium

Berisikan kumpulan istilah-istilah yang dilengkapi dengan definisi dan artinya.

## d) Daftar pustaka

Sumber-sumber referensi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Seperti buku, majalah, koran, situs internet dan lain-lain.

## b. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD sebagai bahan ajar menjadi strategi yang dapat digunakan oleh Guru untuk menunjang keaktifan peserta didik dan membantu mengurangi masalah peserta didik dalam memahami pelajaran.<sup>54</sup> LKPD merupakan suatu bahan ajar yang di dalamnya mengandung pertanyaan-pertanyaan yang harus dikerjakan oleh peserta didik berdasarkan kompetensi dasar yang harus

<sup>54</sup> Lia Hariski Rahmawati dan Siti Sri Wulandari, "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scientific Approach Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Semester Genap Kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Jombang", *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. 8:3. (2020). 505

dicapai oleh peserta didik. LKPD yang disusun dapat dirancang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik serta situasi kegiatan pembelajaran yang akan dihadapi.<sup>55</sup> Menurut Rustaman dalam LKPD memuat petunjuk kerja, petunjuk ditulis dalam bentuk sederhana dan singkat, berisi pertanyaan yang harus diisi peserta didik, adanya ruang untuk menulis jawaban peserta didik, dan memuat gambar yang sederhana dan jelas dipahami peserta didik.<sup>56</sup> Berdasarkan uraian di atas komponen-komponen yang termuat dalam LKPD adalah sebagai berikut:

- 1) *Cover*, memuat judul, identitas peserta didik, tujuan pembelajaran, petunjuk, dan ilustrasi gambar yang berkaitan dengan isi materi.
- 2) Pertanyaan yang harus diisi.
- 3) Ruang untuk menuliskan jawaban.

c. *Kuis Wordwall*

Kuis interaktif adalah sebuah aplikasi yang berisi soal atau pertanyaan.<sup>57</sup> Kuis diberikan kepada peserta didik setelah melakukan kegiatan jual beli informasi pada langkah konfirmasi. Beberapa komponen dalam pembuatan kuis yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut:<sup>58</sup>

- 1) Penilaian
- 2) Topik
- 3) Alat permainan
- 4) Waktu/Durasi
- 5) Petunjuk singkat

<sup>55</sup> Aneke Fransiska Karunia dan Noer Af'idah," Pengembangan LKPD Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Pada Materi Cahaya Dan Optik Kelas VIII", *Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, dan Pengembangan*. 04:01, (2022). 20

<sup>56</sup> Elok Pawestri dan Heri Maria Zulfiati," Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Untuk Mengakomodasi Keberagaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Di Sd Muhammadiyah Danunegaran", *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 6:3 (2020). 905

<sup>57</sup> Dian Purnama Sari, Rizki Wahyu Yunian Putra, Muhamad Syazali, "Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mata Kuliah Trigonometri", *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12: 2, (2018), 64.

<sup>58</sup> Purwadi, Tesis: "*Pengaruh metode kuis interaktif terhadap prestasi belajar matematika ditinjau dari sikap percaya diri*". (Surakarta:UNS, 2009), 33.

## F. Kelayakan Perangkat Pembelajaran

Beberapa kriteria kelayakan dalam penelitian ini terdiri dari kevalidan dan kepraktisan, dapat diuraikan sebagai berikut:

### 1. Kevalidan Perangkat Pembelajaran

Kevalidan perangkat pembelajaran adalah kesesuaian antara perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan dengan indikator yang digunakan. Sebelum digunakan perangkat pembelajaran tersebut sebaiknya memiliki status “valid” serta perlu dilakukan pemeriksaan ulang oleh validator. Dalam penelitian ini perangkat pembelajaran dikatakan valid apabila rata-rata total hasil penilaian yang diperoleh dari validator berada dikategori “valid” atau “sangat valid”.<sup>59</sup> Pedoman penilaian untuk memvalidasi modul ajar dan LKPD yang dimodifikasi dari penelitian Jannah yang disajikan pada Tabel 2.3 dan 2.4 adalah sebagai berikut.<sup>60</sup>

**Tabel 2. 3**  
**Aspek Penilaian Kevalidan Modul Ajar**

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	<b>Komponen modul ajar</b>	Nama sekolah tercantum dengan tepat
		Materi pembelajaran tercantum dengan tepat
		Kelas/semester tercantum dengan tepat
		Alokasi waktu tercantum dengan tepat
		Profil pelajar Pancasila tercantum dengan tepat
		Tujuan pembelajaran tercantum dengan tepat
		Sarana dan prasarana

<sup>59</sup> Nur Lailatus Solichah, Skripsi: “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model *Iceberg* Berbantuan Software *Cabri II Plus* Untuk Melatih Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik”. (Surabaya:UINSA, 2021), 13.

<sup>60</sup> Putri Nur Jannah, Skripsi: “Pengembangan Pembelajaran Model *Gallery Walk* Berbantuan *Hand On Activity* Untuk meningkatkan minat belajar Matematika Peserta Didik”, (Surabaya: UINSA,2021 ), 53.

No	Aspek Penilaian	Indikator
		tercantum dengan tepat
2	<b>Isi modul ajar</b>	Kesesuaian sintaks model <i>market place activity</i> berbantuan aplikasi <i>wordwall</i> di langkah-langkah pembelajaran
		Penerapan sintaks model <i>market place activity</i> berbantuan aplikasi <i>wordwall</i> di langkah-langkah pembelajaran sudah terlihat
		Kesesuaian indikator minat belajar matematika peserta didik
		Kesesuaian materi dengan langkah model pembelajaran kooperatif tipe <i>market place activity</i>
3	<b>Waktu</b>	Adanya pembagian waktu di setiap langkah pembelajaran dengan jelas
4	<b>Bahasa</b>	Kaidah bahasa indonesia yang digunakan sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Dibenarkan)
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami

**Tabel 2. 4**  
**Aspek Penilaian Kevalidan LKPD**

No	Aspek	Indikator
1	<b>Komponen</b>	Judul tercantum dengan jelas
		Petunjuk penggunaan LKPD tercantum dengan jelas
		Tujuan pembelajaran

No	Aspek	Indikator
		tercantum dengan jelas
		Identitas peserta didik tercantum dengan jelas
2	<b>Tampilan</b>	Gambar dan tulisan dalam LKPD tersusun dengan jelas dan rapi
		Tampilan LKPD menarik
3	<b>Isi</b>	Kesesuaian isi LKPD sesuai dengan materi yang digunakan dalam modul ajar
		Masalah yang disajikan bersifat kontekstual
		LKPD memuat tahapan model <i>market place activity</i>
		Kesesuaian isi LKPD dengan kegiatan eksplorasi pada model <i>market place activity</i>
		Peranan LKPD dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik
		LKPD mudah untuk dipahami dan diselesaikan oleh peserta didik
4	<b>Bahasa</b>	Kaidah bahasa indonesia yang digunakan sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Dibenarkan)
		Kalimat yang digunakan mudah dipahami

Adapun pedoman penilaian untuk memvalidasi kuis *wordwall* yang dimodifikasi dari penelitian Auliyah disajikan pada Tabel 2.5 adalah sebagai berikut:<sup>61</sup>

<sup>61</sup> Anisa Auliyah, Skripsi: “Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis *Wordwall* Untuk Mata Pelajaran Ipa Smp Kelas VII” (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2021). 58.

**Tabel 2. 5**  
**Aspek Penilaian Kevalidan Kuis *Wordwall***

No	Aspek	Indikator
1	Komponen	Terdapat judul materi dalam permainan kuis
		Terdapat perolehan skor, peringkat, dan waktu pengerjaan pada papan peringkat
		Terdapat deskripsi singkat terkait cara bermain
		Terdapat batas waktu pengerjaan dan kesempatan bermain
2	Penyajian	Tampilan soal dan pilihan jawaban dapat terbaca dengan jelas
		Kunci jawaban terlihat dengan jelas
		Penyajian soal kuis menarik
		Penyajian soal dapat meningkatkan minat peserta didik
3	Kualitas Isi	Kesesuaian soal dengan materi
		Soal mudah dipahami
		Kesesuaian soal dengan kemampuan peserta didik

## 2. Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Menurut Nieveen tingkat kepraktisan didasarkan pada pertimbangan para ahli, apakah perangkat yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah. Sehingga perangkat pembelajaran dikategorikan praktis apabila perangkat yang dikembangkan telah mendapatkan

penilaian dari para validator. Penilaian yang dilakukan para validator pada lembar validasi akan dijadikan untuk menentukan kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Kriteria kepraktisan dalam penelitian ini meliputi:<sup>62</sup>

- a. Dapat digunakan tanpa revisi
- b. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- c. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- d. Tidak dapat digunakan

Pada penelitian ini, perangkat pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan praktis apabila dari hasil penilaian para validator dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran tersebut dapat digunakan tanpa revisi maupun dengan sedikit revisi.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

---

<sup>62</sup> Nieveen N., *Prototyping to Reach Product Quality dalam Plomp, T, Nieven N., Gustafson, K., Branch, R.M., & van den Akker, J(eds), Design Approaches and Tools in Education and training*, (London: Kluwer Academic Publisher, 1999), 127.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan perangkat pembelajaran yang valid dan praktis. Pada penelitian ini perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan adalah modul ajar, Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD), dan kuis *wordwall*.

#### **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Pada penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Plomp yang terdiri dari 3 tahapan, yakni tahap penelitian pendahuluan (*preliminary research*), tahap pembuatan prototipe (*prototyping stage*), dan tahap penilaian (*assessment phase*). Ketiga tahap tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

##### **1. Tahap Penelitian Pendahuluan (*Preliminary Research*)**

Tahap penelitian pendahuluan menjadi tahap awal untuk menemukan suatu permasalahan dasar yang diperlukan dalam rangka mengembangkan perangkat pembelajaran. Pada tahap ini peneliti mulai melakukan analisis ujung depan, analisis kurikulum, dan analisis materi pembelajaran. Analisis tersebut dilakukan dengan cara mengumpulkan data atau informasi yang mendukung untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Berikut penjelasannya:

##### **a. Analisis Ujung Depan**

Analisis ujung depan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk menemukan kebutuhan dasar yang diperlukan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran.



b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum merupakan suatu kegiatan menelaah kurikulum yang digunakan di tempat penelitian. Kegiatan ini dilakukan agar peneliti dapat menyesuaikan dengan kurikulum yang digunakan oleh sekolah. Kegiatan ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara terhadap Guru mata pelajaran matematika.

c. Analisis Materi Pembelajaran

Analisis materi pembelajaran dilakukan dengan tujuan untuk menyeleksi dan menyusun materi pembelajaran secara sistematis dan relevan. Pemilihan materi dilakukan dengan mempertimbangkan isi dan konsep materi dengan tujuan penelitian. Materi pembelajaran disusun secara sistematis di setiap perangkat pembelajaran agar dapat mendukung kegiatan pembelajaran.

2. Tahap Pembuatan Prototipe (*Prototyping Stage*)

Pada tahap ini peneliti mulai merancang perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik. Data pada tahap penelitian pendahuluan akan menghasilkan prototipe I. Berikut langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti:

a. Penyusunan modul ajar

Modul ajar disusun dengan memuat 3 komponen yakni informasi umum, komponen inti, dan lampiran. Pada komponen inti terdapat alur kegiatan pembelajaran berisi kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Penyusunan modul ajar difokuskan untuk melaksanakan model pembelajaran kooperatif tipe *market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall* yang mengacu pada kurikulum merdeka.

b. Penyusunan Lembar Kerja Peserta didik (LKPD)

LKPD dibuat sebagai media pendukung selama proses pembelajaran menggunakan model

kooperatif tipe *market place activity* terutama pada kegiatan eksplorasi dan jual beli informasi. Penyusunan LKPD menghasilkan 2 LKPD, yakni LKPD dengan sub materi untung dan LKPD dengan sub materi rugi. LKPD akan didesain secara menarik untuk menarik perhatian peserta didik.

c. Pembuatan Kuis *Wordwall*

Kuis *wordwall* dibuat oleh peneliti melalui aplikasi *website* menggunakan *template* labirin. Soal-soal yang ada dalam kuis disesuaikan dengan sub materi yang dipelajari pada hari itu.

3. Tahap Penilaian (*Assessment Phase*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi perangkat pembelajaran. Validasi perangkat pembelajaran pada tahap pengembangan prototipe peneliti akan menghasilkan prototipe I. Prototipe I yang sudah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, selanjutnya akan dilakukan validasi oleh validator. Validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan perangkat pembelajaran. Selanjutnya hasil dari validasi akan dilakukan revisi dan menghasilkan prototipe II.

**C. Teknik Pengumpulan Data**

**1. Teknik Catatan lapangan (*Field Note*)**

Teknik catatan lapangan digunakan untuk memperoleh data terkait proses pengembangan perangkat pembelajaran. Pada teknik ini peneliti akan mencatat seluruh proses pengembangan perangkat pembelajaran.

**2. Teknik Validasi Ahli**

Teknik validasi diperlukan untuk memperoleh data terkait kevalidan dan kepraktisan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan. Data validasi diperoleh dengan cara memberikan lembar validasi kepada validator sebagai penilaian perangkat. Hasil validasi digunakan sebagai bahan untuk merevisi perangkat yang dikembangkan.

**D. Instrumen Penelitian**

**1. Lembar Catatan Lapangan (*Field Note*)**

Lembar catatan lapangan berupa catatan yang dibuat oleh peneliti untuk menjelaskan setiap tahap pengembangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe

*market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik.

## 2. Lembar Validasi (Kevalidan dan Kepraktisan Perangkat Pembelajaran )

Lembar validasi dan kepraktisan digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data terkait kevalidan dan kepraktisan perangkat pembelajaran berupa lembar validasi.<sup>63</sup> Lembar validasi yang digunakan berupa lembar validasi modul ajar, LKPD, dan kuis *wordwall*. Lembar validasi penelitian ini menggunakan 5 skala penilaian yang diadopsi dari penelitian Nadiroh, yakni:<sup>64</sup>

**Tabel 3. 1**

**Skala Penilaian Perangkat Pembelajaran**

Skala	Keterangan
1	Sangat tidak baik
2	Kurang baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

## E. Teknik Analisis Data

Dari data yang diperoleh akan dilakukan analisis untuk mendukung tercapainya tujuan penelitian sebagai berikut :

### 1. Analisis Data Catatan Lapangan

Catatan lapangan yang sudah dibuat akan dianalisis dan diubah kedalam bentuk deskripsi sehingga dapat menjelaskan setiap tahap pengembangan perangkat pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun data catatan lapangan yang diadopsi dari penelitian Jannah akan dianalisis dengan cara reduksi untuk menjelaskan proses pengembangan perangkat pembelajaran sebagai berikut:<sup>65</sup>

<sup>63</sup> Naila Qurratin A'yun, Skripsi: "*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Kooperatif Tipe Bamboo Dancing Berbasis Keunggulan Lokal Banyuwangi Untuk Melatihkan Life Skill Siswa*". (Surabaya: UINSA, 2018), 38.

<sup>64</sup> Alvin Nadiroh, Skripsi: "*Pengembangan Pembelajaran Matematika Model Blended Learning Berbasis Schoology Untuk Melatih Self-Regulated Learning Skills*". (Surabaya: UINSA, 2021), 66

<sup>65</sup> Ibid, halaman 43.

**Tabel 3. 2**  
**Penyajian Data Catatan Lapangan**

Tahap Pengembangan	Nama Kegiatan	Tanggal	Hasil yang diperoleh
Tahap Pendahuluan	Analisis ujung depan		
	Analisis kurikulum		
	Analisis materi pembelajaran		
Tahap Pembuatan	Penyusunan modul ajar		
	Penyusunan LKPD		
	Penyusunan kuis <i>wordwall</i>		
	Konsultasi ke dosen pembimbing I&II		
Tahap Penilaian	Validasi Perangkat		
	Revisi		

## 2. Analisis Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran

Pada tahap ini, yang dilakukan oleh peneliti yaitu menganalisis hasil penilaian dari para validator terhadap lembar validasi perangkat pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut:<sup>66</sup>

- a. Merekapitulasi data penilaian kevalidan modul ajar, LKPD, dan kuis *wordwall* ke dalam Tabel 3.3, 3.4, dan 3.5 berdasarkan adopsi dari penelitian A'yun sebagai berikut:

<sup>66</sup> Naila Qurratin A'yun, Skripsi: “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Kooperatif Tipe Bamboo Dancing Berbasis Keunggulan Lokal Banyuwangi Untuk Melatihkan Life Skill Siswa”. (Surabaya: UINSA, 2018), 38.

**Tabel 3. 3**  
**Pengolahan Data Kevalidan Modul Ajar**

Aspek Penilaian (Aj)	Indikator (Ii)	Validator			Rata-rata tiap indikator	Rata-rata tiap aspek
		1	2	3		
<b>Rata-rata Total Validasi (RTV) Modul Ajar</b>						

**Tabel 3. 4**  
**Pengolahan Data Kevalidan LKPD**

Aspek Penilaian (Aj)	Indikator (Ii)	Validator			Rata-rata tiap indikator	Rata-rata tiap aspek
		1	2	3		
<b>Rata-rata Total Validasi (RTV) LKPD</b>						

**Tabel 3. 5**  
**Pengolahan Data Kevalidan Kuis *Wordwall***

Aspek Penilaian (Aj)	Indikator (Ii)	Validator			Rata-rata tiap indikator	Rata-rata tiap aspek
		1	2	3		

<b>Rata-rata Total Validasi (RTV) Kuis Wordwall</b>	
---	--

- b. Menentukan rata-rata nilai dari hasil validasi dari semua validator menggunakan rumus:

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

Keterangan:

$I_i$  = Rata-rata Indikator ke- $i$

$V_{ji}$  = Skor hasil penilaian validator ke- $j$  untuk indikator ke- $i$

$n$  = Banyaknya validator

Hasil perhitungan ditulis pada kolom Tabel yang sesuai

- c. Menentukan rata-rata nilai untuk tiap aspek penilaian menggunakan rumus:

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^n I_{ji}}{n}$$

Keterangan:

$A_i$  = Rata-rata aspek ke- $i$

$I_{ji}$  = Rata-rata untuk aspek ke- $i$  indikator ke- $j$

$n$  = Banyaknya indikator dalam aspek ke- $i$

Hasil perhitungan ditulis pada kolom Tabel yang sesuai

- d. Menentukan rata-rata total validasi perangkat pembelajaran menggunakan rumus:

$$RTV = \frac{\sum_{j=1}^n A_i}{n}$$

Keterangan :

$RTV$  : Rata-rata total validasi

$A_i$  : Rata-rata nilai untuk aspek ke- $i$

$n$  : Banyaknya aspek

Hasil perhitungan ditulis pada kolom Tabel yang sesuai

- e. Nilai rata-rata total validasi digunakan untuk menentukan tingkat kevalidannya melalui interval. Interval tingkat kevalidan yang digunakan

berdasarkan adopsi dari penelitian Nadiroh sebagai berikut:<sup>67</sup>

**Tabel 3. 6**  
**Interval Tingkat Kevalidan Perangkat Pembelajaran**

Interval skor	Keterangan
$1 \leq RTV < 2$	Tidak valid
$2 \leq RTV < 3$	Kurang valid
$3 \leq RTV < 4$	Valid
$4 \leq RTV \leq 5$	Sangat valid

Apabila hasil validasi menunjukkan tidak valid atau kurang valid maka perlu dilakukan revisi terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

### 3. Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui kepraktisan perangkat pembelajaran dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merekapitulasi data penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran dalam Tabel 3.7 berikut:

**Tabel 3. 7**  
**Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran**

Perangkat Pembelajaran	Validator Ke-	Nilai Kepraktisan	Rata-rata Nilai kepraktisan	Kriteria	Ket.
Modul Ajar	1				
	2				
	3				
LKPD	1				
	2				
	3				
Kuis Wordwall	1				
	2				

<sup>67</sup> Alvin Nadiroh, Skripsi: “Pengembangan Pembelajaran Matematika Model Blended Learning Berbasis Schoology Untuk Melatih Self-Regulated Learning Skills”. (Surabaya: UINSA, 2021 ), 68

Perangkat Pembelajaran	Validator Ke-	Nilai Kepraktisan	Rata-rata Nilai kepraktisan	Kriteria	Ket.
	3				

- b. Menghitung nilai kepraktisan yang didapat dari skor validasi diolah dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai kepraktisan (Np)} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

- c. Menghitung rata-rata total nilai dari setiap perangkat pembelajaran dengan rumus:

$$RT = \frac{\sum Np}{\text{Jumlah validator}}$$

Keterangan:

$RT$  : Rata-rata kepraktisan

$\sum Np$  : Total nilai dari semua validator

- d. Mengkategorikan berdasarkan kriteria kepraktisan. Kriteria dalam kepraktisan perangkat pembelajaran berdasarkan adopsi dari penelitian Nadiroh sebagai berikut:<sup>68</sup>

**Tabel 3. 8**  
**Kriteria Penilaian Kepraktisan Perangkat**

Kriteria	Nilai	Keterangan
A	$85 \leq \text{nilai akhir} \leq 100$	Dapat digunakan tanpa revisi
B	$70 \leq \text{nilai akhir} < 85$	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C	$55 \leq \text{nilai akhir} < 70$	Dapat digunakan dengan banyak revisi
D	Nilai akhir $< 55$	Tidak dapat digunakan

Dalam penelitian ini perangkat pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan praktis apabila semua validator menyatakan bahwa perangkat

<sup>68</sup> Ibid. halaman 69.



pembelajaran berada pada kriteria A “dapat digunakan tanpa revisi” atau kriteria B “dapat digunakan dengan sedikit revisi.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi dan Analisis Data**

##### **1. Deskripsi dan Analisis Data Proses Pengembangan Perangkat Pembelajaran**

Pada penelitian ini proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan model pengembangan Plomp yang terdiri dari 3 tahapan. Di setiap tahapan terdapat kegiatan yang dilakukan peneliti dalam rangka mengembangkan perangkat pembelajaran. Proses pengembangan tersebut dapat dilihat secara detail dalam Tabel 4.1 sebagai berikut:

**Tabel 4. 1**  
**Rincian Waktu Dan Kegiatan**  
**Pengembangan perangkat pembelajaran**

<b>Tahap Pengembangan</b>	<b>Nama kegiatan</b>	<b>Tanggal</b>	<b>Hasil</b>
Pendahuluan	Analisis ujung depan	23 September 2021	Diperoleh informasi proses pembelajaran masih berpusat pada Guru, soal-soal yang diberikan diambil dari buku paket. Pada saat Guru menjelaskan terlihat beberapa peserta didik tidak terlalu fokus pada saat Guru menjelaskan, peserta didik terlihat kurang aktif untuk merespon pertanyaan dari Guru, dan beberapa peserta didik malas membuat catatan dan mengerjakan soal.

Tahap Pengembangan	Nama kegiatan	Tanggal	Hasil
	Analisis kurikulum	23 September 2021	Diperoleh informasi terkait kurikulum yang digunakan di UPT SMPN 12 Gresik. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru matematika, sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka.
	Analisis materi	6 Juni 2022	Diperoleh informasi terkait materi yang diajarkan di kelas VII UPT SMPN 12 Gresik semester ganjil. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru matematika materi yang diajarkan di kelas VII semester ganjil salah satunya adalah aritmetika sosial.
Pembuatan Prototipe	Penyusunan modul ajar	7 Juni 2022	Tersusunnya modul ajar matematika model <i>market place activity</i> berbantuan aplikasi <i>wordwall</i> disesuaikan dengan kurikulum merdeka.
	Penyusunan LKPD	9 Juni 2022	Tersusunnya LKPD dengan desain yang menarik yang memuat kegiatan eksplorasi dan jual beli informasi.

Tahap Pengembangan	Nama kegiatan	Tanggal	Hasil
	Penyusunan kuis <i>wordwall</i>	11 Juni 2022	Tersusunnya kuis melalui web <i>wordwall</i> dengan <i>template</i> permainan labirin.
	Konsultasi ke dosen pembimbing I & II	14 Juni dan 28 Juli 2022	Diperoleh masukan dan kritikan sebagai perbaikan.
Penilaian	Validasi perangkat pembelajaran	30 Juni -18 Juli 2022	Diperoleh data kevalidan dan masukan untuk modul ajar dan LKPD dari validator 1.  Diperoleh data kevalidan dan masukan untuk LKPD dari validator 2.  Diperoleh data kevalidan dan masukan untuk modul ajar dari validator 3.
	Revisi	19 juli 2022	Tersusunnya prototipe II sesuai masukan dari validator .

**a. Tahap Analisis**

**1) Tahap Penelitian Pendahuluan (*Preliminary Research*)**

Tahap penelitian pendahuluan merupakan tahap awal yang dilakukan peneliti untuk menemukan permasalahan dasar yang diperlukan dalam rangka mengembangkan perangkat pembelajaran. Pada tahap ini terdapat 3 kegiatan yakni analisis ujung depan, analisis kurikulum,

dan analisis materi pembelajaran. Berikut deskripsi dari 3 kegiatan tersebut :

**a) Analisis Ujung Depan**

Analisis ujung depan ini dilakukan untuk memperoleh informasi terkait kondisi awal dari UPT SMPN 12 Gresik. Informasi didapatkan dengan cara melakukan observasi kelas pada bulan September 2021. Berdasarkan hasil observasi terlihat Guru menggunakan model pembelajaran masih berpusat kepada Guru, sehingga peserta didik menjadi kurang aktif. Pada saat Guru menjelaskan terlihat beberapa peserta didik tidak terlalu fokus pada saat Guru menjelaskan, peserta didik terlihat kurang aktif untuk merespon pertanyaan dari Guru, dan beberapa peserta didik malas membuat catatan.

Guru lebih sering memberikan soal-soal rutin dari buku paket yang digunakan di sekolah, Guru belum memanfaatkan teknologi secara optimal dalam membuat soal. Sehingga peserta didik kurang tertarik untuk mengerjakannya dan memilih melihat jawaban dari temannya. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memutuskan untuk memberikan sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran dengan harapan peserta didik menjadi lebih aktif pada saat pembelajaran dan pembelajaran menjadi menyenangkan. Dalam hal ini peneliti memberikan pembelajaran dengan model *market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik. Peserta didik belajar dalam kelompok untuk melakukan kegiatan eksplorasi dari LKPD yang sudah disiapkan oleh peneliti.

Selanjutnya mereka akan terlibat dalam kegiatan jual beli informasi dengan menggunakan bintang sebagai alat pembayaran. Pada saat bertukar informasi peserta didik sebagai pembeli dapat lebih terbuka tentang kesulitan yang dialaminya dengan bertanya kepada penjual apabila tidak paham. Dengan begitu diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik terhadap pelajaran matematika. Selain itu, pada akhir pembelajaran akan ada beberapa soal yang harus dikerjakan peserta didik yang sudah dikemas dalam bentuk permainan bernama kuis *wordwall*.

#### **b) Analisis Kurikulum**

Analisis kurikulum merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh informasi terkait kurikulum yang digunakan di UPT SMPN 12 Gresik. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Guru matematika, UPT SMPN 12 Gresik menggunakan kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka semester ganjil, peneliti memilih kelas VII pada elemen bilangan materi aritmetika sosial dengan tujuan pembelajaran menggali konsep dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konsep untung dan rugi dalam konteks jual beli yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

#### **c) Analisis Materi**

Berdasarkan kurikulum merdeka yang digunakan di UPT SMPN 12 Gresik, kelas VII semester ganjil didapatkan materi pokok aritmetika sosial sub materi yang digunakan dalam penelitian ini yakni aritmetika sosial sub materi untung dan rugi. Sub materi untung dan rugi berisi harga beli, harga jual,

untung, rugi, persentase untung dan persentase rugi.

## 2) Tahap Pengembangan Prototipe ( *Prototyping Stage* )

Pada tahap ini peneliti mulai merancang perangkat pembelajaran yang selanjutnya akan dikembangkan oleh peneliti. Data pada tahap penelitian pendahuluan akan digunakan peneliti untuk menghasilkan prototipe I. Berikut langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti:

### a) Penyusunan Modul Ajar

Pembuatan modul ajar dengan model kooperatif tipe *market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall*. Mempertimbangkan adanya keluasan materi, sehingga sub materi yang digunakan terbatas untung dan rugi dengan satu kali pertemuan membutuhkan waktu 2 x 40 menit. Adapun kegiatan pembelajaran dilakukan dengan berpedoman pada model kooperatif tipe *market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall*. Komponen dari modul ajar yang disusun oleh peneliti terdiri dari (1) informasi umum, (2) komponen inti, dan (2) lampiran yang disajikan pada Tabel berikut:

**Tabel 4. 2**  
**Komponen Modul Ajar**

No	Komponen	Uraian
1	Informasi Umum	
	a. Identitas Sekolah	Nama penyusun modul ajar Institusi/Sekolah Tahun penyusunan modul ajar Jenjang sekolah/fase Kelas/semester

No	Komponen	Uraian
		Alokasi waktu
	b. Kompetensi Awal	Pengetahuan atau keterampilan peserta didik yang harus dimiliki sebelum mempelajari materi aritmetika sosial adalah memahami sifat operasi hitung bilangan bulat
	c. Profil Pelajar Pancasila	Cerminan dari konten atau metode pembelajaran. Profil pelajar Pancasila yang digunakan yakni gotong royong.
	d. Sarana dan Prasarana	Fasilitas atau bahan yang digunakan selama proses pembelajaran yakni LKPD dan HP.
	e. Target Peserta Didik	Peserta didik yang menjadi target pada pembelajaran ini adalah umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
	f. Model Pembelajaran Yang digunakan	Model pembelajaran yang digunakan adalah model kooperatif tipe <i>market place activity</i> .



No	Komponen	Uraian
2	Komponen Inti	
	a. Tujuan Pembelajaran	Tujuan pembelajaran menentukan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Tujuan pembelajaran pada modul ajar ini adalah menggali konsep dan menyelesaikan permasalahan berkaitan dengan konsep aritmetika sosial dalam konteks jual beli dengan keuntungan dan kerugian yang digunakan dalam keseharian murid.
	b. Pemahaman Bermakna	Manfaat yang peserta didik dapatkan setelah mengikuti pembelajaran materi aritmetika sosial sub materi untung dan rugi.
	c. Pertanyaan Pemantik	Pertanyaan yang dapat menumbuhkan rasa ingin tahu .
	d. Alur Kegiatan Pembelajaran	Berisikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh Guru dan alokasi waktu.
	e. Asesmen	Asesmen pada penelitian ini berupa asesmen formatif selama proses pembelajaran berlangsung terdiri dari 1) Sikap = penilaian diri 2) Performa =

No	Komponen	Uraian
		observasi presentasi kelompok
	f. Refleksi Peserta Didik dan Guru	Renungan untuk Guru dan peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran
3	Lampiran	
	a. LKPD	LKPD materi pokok aritmetika sub materi untung dan rugi
	b. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik	Buku atau bahan bacaan yang digunakan Guru atau peserta didik untuk memperdalam materi terdiri dari Buku paket matematika kelas VII, <i>Youtube</i> , dan situs internet, dll.
	c. Glosarium	Kumpulan istilah-istilah dan definisi terkait materi aritmetika sosial.
	d. Daftar Pustaka	Sumber referensi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

#### b) Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD yang dikembangkan pada penelitian ini berisi kegiatan eksplorasi dan jual beli informasi. Pada kegiatan eksplorasi peserta didik diminta berdiskusi dan menemukan informasi berdasarkan pertanyaan yang tersedia di LKPD. Sedangkan pada kegiatan jual beli informasi setiap kelompok saling berkunjung dan mendapatkan sub materi yang belum mereka

dapatkan selanjutnya menuliskannya pada tempat yang sudah disediakan. Adapun komponen dari LKPD yang disusun oleh peneliti meliputi (1) *Cover*, (2) pertanyaan yang harus diisi, dan (3) Ruang untuk menuliskan jawaban yang disajikan pada Tabel 4.3 sebagai berikut:

**Tabel 4.3**  
**Komponen LKPD**

No	Komponen	Deskripsi
1	<i>Cover</i>	a. Judul : LKS Materi aritmetika sosial : untung dan rugi b. Identitas peserta didik: berisi nama kelompok c. Terdapat ilustrasi gambar d. Tujuan pembelajaran : menggali konsep dan menyelesaikan permasalahan berkaitan dengan konsep aritmetika sosial dalam konteks jual beli dengan keuntungan dan kerugian yang digunakan dalam keseharian murid. e. Petunjuk: 1) Jangan lupa berdoa sebelum mengerjakan! 2) Kerjakan dengan anggota kelompokmu! 3) Tulis identitas kelompok kalian pada kolom yang tersedia! 4) Kerjakan LKS dengan cermat dan teliti! 5) Tanyakan pada Guru jika mengalami kesulitan!

No	Komponen	Deskripsi
2	Pertanyaan yang harus diisi	Berisikan pertanyaan terkait aritmetika sosial sub materi untung dan rugi
3	Ruang untuk menulis jawaban	Terdapat kolom untuk menulis jawaban

### c) Penyusunan Kuis

Kuis yang dikembangkan oleh peneliti dikemas dalam bentuk permainan labirin dengan memanfaatkan aplikasi *wordwall*. Pertanyaan yang ada dalam kuis disesuaikan dengan materi yang sudah mereka dapatkan pada saat kegiatan eksplorasi dan kegiatan jual beli. Terdapat 10 soal dengan waktu pengerjaan 15 menit. Komponen dari kuis yang disusun oleh peneliti meliputi (1) Penilaian, (2) alat permainan, (3) waktu, (4) petunjuk singkat yang disajikan pada Tabel 4.4 sebagai berikut:

**Tabel 4. 4**  
**Komponen Kuis *Wordwall***

No	Komponen	Deskripsi
1	Penilaian	Berupa skor dan rangking
2	Topik	Untung dan rugi
3	Petunjuk singkat	Lari ke zona jawaban yang benar, sambil menghindari musuh
4	Durasi	15 menit
5	Alat permainan	<i>Handphone</i>

### 3) Tahap Penilaian (*Assessment Phase*)

#### a) Validasi Perangkat Pembelajaran

Setelah menghasilkan prototipe I selanjutnya adalah memvalidasi prototipe I kepada validator untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisannya. Sebelum memvalidasi

peneliti melakukan konsultasi terlebih dahulu kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan dan persetujuan menuju tahap validasi. Proses validasi ini dilakukan pada tanggal 31 Juni – 18 Juli. Peneliti melakukan validasi perangkat pembelajaran kepada 3 validator. Nama-nama validator tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 5**  
**Nama-Nama Validator**

No	Nama Validator	Deskripsi
1	Lisanul Uswah Sadieda, S.Si., M. Pd.	Dosen Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
2	Dr. Suparto, M. Pd.I	Dosen Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
3	Sumarti, S.Pd., M.MPd.	Guru matematika UPT SMPN 12 Gresik

Setelah melakukan validasi kepada 3 validator tersebut, peneliti memperbaiki perangkat pembelajaran sesuai masukan yang diberikan oleh validator. Hasil perbaikan menghasilkan prototipe II.

## 2. Deskripsi dan Analisis Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran

### a) Data Kevalidan Modul Ajar

Penilaian kevalidan modul ajar oleh validator meliputi beberapa aspek yakni kelengkapan komponen, isi, waktu, dan bahasa. Adapun hasil penilaian validator disajikan pada Tabel 4.6 sebagai berikut:

**Tabel 4. 6**  
**Analisis Data Modul Ajar**

Aspek	Indikator	Validator			Rerata Tiap Indikator	Rerata Tiap Aspek
		1	2	3		
Komponen modul ajar	Nama sekolah tercantum dengan tepat	4	4	5	4,33	4,05
	Materi pembelajaran tercantum dengan tepat	4	4	4	4,00	
	Kelas/Semester tercantum dengan tepat	4	4	4	4,00	
	Alokasi waktu tercantum dengan tepat	3	4	4	3,67	
	Profil pelajar Pancasila tercantum dengan tepat	4	4	4	4,00	
	Tujuan pembelajaran tercantum dengan tepat	4	4	5	4,33	
	Sarana dan prasarana tercantum dengan tepat	4	4	4	4,00	
Isi pada modul ajar	Kesesuaian sintaks model <i>market place activity</i> berbantuan aplikasi <i>wordwall</i> di langkah-langkah	3	4	4	3,67	3,83

Aspek	Indikator	Validator			Rerata Tiap Indikator	Rerata Tiap Aspek
		1	2	3		
	pembelajaran					
	Penerapan sintaks model <i>market place activity</i> berbantuan aplikasi <i>wordwall</i> di langkah-langkah pembelajaran sudah terlihat	4	4	4	4,00	
	Kesesuaian indikator minat belajar matematika peserta didik	4	4	4	4,00	
	Kesesuaian materi dengan langkah model kooperatif tipe <i>market place activity</i>	3	4	4	3,67	
Waktu	Adanya pembagian waktu di setiap langkah pembelajaran dengan jelas	4	4	4	4,00	4,00
Bahasa	Kaidah Bahasa Indonesia yang digunakan sesuai dengan EYD (Ejaan Yang Dibenarkan)	5	4	4	4,33	4,33

Aspek	Indikator	Validator			Rerata Tiap Indikator	Rerata Tiap Aspek
		1	2	3		
	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	4	4	4,33	
<b>Rata-Rata Total Validasi Modul Ajar</b>						4,05

Berdasarkan Tabel di atas, pada aspek pertama yakni komponen modul ajar memperoleh rata-rata sebesar 4,05. Apabila dikategorikan berdasarkan Tabel 3.6 interval tingkat kevalidan perangkat pembelajaran, maka aspek komponen modul ajar berada dikategori sangat valid. Namun, apabila dilihat dari hasil penilaian validator untuk setiap indikator pada komponen modul ajar, indikator yang mendapat rata-rata nilai kevalidan paling rendah adalah pada indikator alokasi waktu yakni sebesar 3,67. Hal tersebut dikarenakan alokasi yang dibuat oleh peneliti kurang tepat. Seharusnya untuk tingkatan SMP alokasi waktu yang diberikan adalah 40 menit untuk satu jam pelajaran.

Aspek yang kedua yakni isi modul ajar, memperoleh rata-rata sebesar 3,83. Apabila dikategorikan berdasarkan Tabel 3.6 interval tingkat kevalidan perangkat pembelajaran, maka aspek komponen modul ajar berada dikategori valid. Namun, apabila dilihat dari hasil penilaian validator untuk setiap indikator pada aspek isi modul ajar, indikator yang mendapat rata-rata nilai kevalidan rendah adalah pada indikator kesesuaian sintaks model *market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall* di langkah-langkah pembelajaran yakni sebesar 3,67. Hal tersebut dikarenakan langkah penguatan materi diberikan setelah mengerjakan kuis *wordwall*. Seharusnya peserta didik diberi penguatan materi kemudian mengerjakan kuis. Selain itu indikator yang mendapat



rata-rata nilai kevalidan rendah adalah pada indikator kesesuaian materi dengan langkah model kooperatif tipe *market place activity* sebesar 3,67. Hal tersebut dikarenakan peneliti hanya menggunakan materi terbatas di harga beli, harga jual, untung, dan rugi. Seharusnya perlu ditambahkan materi persentase untung dan rugi.

Aspek yang ketiga yakni waktu, memperoleh rata-rata sebesar 4,00. Apabila dikategorikan berdasarkan Tabel 3.6 interval tingkat kevalidan perangkat pembelajaran, maka aspek waktu berada dikategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembagian waktu di setiap langkah pembelajaran tercantum dengan jelas.

Aspek yang ketiga yakni bahasa, memperoleh rata-rata sebesar 4,33. Apabila dikategorikan berdasarkan Tabel 3.6 interval tingkat kevalidan perangkat pembelajaran, maka aspek bahasa berada dikategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan pada modul ajar sudah benar dan mudah dipahami.

Dari penjabaran beberapa aspek modul ajar tersebut diperoleh nilai rata-rata total validasi modul ajar sebesar 4,05. Apabila dikategorikan berdasarkan Tabel 3.6 interval tingkat kevalidan perangkat pembelajaran, maka modul ajar yang dikembangkan peneliti dikatakan “sangat valid”.

**b) Data Kevalidan LKPD**

Penilaian kevalidan LKPD oleh validator meliputi beberapa aspek yakni kelengkapan komponen LKPD, tampilan LKPD, isi LKPD, dan bahasa. Adapun hasil penilaian validator disajikan pada Tabel 4.7 sebagai berikut:

**Tabel 4. 7**  
**Analisis Data Validasi LKPD**

Aspek	Indikator	Validator			Rerata Tiap	Rerata Tiap
		1	2	3	Indikator	Aspek
Komponen LKPD	Judul tercantum dengan jelas	4	4	5	4,33	4,25
	Petunjuk penggunaan LKPD tercantum dengan jelas	4	4	5	4,33	
	Tujuan pembelajaran tercantum dengan jelas	4	4	4	4,00	
	Identitas peserta didik tercantum dengan jelas	4	4	5	4,33	
Tampilan LKPD	Gambar dan tulisan dalam LKPD tersusun dengan jelas dan rapi	5	4	5	4,67	4,50
	Tampilan LKPD menarik	4	4	5	4,33	
Isi LKPD	Kesesuaian isi LKPD sesuai dengan materi yang digunakan dalam RPP	4	4	4	4,00	3,94

Aspek	Indikator	Validator			Rerata Tiap	Rerata Tiap
		1	2	3	Indikator	Aspek
	Masalah yang disajikan bersifat kontekstual	4	4	4	4,00	
	LKPD memuat tahapan model pembelajaran <i>market place activity</i>	4	4	4	4,00	
	Kesesuaian isi LKPD dengan kegiatan eksplorasi pada model <i>market place activity</i>	4	4	4	4,00	
	Peranan LKPD dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik	3	4	4	3,67	
	LKPD mudah untuk dipahami dan diselesaikan oleh peserta didik	4	4	4	4,00	
Bahasa	Kaidah Bahasa Indonesia yang digunakan sesuai dengan	4	4	4	4,00	4,00

Aspek	Indikator	Validator			Rerata Tiap Indikator	Rerata Tiap Aspek
		1	2	3		
	EYD (Ejaan Yang Dibenarkan)					
	Kalimat yang digunakan mudah dipahami	4	4	4	4,00	
<b>Rata-Rata Total Validasi LKPD</b>						<b>4,17</b>

Berdasarkan Tabel di atas, pada aspek pertama yakni komponen LKPD memperoleh rata-rata sebesar 4,25. Apabila dikategorikan berdasarkan Tabel 3.6 interval tingkat kevalidan perangkat pembelajaran, maka aspek komponen LKPD berada dikategori sangat valid. Namun, apabila dilihat dari hasil penilaian validator untuk setiap indikator pada komponen LKPD, indikator yang mendapat rata-rata nilai kevalidan paling rendah adalah pada indikator tujuan pembelajaran yakni sebesar 4,00. Hal tersebut dikarenakan tujuan pembelajaran yang tercantum kurang tepat penulisannya.

Aspek yang kedua yakni tampilan LKPD, memperoleh rata-rata sebesar 4,50. Apabila dikategorikan berdasarkan Tabel 3.6 interval tingkat kevalidan perangkat pembelajaran, maka aspek tampilan LKPD berada dikategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa gambar dan tulisan pada LKPD tersusun dengan rapi dan tampilan LKPD menarik.

Aspek yang ketiga yakni isi LKPD, memperoleh rata-rata sebesar 3,94. Apabila dikategorikan berdasarkan Tabel 3.6 interval tingkat kevalidan perangkat pembelajaran, maka isi LKPD

berada dikategori valid. Namun apabila dilihat dari hasil penilaian validator untuk setiap indikator pada aspek isi LKPD, indikator yang mendapat rata-rata nilai kevalidan paling rendah adalah pada indikator peranan LKPD dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik yakni sebesar 3,67. Hal dikarenakan peranan LKPD kurang dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik.

Aspek yang keempat yakni bahasa LKPD, memperoleh rata-rata sebesar 4,00. Apabila dikategorikan berdasarkan Tabel 3.6 interval tingkat kevalidan perangkat pembelajaran, maka bahasa LKPD berada dikategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam LKPD sudah sesuai dengan EYD dan mudah dipahami peserta didik.

Dari penjabaran beberapa aspek LKPD tersebut, diperoleh nilai rata-rata total validasi LKPD sebesar 4,17. Apabila dikategorikan berdasarkan Tabel 3.6 interval tingkat kevalidan perangkat pembelajaran, maka LKPD yang dikembangkan peneliti dikatakan “sangat valid”.

### c) Data Kevalidan Kuis

Penilaian kevalidan kuis oleh validator meliputi beberapa aspek yakni kelengkapan komponen, penyajian, dan kualitas isi. Adapun hasil penilaian validator disajikan pada Tabel 4.8 sebagai berikut:

**Tabel 4. 8**  
**Analisis Data Validasi Kuis**

Aspek	Indikator	Validator			Rerata Tiap Indikator	Rerata Tiap Aspek
		1	2	3		
komponen	Terdapat judul materi dalam permainan kuis	4	4	4	4,00	4,25

Aspek	Indikator	Validator			Rerata Tiap Indikator	Rerata Tiap Aspek
		1	2	3		
	Terdapat perolehan skor, peringkat, dan waktu pengerjaan pada papan peringkat	5	4	4	4,33	
	Terdapat deskripsi singkat terkait cara bermain	5	4	4	4,33	
	Terdapat batas waktu pengerjaan dan kesempatan bermain	5	4	4	4,33	
Penyajian	Tampilan soal dan pilihan jawaban dapat terbaca dengan jelas	5	4	4	4,33	4,33
	Kunci jawaban terlihat dengan jelas	5	4	4	4,33	
	Penyajian soal kuis menarik	5	4	4	4,33	
	Penyajian soal dapat meningkatkan minat peserta didik	5	4	4	4,33	

Aspek	Indikator	Validator			Rerata Tiap Indikator	Rerata Tiap Aspek
		1	2	3		
isi	Kesesuaian soal dengan materi	5	4	4	4,33	4,22
	Soal mudah dipahami	5	4	4	4,33	
	Kesesuaian soal dengan kemampuan peserta didik	4	4	4	4,00	
<b>Rata-Rata Total Validasi Kuis <i>Wordwall</i></b>						4,27

Berdasarkan Tabel di atas, pada aspek pertama yakni komponen kuis memperoleh rata-rata sebesar 4,25. Apabila dikategorikan berdasarkan Tabel 3.6 interval tingkat kevalidan perangkat pembelajaran, maka aspek komponen kuis berada dikategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa komponen yang ada pada kuis sudah lengkap.

Aspek yang kedua yakni penyajian kuis, memperoleh rata-rata sebesar 4,33. Apabila dikategorikan berdasarkan Tabel 3.6 interval tingkat kevalidan perangkat pembelajaran, maka penyajian kuis berada dikategori sangat valid. Namun apabila dilihat dari hasil penilaian validator untuk setiap indikator pada aspek penyajian kuis, semua indikator mendapat rata-rata nilai kevalidan yang sama yakni 4,33. Hal tersebut menunjukkan bahwa penyajian kuis *wordwall* menarik dan tampilan soal serta jawaban terlihat jelas.

Aspek yang ketiga yakni isi kuis, memperoleh rata-rata sebesar 4,22. Apabila dikategorikan berdasarkan Tabel 3.6 interval tingkat kevalidan perangkat pembelajaran, maka isi kuis berada

dikategori sangat valid. Hal tersebut menunjukkan bahwa isi kuis *wordwall* mudah dipahami dan sesuai dengan kemampuan peserta didik.

Dari penjabaran beberapa aspek kuis *wordwall* tersebut, diperoleh nilai rata-rata total validasi kuis *wordwall* sebesar 4,27. Apabila dikategorikan berdasarkan Tabel 3.6 interval tingkat kevalidan perangkat pembelajaran maka kuis *wordwall* yang dikembangkan peneliti dikatakan “sangat valid”.

### 3. Deskripsi dan Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Nilai kepraktisan diperoleh dari lembar validasi. Penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran dilakukan untuk mengetahui perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan dapat diterapkan dengan revisi atau tidak. Hasil kepraktisan perangkat pembelajaran dapat dilihat dalam Tabel 4.9 berikut:

**Tabel 4.9**  
**Hasil Kepraktisan Perangkat Pembelajaran**

Perangkat Pembelajaran	Validator ke-	Nilai Kepraktisan	Rata-rata nilai kepraktisan	Kriteria	Ket.
Modul Ajar	1	78,57	80,48	B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
	2	80,00			
	3	82,86			
LKPD	1	80,00	82,38	B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
	2	80,00			
	3	87,14			
Kuis <i>Wordwall</i>	1	96,36	85,45	A	Dapat digunakan tanpa revisi
	2	80,00			
	3	80,00			



Berdasarkan Tabel hasil penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran di atas, didapatkan rata-rata total kepraktisan modul ajar sebesar 80,48. Selanjutnya berdasarkan Tabel 3.8 kriteria penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran, maka kepraktisan modul ajar memperoleh kriteria B yang artinya modul ajar tersebut dapat digunakan dengan sedikit revisi. Apabila dilihat dari nilai kepraktisan yang diberikan oleh masing-masing validator, nilai kepraktisan modul ajar paling rendah diberikan oleh validator pertama sebesar 78,57. Hal tersebut dikarenakan alokasi waktu yang tercantum kurang sesuai, materi yang digunakan juga masih kurang, dan beberapa langkah pembelajaran kurang tepat penempatannya. Sehingga perlu dilakukan beberapa revisi sesuai dengan masukan yang telah diberikan.

Pada penilaian kepraktisan LKPD didapatkan rata-rata total kepraktisan sebesar 82,38. Selanjutnya berdasarkan Tabel 3.8 kriteria penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran, maka kepraktisan LKPD memperoleh kriteria B yang artinya LKPD tersebut dapat digunakan dengan sedikit revisi. Apabila dilihat dari nilai kepraktisan yang diberikan oleh masing-masing validator, menunjukkan hasil nilai kepraktisan LKPD dari validator 1 dan validator 2 sama yakni sebesar 80,00.

Pada penilaian kepraktisan kuis *wordwall* didapatkan rata-rata total kepraktisan sebesar 85,45. Selanjutnya berdasarkan Tabel 3.8 kriteria penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran, maka kepraktisan kuis *wordwall* memperoleh kriteria A yang artinya kuis *wordwall* tersebut dapat digunakan tanpa revisi.

## B. Revisi Produk

### 1. Revisi Modul Ajar

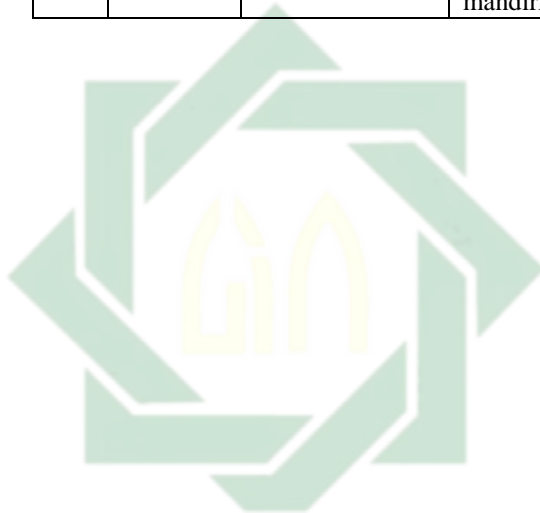
**Tabel 4. 10**  
**Revisi Modul Ajar**

No	Bagian modul ajar	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Alokasi waktu	2 JP = 2x45 menit = 90 menit	2 JP = 2x40 menit = 80 menit
2	Tujuan pembelajaran	Menggali konsep dan menyelesaikan permasalahan aritmetika sosial dalam konteks jual beli dengan keuntungan dan kerugian yang digunakan dalam keseharian murid.	Menggali konsep dan menyelesaikan permasalahan berkaitan dengan konsep untung dan rugi dalam konteks jual beli yang digunakan dalam keseharian peserta didik.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

No	Bagian modul ajar	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
3	Kegiatan pembelajaran pada aktivitas jual beli	<p><b>(Aktivitas Jual Beli Informasi)</b></p> <p>Guru menginstruksikan kepada setiap kelompok untuk berbagi tugas. Dalam satu kelompok terdapat 2 peserta didik yang menjadi penjual dan sisanya menjadi pembeli. Kelompok pembeli mengunjungi stand kelompok lain.</p>	<p><b>(Aktivitas Jual Beli Informasi)</b></p> <p>Guru menginstruksikan kepada semua kelompok setelah informasi tersampaikan masing-masing kelompok memberikan bintang kepada kelompok yang menjadi pasangannya saat bertukar informasi.</p> <p>Kriteria pemberian bintang adalah sebagai berikut:            Bintang 1 = Sangat tidak puas            Bintang 2 = Kurang puas            Bintang 3 = Cukup puas            Bintang 4 = Puas            Bintang 5 = Sangat puas</p> <p>Bintang yang diperoleh tiap kelompok penjual dari kelompok pembeli disebut dengan harga jual.</p>

No	Bagian modul ajar	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
4	Profil pelajar Pancasila	Gotong royong	Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, gotong royong, dan mandiri.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

No	Bagian modul ajar	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
5	Kegiatan pembelajaran pada langkah evaluasi	<p><b>(Mengolah informasi)</b></p> <p>1) Guru meminta peserta didik bergabung kembali dengan anggota kelompoknya untuk mendiskusikan informasi yang baru diperolehnya.</p> <p>2) Guru menginstruksikan kepada semua kelompok untuk mengerjakan kuis <i>wordwall</i>.</p>	<p><b>(Mengolah informasi)</b></p> <p>1) Guru menginstruksikan setiap kelompok kembali ke tempat masing-masing.</p> <p>2) Guru meminta beberapa kelompok mengungkapkan kembali informasi yang sudah didapatkan dari kelompok lain serta memberikan penguatan materi.</p>

No	Bagian modul ajar	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
		<p><b>(Konfirmasi)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru membahas beberapa butir soal yang menurut peserta didik sulit.</li> <li>2) Guru memberikan penguatan materi</li> </ol>	<p><b>(Konfirmasi)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Guru memberikan koreksi apabila terjadi kesalahan dalam menyampaikan.</li> <li>2) Guru menginstruksikan kepada semua kelompok untuk menghitung</li> <li>3) bintang yang didapatkan lalu membandingkan dengan yang sudah dikeluarkan saat membeli LKPD. Apakah mengalami keuntungan atau kerugian.</li> </ol> <p>Guru menginstruksikan kepada masing-masing peserta didik untuk mengerjakan kuis <i>wordwall</i>.</p>

## 2. Revisi LKPD

**Tabel 4. 11**  
**Revisi LKPD**

No	Bagian LKPD	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Petunjuk	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Kerjakan dengan anggota kelompokmu!</li> <li>2) Jangan lupa berdoa sebelum mengerjakan!</li> <li>3) Tulis identitas kelompok kalian pada kolom yang tersedia!</li> <li>4) Kerjakan LKS dengan cermat dan teliti!</li> <li>5) Tanyakan pada guru jika mengalami kesulitan!</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Setelah mendapatkan LKPD berikan 3 bintang kepada Gurumu sebagai harga pembelian.</li> <li>2) Kerjakan dengan anggota kelompokmu!</li> <li>3) Jangan lupa berdoa sebelum mengerjakan!</li> <li>4) Tulis identitas kelompok kalian pada kolom yang tersedia!</li> <li>5) Kerjakan LKS dengan cermat dan teliti!</li> <li>6) Tanyakan pada guru jika mengalami kesulitan!</li> <li>7) Waktu pengerjaan 25 menit!</li> </ol>

No	Bagian LKPD	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
2	Soal	Pak Hadi membeli motor baru dengan harga Rp 18.500.000,00. Setelah beberapa bulan motor tersebut dijual kepada Pak Budi dengan harga Rp 18.300.000,00.	Seorang pedagang membeli 1 dus teh yang berisi 24 gelas dengan harga Rp 19.200,00. Teh tersebut dijual kembali oleh pedagang tersebut dengan harga Rp 1.000,00 per gelas.
3	Materi	Materi hanya untung dan rugi	Materi ditambah persentase untung dan rugi
4	Judul	LKS (Lembar Kerja Siswa)	LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

### C. Kajian Akhir Produk

Produk akhir yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, LKPD, dan *kuis wordwall* yang mengacu pada model pembelajaran kooperatif tipe *market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall* pada materi aritmetika sosial. Setelah melalui serangkaian tahapan pengembangan didapatkan produk akhir dalam penelitian ini. Berikut adalah uraian dari kajian produk akhir perangkat pembelajaran yang dikembangkan:

#### 1. Modul Ajar

Modul ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall*. Penyusunan modul ajar berdasarkan kurikulum merdeka dengan komponen-komponen yang sudah tercantum pada



analisis data proses pengembangan perangkat pembelajaran. Komponen khas modul ajar yang mengacu pada kurikulum merdeka terdiri dari:

a) Profil pelajar Pancasila.

Profil pelajar Pancasila pertama yang digunakan adalah beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia. Profil tersebut terbentuk pada saat peserta didik berdoa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dan melakukan kegiatan jual beli. Dalam kehidupan sehari-hari sebagai penjual dan pembeli sebaiknya selalu bersikap jujur dan saling menghargai sesama manusia. Selain itu sikap jujur terbentuk saat memberikan bintang kepada kelompok penjual. Kedua, gotong royong. Profil gotong royong akan terbentuk pada saat peserta didik melakukan kegiatan diskusi kelompok karena setiap anggota kelompok akan saling bekerja sama untuk menyelesaikan tugas yang didapatkan untuk mencapai tujuan bersama. Ketiga, mandiri. Profil mandiri akan terbentuk pada saat mengerjakan kuis *wordwall* karena peserta didik diminta untuk mengerjakan secara individu dan tidak diperkenankan mencontek temannya.

b) Pertanyaan pemantik

Pertanyaan pemantik pada modul ajar ini berupa suatu permasalahan terkait keuntungan dan kerugian. Melalui pertanyaan pemantik tersebut diharapkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik terkait topik pembelajaran yang akan dipelajari. Peserta didik diharapkan dapat mencari tahu apa itu harga jual, harga beli, untung, dan rugi. Untuk lebih jelasnya pertanyaan pemantik yang ada pada modul ajar penelitian ini dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut:

Pertanyaan Pemantik	<p>1. Seorang pedagang membeli 1 dus teh yang berisi 24 gelas dengan harga Rp 19.200,00. Teh tersebut dijual kembali oleh pedagang tersebut dengan harga Rp 1.000,00 per gelas.</p> <p>2. Paman membeli 1 dus mie instan yang berisi 30 bungkus dengan harga Rp 75.000,00. mie instan tersebut dijual kembali oleh Paman dengan harga Rp 1.500,00 per bungkus.</p> <p>Dari kedua permasalahan tersebut manakah yang mengalami keuntungan dan kerugian ?</p>
---------------------	---

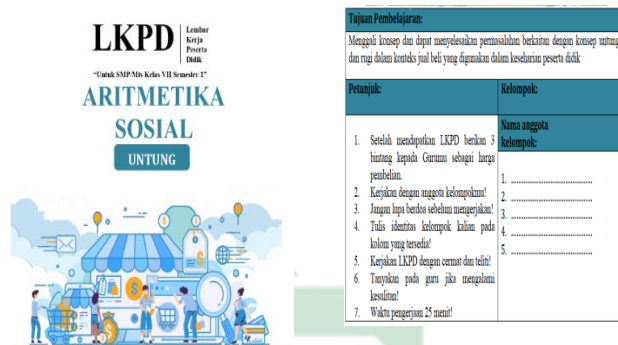
**Gambar 4. 1**  
**Pertanyaan Pemantik Modul Ajar**

c) Pemahaman bermakna

Pemahaman bermakna merupakan manfaat yang peserta didik dapatkan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Manfaat tersebut nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Sehingga pemahaman bermakna yang ada pada modul ajar ini adalah dalam kehidupan sehari-hari terutama pada saat berdagang, peserta didik diharapkan dapat menentukan keuntungan atau kerugian yang diperoleh atau dialaminya.

**2. LKPD**

LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini memuat langkah model pembelajaran kooperatif tipe *market place activity* yakni eksplorasi dan jual beli informasi. LKPD dikembangkan untuk melengkapi modul ajar yang sudah dibuat khususnya pada tahap eksplorasi dan jual beli informasi. LKPD terdiri dari 2 bagian yakni *cover* dan isi. Pada bagian *cover* berisi judul, ilustrasi gambar, tujuan pembelajaran, identitas peserta didik, dan petunjuk penggunaan LKPD. Untuk lebih jelasnya *cover* yang ada pada LKPD penelitian ini dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut:



**Gambar 4. 2**  
**Cover LKPD**

Selanjutnya pada isi LKPD yang memuat kegiatan eksplorasi dan jual beli informasi. Pada saat eksplorasi peserta didik secara berkelompok menjawab beberapa pertanyaan yang disajikan dengan cara mengumpulkan beberapa informasi terkait sub topik yang diperolehnya dengan menggunakan berbagai sumber seperti *youtube*, situs internet, atau bahan bacaan lainnya yang relevan. Setelah informasi tersebut terkumpul masing-masing kelompok melakukan jual beli dengan kelompok lain yang sudah ditentukan oleh Guru. Sepasang kelompok akan bergantian untuk menjadi penjual dan pembeli. Proses jual beli informasi tersebut menggunakan bintang sebagai alat pembayaran dan informasi yang diperoleh dapat ditulis pada kolom LKPD bagian jual beli informasi. Adapun bagian LKPD yang berisi kegiatan eksplorasi dan jual beli informasi dapat dilihat sekilas pada gambar 4.3 berikut:

**EKSPLOKASI**

1. Dari beberapa gambar aktivitas berikut, tentukanlah yang termasuk contoh dari interaksi sosial dengan memberi tanda (X)

2. Carilah informasi dari berbagai sumber

a. Apa yang kalian ketahui tentang harga beli

b. Apa yang kalian ketahui tentang harga jual

**REAL BELI INFORMASI**

Sebelum kegiatan jual beli dilakukan harus dan mematu petunjuk berikut!

1. **Pemilih saat membeli kelompok sendiri!**

a. Setelah mengumpulkan informasi pada kegiatan eksploitasi, tentukan satu orang dalam negosiasi kelompok yang akan menyampaikan informasi kepada pembeli saat mendapat giliran sebagai kelompok penjual!

b. Sampaikan informasi yang ada pada kemasan eksploitasi secara detail menggunakan bahasa yang mudah dipahami!

c. Setelah informasi disampaikan, kelompok penjual akan menerima bintang dari kelompok pembeli. Bintang yang diperoleh tersebut dengan harga jual.

2. **Pemilih saat menjual kelompok sendiri!**

a. Dengan cara apa semua informasi yang disampaikan oleh kelompok penjual pada kalian jerman di bawah ini?

b. Apakah pernyataan agribis tidak pakai!

c. Setelah informasi disampaikan, beri bintang kepada kelompok penjual yang menjadi pasangan saat jual beli informasi dengan jujur berdasarkan kriteria berikut!

Kriteria pemberian bintang adalah sebagai berikut:

Bintang 1 = Sangat tidak puas

Bintang 2 = Kurang puas

Bintang 3 = Cukup puas

Bintang 4 = Pasa

Bintang 5 = Sangat puas

**DISCLAIMER:** Kegiatan jual beli informasi ini hanya berlaku saat proses pembelajaran menggunakan modul market place activity tidak berlaku pada saat ujian!

**Gambar 4. 3**  
**Isi LKPD**

### 3. Kuis *Wordwall*

Kuis *wordwall* yang dikembangkan dalam penelitian dibuat pada aplikasi berbasis web bernama *wordwall*. Pemilihan *wordwall* sebagai media pembuatan kuis didasarkan pada beberapa kelebihan yang dimiliki *wordwall* salah satunya adalah *wordwall* berbentuk permainan dengan *template* permainan berbagai macam. Hal tersebut sangat disukai peserta didik karena mengandung unsur permainan.

Kuis yang dibuat peneliti menggunakan *template* permainan labirin. Permainan labirin lebih menarik dan menantang. Karena dalam permainan labirin pemain diminta berlari menuju jawaban yang benar sambil menghindari musuh. Pada kuis ini memuat 10 soal terkait harga jual, harga jual, untung, rugi, persentase untung dan rugi. Kuis ini dilengkapi dengan batas waktu pengerjaan 15 menit dan pemberian nyawa/kesempatan bermain 10 kali. Pemberian nyawa/kesempatan bermain dilakukan dengan pertimbangan apabila pemain mati karena bertemu musuh. Pada akhir permainan peserta didik dapat melihat skor yang didapatkan, waktu pengerjaan, peringkat, dan kunci jawaban. Hasil akhir produk kuis dapat dilihat pada gambar 4.4 sebagai berikut:



**Gambar 4. 4**  
**Kuis Wordwall**

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan perangkat pembelajaran matematika menggunakan model kooperatif tipe *market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan perangkat pembelajaran pada penelitian ini menggunakan model pengembangan Plomp yang terdiri dari 3 tahapan pengembangan diantaranya: (a) Tahap penelitian pendahuluan, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) bulan September 2021 di UPT SMPN 12 Gresik diketahui bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada Guru dan soal-soal yang diberikan diambil dari buku paket. Proses pembelajaran tersebut menjadi pasif dan kurang menarik sehingga peserta didik kurang berminat, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka, dan materi yang digunakan aritmetika sosial. (b) Tahap pembuatan prototipe, dilakukan penyusunan modul ajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *market place activity*, LKPD dikembangkan untuk melengkapi modul ajar yang sudah dibuat khususnya pada tahap eksplorasi dan jual beli informasi, dan *kuis wordwall* yang menggunakan *template* pengejaran dalam labirin. Hasil penyusunan disebut prototipe I. (c) Tahap penilaian dilakukan dengan memvalidasi prototipe I kepada 2 dosen dan 1 Guru untuk mendapat penilaian dan masukan. Selanjutnya hasil perbaikan berdasarkan masukan validator menghasilkan prototipe II.

2. Hasil pengembangan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini dinyatakan “valid” dengan rata-rata total kevalidan modul ajar sebesar 4,05 dengan kategori “sangat valid”, LKPD sebesar 4,17 dengan kategori “sangat valid”, dan kuis *wordwall* sebesar 4,27 dengan kategori “sangat valid”.
3. Hasil pengembangan perangkat pembelajaran yang pertama, yakni modul ajar. Modul ajar dalam penelitian ini dinyatakan “praktis” dengan rata-rata total kepraktisan modul ajar sebesar 80,48 dengan kriteria B yang artinya dapat digunakan dengan sedikit revisi. Revisi yang diberikan oleh 3 validator terhadap modul ajar terkait komponen dan isi modul ajar. Perangkat pembelajaran yang kedua, yakni LKPD. LKPD dalam penelitian ini dinyatakan “praktis” dengan rata-rata total kepraktisan sebesar 82,38 dengan kriteria B yang artinya dapat digunakan dengan sedikit revisi. Revisi yang diberikan oleh 3 validator terhadap LKPD terkait komponen dan isi LKPD. Perangkat pembelajaran yang ketiga, yakni kuis *wordwall*. kuis *wordwall* dalam penelitian ini dinyatakan “praktis” dengan rata-rata total kepraktisan sebesar 85,45 dengan kriteria A yang artinya dapat digunakan tanpa revisi.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka saran yang dapat diberikan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika model *market place activity* berbantuan aplikasi *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar matematika peserta didik ini hanya terbatas pada pelajaran matematika kelas VII dengan materi pokok aritmetika sosial sub materi untung dan rugi. Oleh karena itu bagi pembaca yang ingin melanjutkan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran matematika model *market place activity* bisa menggunakan pokok bahasan yang lain menyesuaikan dengan model pembelajaran tersebut.

2. Bagi pembaca yang ingin menggunakan kuis *wordwall* bisa menggunakan *template* permainan lain dengan menyesuaikan soal yang digunakan.
3. Bagi pembaca yang ingin menggunakan model *market place activity* sebaiknya lebih memperjelas aturan pada *market place activity*.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A



## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Ismun. (2021). Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*. Vol. 7, No. 1.
- Auliyah A. (2021). Skripsi: *Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall Untuk Mata Pelajaran Ipa Smp Kelas VII*. Bengkulu: IAIN Bengkulu.
- Arimbawa, I Gusti Putu Agung. (2012). Penerapan *Wordwall Game Quis* Berpadukan *Classroom* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi. *Journal of Educational Development*, Vol. 2, No. 2.
- Asih & Adi Ihsan Imami. (2021). Analisis Minat Belajar Peserta didik SMP Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*. Vol. 4, No. 4.
- Asmuni. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Market Place Activity* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta didik Kelas XI Ms-1 Sma Negeri 1 Selong. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*. Vol. 8, No. 1.
- Borg dan Gall. (1983). *Educational Research, An Introduction*. New York and London. Longman Inc.
- Cahyawati, Nur Eko., Agus Hamdani, Nanang. (2018). Pengaruh Model *Market Place, Make A Match*, dan *Ekspositori* Terhadap Kemampuan Berbicara. *Jurnal Linguasastra*. Vol. 1, No. 1.
- Dadang, M., Dede Tatang, Nurdinah Hanifah. (2020). Pemahaman Guru Terhadap Metode *Market Place Activity* Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 3, No. 2.
- Farhaniah, S., (2021). Skripsi: *Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi*. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Fathurrohmah, F. (2017). Skripsi: *Penerapan Metode Pembelajaran Market Place Activity Melalui Media Flipchart Dalam*

*Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PAI.* Bandung : UIN Sunan Gunung Jati.

- Friantini, Rizki N. & Rahmat Winata. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*. Vol. 4, No. 1.
- Gay, dkk. (2009). *Educational Research Ninth Edition*. London. Pearson education.
- Hanipa, A., dkk. (2019). Analisis Minat Belajar Peserta didik Mts Kelas VIII Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Aplikasi Geogebra. *Jurnal Pembelajaran Matematika inovatif*.
- Hartin. (2019). Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Peningkatan Minat Belajar dan Disiplin Peserta didik di SDN 18 Baruga. *Jurnal Shautut Tarbiyah*, Vol. 25, No. 1.
- Hasanah, Z. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Peserta didik. *Jurnal Studi Kemaha peserta didikan*. Vol. 1, No. 1.
- Hayati, S. (2017). *belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Magelang: Graha Cendekia.
- Hobri. (2010). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jember. PENA Salsabila
- Imanulhaq, R., dan Andi Prastowo. (2022). *Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah*. *Jurnal Pendidikan STKIP Bima*. Vol. 4, No. 1.
- Irwan. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Market Place Activity* Berbantuan Internet Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pai Kelas VIII SMPN 3 Lembang Kab. Pinrang. Al-Ishlah. *Jurnal pendidikan islam*. Vol. 15, No.1.
- Islamiati, N., Dina Amalya Lapele, Beatrix Purnama Sari. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau dari Disposisi Matematis pada Penerapan Model Pembelajaran *Group Investigation* (GI). *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 10, No. 02.
- Karunia, Aneke F. dan Noer Af'idah. (2022). Pengembangan LKPD Berbasis Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Pada Materi Cahaya Dan Optik Kelas VIII. *Jurnal Kependidikan, Pembelajaran, dan Pengembangan*. Vol. 04, No. 01.

- Lailiyah, Aini M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Market Place Activity Or Sales Promoting Activity Creative* Terhadap Minat Belajar Pai Di Sma Negeri 3 Kota Pasuruan. *Jurnal Al-Makrifat*. Vol. 5, No. 2.
- Luzyawati, L., Idah Hamidah, Lusi Febrianti. (2020). Implementasi Metode *Gallery Walk* Terhadap Minat dan Kemampuan Kognitif Peserta didik pada Materi Virus. *Jurnal Bio Education*. Vol. 5, No. 2.
- Marlina, S. dan wahyu. (2021). Analisis Kesulitan Peserta didik Dalam Mengerjakan Soal Cerita Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII<sup>p</sup>, *Jurnal cendekia*. Vol. 5, No. 3 (2021).
- Masitah. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Untuk Memfasilitasi Guru Untuk Menumbuhkan Rasa Tanggung Jawab Peserta didik SD Terhadap Masalah Banjir. *Proceeding Biology Education Conference*, Vol. 15, No. 1.
- Nadiroh, A. (2021). Skripsi: *Pengembangan Pembelajaran Matematika Model Blended Learning Berbasis Schoology Untuk Melatih Self-Regulated Learning Skills*. Surabaya: UINSA.
- Nieveen, N. 1999. *Prototyping to Reach Product Quality dalam Plomp, T, Nieven N., Gustafson, K., Branch, R.M., & van den Akker, J(eds), Design Approaches and Tools in Education and training*. London: Kluwer Academic Publisher
- Nisauryyidah, I., Soeteja, dan Nanang G.Prawira. (2021). Penggunaan Media *Wordwall* Saat Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smp. *Jurnal Seni Rupa*. Vol. 10, No. 02.
- Nissa , Siti F. & Novida Renoningtyas. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Peserta didik pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 3, No. 5.
- Pawestri, E. dan Heri Maria Zulfiati. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Untuk Mengakomodasi Keberagaman Peserta didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas Ii Di Sd Muhammadiyah Danunegaran. *Jurnal Pendidikan* Vol. 6, No. 3.

- Prisma dan Puri. (2021). Pengaruh Aplikasi *Wordwall* terhadap Motivasi Belajar IPA Peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 3, No. 6
- Purnamasari, S., dkk. Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online *Wordwall*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol. 3, No. 1.
- Purwadi. (2009). *Tesis: Pengaruh metode kuis interaktif terhadap prestasi belajar matematika ditinjau dari sikap percaya diri*. Surakarta:UNS.
- Putri, Adinda R., M. Fakhruddin, Muhammad Hasmi Yanuardi. (2021). Pengaruh Penggunaan Model *Blended Learning* Berbasis *Microsoft Teams* terhadap Minat Belajar Peserta didik pada Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 3 Bukit tinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 5, No. 2.
- Plomp, T., (2010). *Education Design Research: an Introduction*, Netherlands: Netherlands Institute For Curriculum Development.
- Rahmawati, D., Sri Witurachmi, Sohidin, (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Kuis Edukasi Coc Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* Pada Pembelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di SMK Negeri 1 Karanganyar”, *Jurnal Tata Arta* Vol. 2, No. 2.
- Rahmawati, Lia H., dan Siti Sri Wulandari. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Scientific Approach* Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Semester Genap Kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. Vol. 8, No. 3.
- Rohmasari, Dewi N. (2019). Minat Peserta didik Terhadap Pelajaran Matematika Dan Hubungannya Dengan Metode Pembelajaran Dan Efikasi Diri. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 13, No. 1.
- Sadirman.(2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Safitri, N., Alimin, Suriati Eka Putri. (2019). Pengaruh Pemberian Kuis diakhir Pertemuan pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas X MAN LAPPARIAJA (Studi pada Materi Pokok Ikatan Kimia)”, *Jurnal Chemica*. Vol. 20, No. 1.

- Sari, Dian P., Rizki Wahyu Yunian Putra, Muhamad Syazali. (2018). Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mata Kuliah Trigonometri. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 12, No. 2.
- Sari, Windayani ika yunita. (2021) “Wordwall Sebagai Media Belajar Interaktif Daring Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Mahapeserta didik Geografi Pada Mata Kuliah Geografi Desa Kota di Masa PANDEMI”, *Jurnal ilmiah media publikasi ilmu pengetahuan dan teknologi*. Vol. 10, No.1.
- Septiani, I., Albertus Djoko Lesmono, Arif Harimukti. (2020). Analisis Minat Belajar Peserta didik Menggunakan Model *Problem Based Learning* Dengan Pendekatan STEM Pada Materi Vektor di Kelas X Mipa 3 Sman 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 9, No. 2.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solichah, Nur Lailatus. (2021). *Skripsi: Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Icare Berbantuan Software Cabri Ii Plus Untuk Melatih Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik*. Surabaya:UINSA.
- Sucipto, Maulanny F. dan Dani Firmansyah. (2019). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Peserta didik Kelas V di SD Negeri 4 Gumawang. *Jurnal Education FKIP UNMA*. Vol.5, No. 2.
- Sukmadinata. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Susanti, I., Saleh Hidayat, Sri Wardhani. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Sistem Pernapasan Manusia Dengan Model Pembelajaran *Market Place Activity* Pada Peserta didik Kelas XI MIA 1 SMA Negeri 4 Pangkalpinang. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 6, No. 2.
- Taniredja, T., dkk . (2011). *Model-model Pembelajaran Inovatif* . Bandung: Alfabeta.
- Website. Kemendikbud. Dipetik Juni 13, 2022, dari <http://repositori.kemdikbud.go.id/24917/>.

Website. Situs among Guru. Dipetik juni 13, 2022, dari <https://www.amongGuru.com/modul-ajar-konsep-komponen-prinsip-dan-prosedur-penyusunannya/>.

Yulistiarawati, Dewi N., Siti Umayaroh, Yulia Linguistika. (2021). Analisis Minat Belajar Peserta didik dalam Penggunaan Aplikasi Belajar *Quizizz* pada Pembelajaran Tematik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*. Vol.1, No. 7.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A