

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI SEGI EMPAT
DI SMP/MTs BERBASIS BUDAYA ISLAMI DALAM
SUKU GAYO**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

LIANA FITRI

NIM. 160205039

Prodi Pendidikan Matematika



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM – BANDA ACEH
TAHUN 2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI SEGIEMPAT DI SMP/MTs
BERBASIS BUDAYA ISLAMI DALAM SUKU GAYO**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Matematika

Oleh:

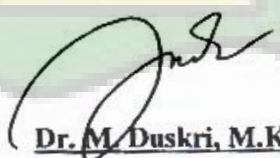
LIANA FITRI
NIM. 160205039
Prodi Pendidikan Matematika

Disetujui Oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Drs. Lukman Ibrahim, M.Pd
NIP. 196403211989031003


Dr. M. Duskri, M.Kes
NIP. 197009291994021001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI SEGIEMPAT
DI SMP/MTs BERBASIS BUDAYA ISLAMI DALAM
SUKU GAYO**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Matematika

Pada Hari/Tanggal :

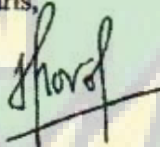
Rabu, 29 Juli 2020 M
08 Dzulhijah 1441 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

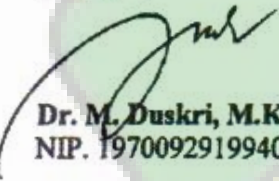
Sekretaris,

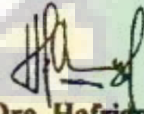

Drs. Lukman Ibrahim, M.Pd
NIP. 196403211989031003


Novi Trina Sari, S. Pd. I., M. Pd.

Penguji I,

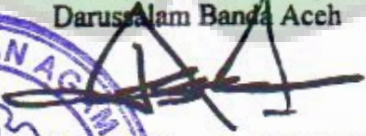
Penguji II,


Dr. M. Duskri, M.Kes.
NIP. 197009291994021001


Dra. Hafriani, M. Pd
NIP. 196805301995032002

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag
NIP. 195903091989031001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)
DARUSSALAM-BANDA ACEH
Telp: (0651) 755142, fask: 7553020**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Liana Fitri
NIM : 160205039
Prodi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Materi Segiempat
Di SMP/MTs Berbasis Budaya Islami Dalam Suku Gayo

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 24 Agustus 2020

Yang Menyatakan,



LIANA FITRI
NIM. 160205039

ABSTRAK

Nama : Liana Fitri
NIM : 160205039
Fakultas/Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry/ Pendidikan Matematika
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Materi Segi Empat Di SMP/MTs Berbasis Budaya Islami Dalam Suku Gayo
Tanggal Sidang : 29 Juli 2020
Tebal Skripsi : 301
Pembimbing I : Drs. Lukman Ibrahim, M.Pd
Pembimbing II : Dr. M. Duskri, M.Kes
Kata Kunci : Pengembangan Media, Budaya Islami Gayo, Model 4D

Peneliti mendapatkan permasalahan dari hasil observasi di sekolah terhadap pendidik dan peserta didik yakni terdapat situs keagamaan dan kebudayaan di suku Gayo yang belum tereksplorasi sehingga tidak termanfaatkan dengan baik sebagai media pembelajaran matematika. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba memberikan solusi melalui pengembangan media pembelajaran matematika berbasis budaya Islami pada suku Gayo berbentuk software PPT.. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran matematika berbasis etnomatematika kelas VII pada MTsN 1 Aceh Tengah, MTsN 7 Aceh Tengah dan SMPN 4 Takengon yakni dengan menggunakan motif-motif kerawang khas suku Gayo, serta untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran matematika berbasis budaya islami pada suku Gayo menggunakan model pengembangan 4D sehingga dapat mengetahui efektifitas media pembelajaran. Tahapan yang dilakukan yaitu tahap pendefinisian (define), tahap perencanaan (design), tahap pengembangan (develop), dan tahap penyebaran (disseminate). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli budaya suku Gayo dan guru mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil validasi tahap kualitas isi media pembelajaran diperoleh skor rata-rata 88,5% dengan kriteria “sangat sesuai atau sangat layak”, dan selanjutnya desain pelajaran dengan skor rata-rata 92,27% dengan kriteria “sangat menarik”. Berdasarkan hasil penelitian respon guru terhadap media diperoleh rata-rata skor sebesar 4,61 dimana $x > 3,25$ dengan kriteria “sangat baik”. Pada uji coba kepada peserta didik diperoleh rata-rata skor sebesar 4,46 dimana $x > 3,25$ dengan kriteria “sangat baik”. Berdasarkan penilaian tersebut maka media pembelajaran matematika materi segiempat berbasis budaya islami dapat dijadikan sebagai pelengkap bahan ajar.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji serta syukur sebanyak-banyaknya penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt yang telah melimpahkan taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis telah dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat dan salam tidak lupa penulis sanjung sajikan kepada Nabi Muhammad saw. yang telah menyempurnakan akhlak manusia dan menuntun umat manusia kepada kehidupan yang penuh dengan pengetahuan.

Alhamdulillah dengan petunjuk dan hidayah-Nya, penulis telah menyelesaikan penyusunan skripsi ini untuk memenuhi dan melengkapi persyaratan guna mncapai gelar sarjana pada Prodi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Materi Segiempat di SMP/MTs Berbasis Budaya Islami Dalam Suku Gayo”**.

Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ucapan teristimewa dan juga spesial untuk kedua orang tua saya yakni ayahanda Sofyan dan ibunda Yuspawati yang sudah bersusah payah menafkahi, memberi motivasi, semangat serta kasih sayang yang luar biasa. Dan kepada adik-adik kebanggaan keluarga Ilham Tanoga dan Dhea Afifah dan kepada seluruh anggota keluarga yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.

2. Bapak Drs. Lukman Ibrahim, M.Pd., sebagai pembimbing pertama dan Bapak Dr. Duskri, M.Kes., sebagai pembimbing kedua yang telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dekan FTK UIN Ar-Raniry, Ketua Prodi Pendidikan Matematika seluruh dosen Pendidikan Matematika, serta semua staf Prodi Pendidikan Matematika yang telah banyak memberikan motivasi dan arahan penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Lukman Ibrahim, M.Pd., selaku Penasehat Akademik yang telah banyak memberikan nasihat dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Kepala SMPN 4 Takengon, MTsN 1 Takengon dan MTsN 7 Aceh Tengah, serta seluruh dewan guru yang telah ikut membantu menyelesaikan penelitian ini.
6. Semua validator yang telah ikut membantu suksesnya penelitian ini.
7. Kepada sahabat-sahabat yang selama ini membantu saya dalam menyusun tugas akhir ini Hafidz , Hamidah, Fahmi, Yama, Rian dan kepada seluruh keluarga besar Tsabat Surga, Genk Tiktok, unit 2 PMA unit 2, keluarga besar PMA letting 2016, Penghuni makan tetangga (GENBI 2019).
8. Teman-teman sedari kecil dulu Lesta, Khuma dan Sarimi yang selalu mendukung kegiatan saya. Kepada teman-teman yang dari SMA sampai saat ini selalu ada Wazna, Nemi, Vanessa dan Fina. Dan kepada teman-teman penelitian etnomatematika.

9. Teman-teman yang berjuang bersama dalam proses bimbingan Ipeh, Kiki, Reski, Nurul semnagat menggapai mimpi-mimpi kita kedepannya.

Sesungguhnya penulis tidak sanggup membalas semua kebaikan dan dukungan semangat yang telah bapak, ibu berikan. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan tersebut, Insya Allah.

Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, namun kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT, bukan milik manusia, maka jika terdapat kesalahan dan kekurangan penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari pembaca guna untuk membangun dan perbaikan pada masa mendatang.

Banda Aceh, 23 Juni 2020
Penulis,

Liana Fitri



DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTARK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Definisi Operasional	10
F. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan	12
G. Asumsi Penelitian dan Keterbatasan Pengembangan	12

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Materi Bangun Datar Di SMP/MTs	15
B. Penelitian Pengembangan	15
C. Model-model Pengembangan	18
D. Kualitas Hasil Pengembangan	22
E. Mengembangkan Media Pembelajaran.....	25
F. Etnomatematika sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Matematika	32
G. Eksplorasi Situs Agama dan Budaya Lokal Budaya Gayo yang Berbasis Matematika.....	33
H. Penelitian Relevan.....	45

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	47
B. Karakteristik Sasaran Penelitian	47
C. Metode Penelitian.....	47
D. Model Pengembangan	49
E. Prosedur Pengembangan	50
F. Teknik Pengumpulan Data.....	53
G. Instrumen Penelitian.....	54
H. Teknik Analisis Data	55

BAB IV. HASIL PENELITIAN

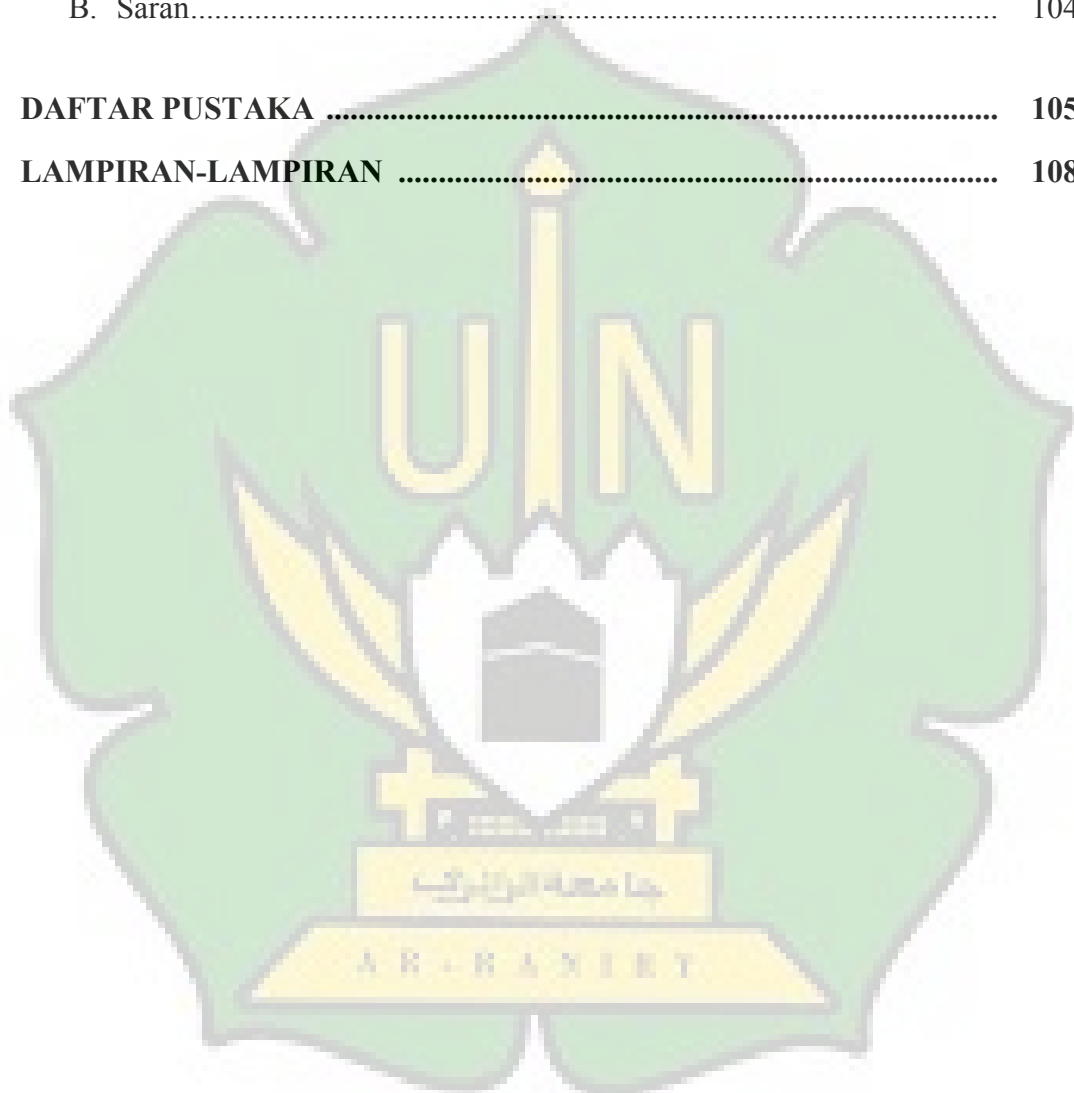
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	59
B. Pembahasan.....	98

BAB IV. KESIMPULAN

A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	104

DAFTAR PUSTAKA	105
-----------------------------	------------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	108
--------------------------------	------------



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Validasi Ahli	55
Tabel 3.2 Kriteria Kepraktisan Respon Guru.....	57
Tabel 4.1 Hasil Identifikasi Situs-situs Budaya Islami Suku Gayo	61
Tabel 4.2 Hasil Validasi Motif Peger.....	70
Tabel 4.3 Hasil Validasi Motif Tekukur	72
Tabel 4.4 Hasil Validasi Motif Tapak Sulaiman.....	75
Tabel 4.5 Hasil Validasi Motif Opoh ulen-ulen dan Cike	77
Tabel 4.6 Hasil Validasi Motif Kalung.....	80
Tabel 4.7 Hasil Validasi Keseluruhan Media	82
Tabel 4.8 Saran Validator 1	84
Tabel 4.8 Saran Validator 2	87
Tabel 4.9 Saran Validator 3	91
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Pendidik	93
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Peserta Didik.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 :Buku Panduan Kelas VII.....	6
Gambar 2.1 :Kerawang Motif Peger	32
Gambar 2.2 :Jajar Genjang ABCD.....	34
Gambar 2.3 :Kerang Motif Tekukur	35
Gambar 2.4 :Persegi ABCD	36
Gambar 2.5 :Kerang Motif Tapak Sulaiman	37
Gambar 2.6 :Belah Ketupat ABCD	37
Gambar 2.7 : Motif Opoh Ulen-ulen	38
Gambar 2.8 :Motif Cike	39
Gambar 2.9 : Ilustrasi Opoh Ulen-ulen dan Cike.....	40
Gambar 2.10 :Kalung Baju Saman.....	43
Gambar 3.1 :Tahapan Pengembangan 4D.....	49
Gambar 3.2 :Modifikasi Model Pengembangan	53
Gambar 4.1 :Tampilan Menu Utama	64
Gambar 4.2 :Tampilan Sub Menu.....	65
Gambar 4.3 :Desain Awal Media.....	67
Gambar 4.4 :Desain Awal Jajar Genjang.....	67
Gambar 4.5 :Desain Awal Persegi	67
Gambar 4.6 :Desain Awal Belah Ketupat.....	68
Gambar 4.7 :Desain Awal Persegi Panjang	68
Gambar 4.8 :Desain Awal layang-layang	68
Gambar 4.9 :Perbaikan Hasil Validasi	85
Gambar 4.10 :Perbaikan Hasil Validasi	85
Gambar 4.11 :Perbaikan Hasil Validasi.....	86
Gambar 4.12 :Perbaikan Hasil Validasi.....	88
Gambar 4.13 :Perbaikan Hasil Validasi.....	89

Gambar 4.14 :Perbaikan Hasil Validasi	90
Gambar 4.15 :Perbaikan Hasil Validasi	91



LAMPIRAN

Lampiran 1: Instrumen Penelitian.....	108
Lampiran 2: RPP Awal	118
Lampiran 3:Hasil Validasi	208
Lampiran 4: Hasil Uji Coba Pendidik	257
Lampiran 5: Olah Data Hasil Validasi Media.....	273
Lampiran 6: Olah Data Hasil Validasi Keseluruhan	276
Lampiran 7: Olah Data Hasil Uji Coba Pendidik	278
Lampiran 8: Surat Izin Pengantar Penelitian	281
Lampiran 9: Surat Keterangan Penelitian	284
Lampiran 10:Biodata Penulis.....	286
Lampiran 11:Foto Penelitian.....	287



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

UU No.20 tahun 2003 pasal 37 ayat 1 menyatakan bahwa “Kurikulum Pendidikan Dasar dan Menengah wajib memuat: muatan lokal”. Ketentuan ini pada jenjang satuan pendidikan dasar dapat dijabarkan dan ditambahkan bahan kajian dari mata pelajaran sesuai kebutuhan setempat. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah No.173/C/Kep/M/1987 yang dimaksud dengan muatan lokal ialah suatu program pendidikan yang isi dan media penyampaianya dikaitkan dengan lingkungan alam, lingkungan sosial, lingkungan budaya, dan pola kehidupan, serta kebutuhan pembangunan yang wajib dipelajari siswa di daerah tersebut sehingga memungkinkan seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran matematika di kelas dengan mengaitkan matematika di sekolah dan di luar sekolah.¹

Di Indonesia terdapat berbagai macam budaya dan Indonesia merupakan salah satu negara yang mewajibkan warganya untuk belajar dan memperoleh pengetahuan. Hal tersebut sesuai dengan yang dituangkan dalam UUD 1945 yang menyatakan bahwa “Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dan pemerintah wajib membiayainya.” Oleh karena itu, pemerintah Indonesia terus berusaha meningkatkan kualitas pendidikan. Hal ini sesuai juga dengan tujuan

¹ Masalah pembelajaran matematika (On line) tersedia di http://www.kompasiana.com/hadi_dsaktyala/ethnomathematics-matematika-dalam-perspektif-budaya_551f62a4a333118940b659fd. diakses pada tanggal 28 September 2019 pukul 22.22

pendidikan nasional yang tercantum dalam UU RI N0 20 tahun 2003 tentang

Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 Pasal 3 disebutkan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Tujuan pendidikan nasional tersebut dapat dicapai melalui beberapa pelajaran yang diajarkan di sekolah, salah satunya adalah matematika. Matematika dapat dikatakan sebagai suatu ilmu yang tidak jauh dari realita kehidupan manusia, karena manusia dalam melakukan kegiatan sehari-harinya tidak lepas dari kegiatan berpikir, berkomunikasi serta menemukan berbagai permasalahan. diwajibkan dalam kurikulum SMP dengan tujuan peserta didik mempunyai kemampuan berpikir matematis sehingga bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.³

Aceh sudah dikenal memiliki budaya lokal yang begitu beragam. Dari kabupaten satu ke kabupaten yang lain, kebudayaan yang dimiliki tiap daerah pun tidak sama. Semestinya ini bisa menjadi modal Aceh untuk menjadi amunisi ekspansi kebudayaan (pendidikan lokal). Namun yang terjadi adalah kebudayaan lokal Aceh terus tergerus oleh globalisasi tanpa diiringi dengan berbagai strategi pelestarian kebudayaan. Padahal peran pendidikan dalam melestarikan budaya

² Guza, A. (2009). Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional 2003). Jakarta: Asa Mandiri.

³ Putra, F. g. (2015). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Software Cabri 3d di Tinjau dari Kemampuan Koneksi Matematis Siswa. Jurnal Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika , 144.

lokal Aceh memiliki peran yang sangat penting. Selain sebagai pelestari, pendidikan juga dapat menjadi sebuah garda terdepan dalam kesuksesan sebuah Negara.

Efektifitas pembelajaran suatu mata ajar akan semakin meningkat apabila terus dipikirkan dan dikembangkan perangkat pelaksanaan pembelajaran melalui kreatifitas guru dengan memakai berbagai referensi dan hasil penelitian dan pengembangan yang terjadi di berbagai belahan dunia. Dari berbagai komponen yang terdapat pada perangkat pembelajaran, media (meliputi alat peraga) berperan sangat penting dalam pencapaian efektifitas pembelajaran. Diyakini juga bahwa media pembelajaran yang berkontribusi besar untuk efektifitas hasil pembelajaran suatu mata ajar adalah media yang dikembangkan berbasis kehidupan nyata peserta didik atau media di sekitaran atau dekat dengan keseharian mereka. Media tersebut akan membuat peserta didik merasa pembelajaran yang mereka terima, khususnya pembelajaran matematika memiliki manfaat dan “ada” dalam kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik akan lebih termotivasi untuk mengenal lebih jauh tentang materi ajar yang disampaikan. Media yang demikian bisa dikembangkan dengan baik melalui atau dengan menggunakan hasil-hasil kajian etnografi kearifan lokal suatu masyarakat baik yang difokuskan pada pengamalan agama maupun budaya daerah setempat.

Pengembangan ini akan menghasilkan media yang benar-benar dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga peserta didik dipastikan senang dalam mengikuti keseluruhan proses pembelajaran. Masyarakat Gayo yang kental dengan nilai-nilai Islam sudah pasti selalu menanamkan muatan-

muatan keislaman pada diri anak-anak mereka mulai sejak usia dini. Muatan agama dan budaya di ketiga kabupaten ini menyatu menjadi muatan budaya-islami yang sangat penting untuk diintegrasikan dalam pembelajaran semua mata ajar termasuk matematika.

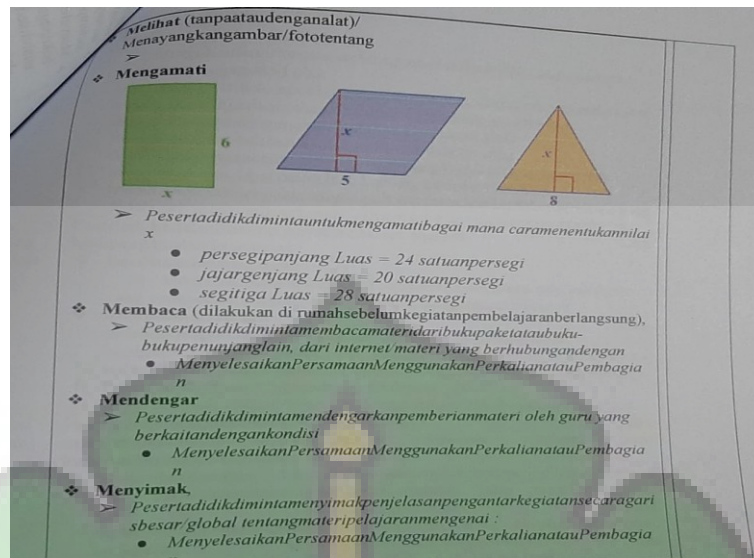
Gagasan memasukkan etnomatematika dalam kurikulum sekolah merupakan sesuatu hal baru. Dengan memasukkan etnomatematika dalam kurikulum sekolah akan memberikan nuansa baru dalam pengajaran matematika di sekolah dengan pertimbangan bahwa suku Gayo terdiri atas berbagai macam kebudayaan, dan setiap kabupaten memiliki cara tersendiri dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Implementasi kurikulum seharusnya menempatkan pengembangan kreativitas siswa lebih dari penguasaan materi. Dalam kaitan ini, siswa ditempatkan sebagai subjek dalam proses pembelajaran.⁴ Komunikasi dalam pembelajaran yang multiarah seyogianya dikembangkan sehingga pembelajaran kognitif dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa tidak hanya penguasaan materi. Selain itu, pembelajaran berpikir sebaiknya dikembangkan dengan menekankan pada aktivitas siswa untuk mencari pemahaman akan objek, menganalisis dan mengkonstruksi sehingga terbentuk pengetahuan baru dalam diri siswa. Oleh sebab itu, pembelajaran bukan hanya mentransfer atau memberikan informasi, namun lebih bersifat menciptakan

⁴ Fatimah S. Sirate, “Implementasi Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika Pada Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar” ,Sekolah tinggi keguruan Dan ilmu pendidikanYPUP, (Lentera Pendidikan, Vol. 15 No.1 Juni 2012: 41-54), h. 42.

lingkungan yang memungkinkan siswa dapat berpikir kritis dan membentuk pengetahuan.⁵

Sebagai salah satu suku yang terdapat di ujung pulau Sumatera, suku Gayo memiliki banyak situs budaya, seperti kerawang, cike, ampang dan pakaian adat khas suku Gayo, yang meliki corak dan bentuk yang hampir sama, sehingga menghasilkan suatu motif yang indah. Sehingga etnomatematika memiliki peluang untuk dikembangkan dan diterapkan di suku Gayo. Tentunya disesuaikan dengan tujuan kurikulum dimana sekolah mengembangkan muatan lokal. Melalui penelitian etnomatematika yang dalam penelitian ini dijadikan sebagai tahapan *preliminary study*, dieksplorasi berbagai praktik dan situs etnis yang belum atau masih jarang “terangkat” menjadi pengetahuan masyarakat Indonesia dan dunia. Diperkirakan masih terdapat banyak situs keagamaan dan kebudayaan di ketiga kabupaten ini yang belum tereksplorasi sehingga tidak termanfaatkan dengan baik sebagai media pembelajaran matematika. Upaya menghilangkan atau mengurangi kesenjangan tersebut menjadi fokus satu utama penelitian ini. Fokus lain penelitian ini adalah mengurangi kesenjangan dalam pemanfaatan situs dan situs etnis sebagai media pembelajaran matematika.

⁵ Rusman , Manajemen Kurikulum, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 75.



Gambar 1.1 Isi Buku Panduan Guru Matematika Kelas VII

Berdasarkan penelitian awal tersebut diketahui bahwa guru matematika di salah satu sekolah di suku Gayomasih kurang memanfaatkan unsur-unsur kebudayaan setempat yang di antaranya dapat dilihat pada beberapa RPP guru yang cenderung hanya mengajarkan sesuatu yang sudah ada saja tanpa perlu menambahkan sesuatu yang bisa membuat peserta didik paham mengenai materi segiempat. Kekurangan media yang memadai juga menjadi salah satu faktor, padahal sangat banyak situs-situs budaya yang dapat diangkat sebagai media pembelajaran dan banyak guru terfokus pada RPP yang sudah ada saja dalam artian RPP yang sudah ada sejak lama digunakan kembali. Sedangkan seperti yang diketahui guru lebih memusatkan peserta didik kepada apa yang sudah ada saja padahal banyak situs kebudayaan yang bernilai Islami yang dapat di explore dalam pembelajaran matematika, lebih memacu kepada RPP yang isinya hampir sama dengan buku, sedangkan beberapa siswa di wilayah uku Gayo juga sudah mulai melupakan beberapa situs kebudayaan yang ada pada suku Gayo yang

semestinya bisa kita atasi dengan menerapkan etnomatematika kedalam pembelajaran matematika di sekolah. Akibatnya sebagian siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM disebabkan oleh beberapa faktor yang salah satunya adalah kurang memahami bentuk-bentuk segiempat, sifat-sifat segi empat. Sebagian siswa hanya ,menghafalkan rumus saja sehinggaapabila ada soal dalam kehidupan sehari-hari maka siswa bisa mengerjakannya. Selain itu, banyak juga siswa yang mengaku bahwa ketika guru menjelaskan suatu pokok bahasan yang baru, terkadang mereka lupa akan inti dari pokok bahasan yang telah dijelaskan pada pertemuan-pertemuan sebelumnya.

Berdasarkan hasil analisis peneliti dari RPP yang dibuat oleh guru di wilayah suku Gayo belum menyentuh budaya lokal dan pada umumnya RPP yang dibuat sesuai dengan materi yang disajikan pada buku Siswa dan buku guru saja mengenai materi segi empat. Hal ini juga sebagai salah satu penyebab peserta didik sudah melupakan situs-situs budaya Gayo padahal banyak sekali yang bisa di memanfaatkan sebagai media pembelajaran sehingga peserta didik dengan mudah dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan tidak meninggalkan budayanya sendiri.

Pengembangan media pembelajaran dilakukan agar pembelajaran menjadi efektif, efisien dan tidak melenceng dari kompetensi yang akan dicapai. Perangkat pembelajaran dikembangkan dengan berbasis Saintifik, sesuai dengan permendikbud Nomor 81 Tahun 2013, bahwa kegiatan pembelajaran pada kurikulum 2013 menggunakan Saintifik. Pendekatan Saintifik diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa dalam mengamati, menanya,

mengumpulkan informasi dan mengasosiasi, mengkomunikasikan, dan mengevaluasi. Siswa harus didorong untuk mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman-pengalamannya.

Pengembangan media pembelajaran yang baik membantu pada pelaksanaan pembelajaran yang sukses. Menyusun suatu perangkat pembelajaran pemahaman konsep diperlukan model pembelajaran yang sesuai. Salahsatu model pengembangan yang sesuai dengan pengembangan media pembelajaran matematika adalah model 4D atau singkatan dari Define (pendefinisian), Design (perencanaan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran)

Berdasarkan latar belakang diatas, perlu dilakukan suatu pengembangan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif yang dirangkum dalam penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Segiempat Di Smp/Mts Berbasis Budaya Islami Dalam Suku Gayo”**.

B. Rumusan Masalah

Didasarkan pada identifikasi dan pembatasan masalah di atas, dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Situs keagamaan dan kebudayaan manakah di suku Gayo yang belum tereksplorasi sebagai media pembelajaran matematika pada materi segiempatdi tingkat sekolah menengah pertama?
2. Bagaimana validitas dan keefektifan dari pengembangan media pembelajaran pada materi segiempat berdasarkan situs budaya yang ada di suku Gayo?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan dua rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi situs kebudayaan dan keagamaan di Suku Gayo yang belum tereksplorasi sebagai media pembelajaran matematika di tingkat sekolah menengah pertama.
2. Menguji validitas dan keefektifan dari pengembangan media pembelajaran materi segiempat berdasarkan situs-situs budaya suku Gayo.

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan kedua tujuan di atas, penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Praktisi pendidikan (terutama guru) sebagai tambahan referensi metodologis dalam mengembangkan media berbasis kearifan lokal sebagai bagian dari pengembangan perangkat pelaksanaan pembelajaran yang benar-benar dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Selain itu juga sebagai tambahan media yang langsung bisa dimanfaatkan untuk menambah keefektifan pembelajaran berbagai materi ajar matematika di tingkat sekolah menengah pertama.
2. Peneliti pendidikan matematika sebagai tambahan referensi metodologis dalam kajian etnomatematika yang memadukan situs dan perkembangan aplikasi budaya dan agama sebagai basis pengintegrasian ke dalam materi ajar matematika di sekolah menengah pertama. Di samping itu diharapkan bermanfaat dalam penelitian terkait berikutnya sebagai upaya

menghilangkan kesenjangan kebutuhan dalam mengembangkan perangkat pelaksanaan pembelajaran matematika di semua tingkatan sekolah.

3. Bagi peserta didik sebagai sumber informasi tentang media pembelajaran matematika berbasis budaya islami pada materi segiempat yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahpahaman dan penafsiran para pembaca, maka perlu dijelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun istilah istilah yang dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Situs Keagamaan dan Kebudayaan

Merupakan peninggalan terkait dengan kehidupan beragama masyarakat di lokasi penelitian dalam bentuk bangunan tempat ibadah, kuburan, batu nisan, kaligrafi dan simbol-simbol keagamaan lainnya yang memiliki corak adat budaya di lokasi penelitian.

2. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika

Merupakan proses untuk menjadikan situs-situs keagamaan dan kebudayaan serta perkembangan arsitektur bangunan keagamaan dan kebudayaan terkini sebagai perangkat pembelajaran matematika pada materi-materi ajar tertentu untuk menciptakan situasi belajar yang lebih efektif.

3. Segiempat

Segi empat adalah suatu segi banyak (polygon) yang memiliki empat sisi dan empat sudut.

Kompetensi Dasar (KD)	
3.14 Menganalisis berbagai bangun datar segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga berdasarkan sisi, sudut, dan hubungan antar sisi dan antar sudut.	4.14 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan bangun datar segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga.
3.15 Menurunkan rumus untuk menentukan keliling dan luas segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga.	4.15 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan keliling segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang).

4. Kerawang

Kerawang atau sering disebut "Kerawang Gayo" (Penuturan dalam Bahasa Gayo); Adalah Busana Adat Suku Gayo yang Biasanya dipakai saat melangsungkan acara Resepsi Pernikahan, acara tarian adat dan budaya secara turun-temurun. Kerawang Itu Sendiri Merupakan hasil cipta karsa dari manusia yang menjadi nilai estetika dalam perilaku kehidupan yang kemudian menjadi budaya. Sedangkan budaya itu sendiri adalah hasil refleksi manusia dengan alam.

Kerawang adalah ragam hias masyarakat Gayo yang berupa motif-motif, pola atau corak yang ditampilkan pada pakaian atau untuk memperindah bentuk bangunan, motifnya terdiri dari Ulen-Ulen (Bulan), Tei Kukur (Kotoran Burung),

Emun Berangkat (Awan Berarak) dan Pucuk Rebung (Pucuk Rebung) dan lain-lain.⁶

Ukiran Kerawang saat ini menjadi salah satu ukiran yang paling diminati oleh masyarakat lokal bahkan luar daerah Gayo. Ukiran yang terdapat di kerawang Gayo kerap di desain menjadi pakaian yang sedang ngetren saat ini, khususnya pakaian wanita baik anak-anak, remaja dan dewasa.

Motif Kerawang Gayo yang khas setiap warna dan ukiran memiliki makna dan arti tersendiri, juga yang membedakan baju adat satu daerah dengan daerah lain adalah warna dan motif yang terdapat pada baju adat.

5. Suku Gayo

Suku Gayo adalah sebuah suku bangsa yang mendiami dataran tinggi Gayo di Provinsi Aceh bagian tengah. Wilayah tradisional suku Gayo meliputi kabupaten Bener Meriah, Aceh Tengah dan Gayo Lues. Selain itu suku Gayo juga mendiami sebagian wilayah di Aceh Tenggara, Aceh Tamiang, dan Aceh Timur. Suku Gayo beragama Islam dan mereka dikenal taat dalam agamanya dan mereka menggunakan Bahasa Gayo dalam percakapan sehari-hari mereka.

F. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan media pembelajaran matematika berbasis budaya bernilai islami. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai bahan untuk mempermudah guru dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran untuk

⁶Abidin, Zainal. 2002, *Makna Simbolik Warna dan Motif Kerawang Gayo pada Pakaian Adat Masyarakat Gayo*, Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.h.3

segiempat. Secara spesifik pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini adalah:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dirancang oleh guru menggunakan media berbasis budaya bernilai islami untuk diterapkan dalam pembelajaran.
2. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) yang dirancang oleh guru menggunakan media yang berbasis budaya bernilai islami.
3. Media pembelajaran berbasiskan budaya bernilai islami yang berupa media digital (software).

G. Asumsi Penelitian dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian

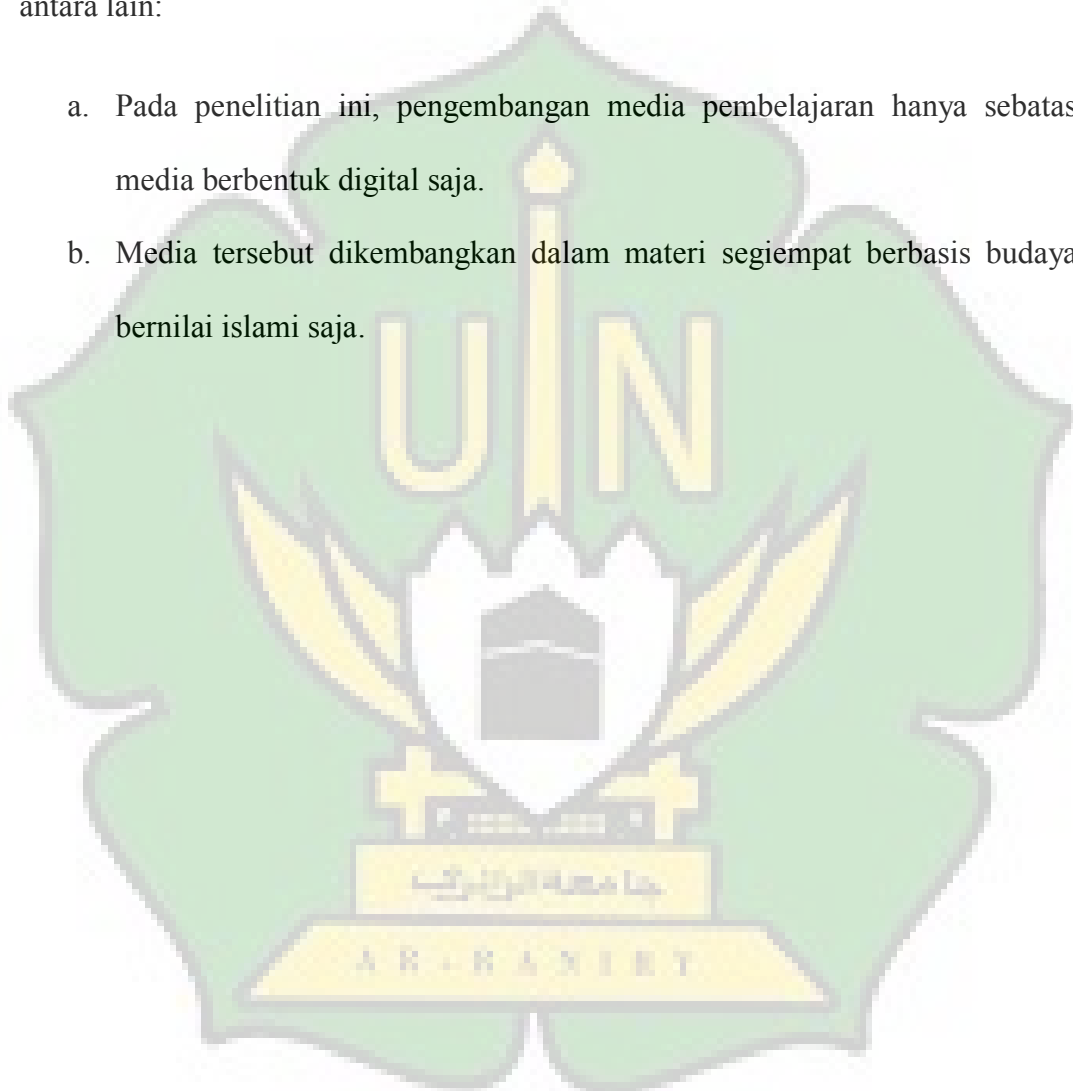
Asumsi dalam penelitian pengembangan ini adalah :

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis budaya bernilai islami memungkinkan untuk menciptakan suasana kelas yang menarik meningkatkan kemampuan pemahaman mengenai materi segiempat.
- b. Media pembelajaran berbasis budaya bernilai islami dapat memperbaiki hasil belajar siswa.
- c. Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran berbasis software pada materi segiempat untuk kelas VII SMP/MTs.
- d. Materi pokok dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya menyangkut tentang materi segiempat saja untuk kelas VII SMP/MTs.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model Inquiry untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

- a. Pada penelitian ini, pengembangan media pembelajaran hanya sebatas media berbentuk digital saja.
- b. Media tersebut dikembangkan dalam materi segiempat berbasis budaya bernilai islami saja.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Materi Bangun Datar di SMP/MTs

Mengacu pada kurikulum 2013, materi SMP/MTs kelas VII membahas mengenai materi segiempat. Penelitian ini hanya akan dilakukan pada materi segiempat. Dengan berpedoman kepada kompetensi dasar pada materi pembelajaran segiempat, yaitu:

1. Menunjukkan sikap logis, kritis, analitik, konsistensi, dan teliti, bertanggung jawab, responsif dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah.
2. Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar dan menggunakannya untuk menentukan keliling dan luas.
3. Menyelesaikan permasalahan nyata yang terkait penerapan sifat-sifat segi empat.

B. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan dapat didefinisikan sebagai aktivitas menciptakan suatu produk menjadi lebih banyak dan sempurna yang dapat digunakan secara luas. Menurut Sugiarta pengembangan diartikan sebagai proses desain konseptual dalam upaya peningkatan fungsi dari model yang telah ada sebelumnya, melaluipenambahan komponen pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan kualitas pencapaian tujuan.¹ Menurut Sukmadinata penelitian pengembangan

¹ Sugiarta, A.N. pengembangan model pengelolaan program pembelajaran kolaboratif.h.67

merupakan suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dipertanggungjawabkan. Produk yang dimaksud tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (software), seperti program komputer atau pengelolaan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan.²

Suatu penelitian pengembangan membutuhkan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk memperoleh sebuah produk. Menurut Sukmadinata langkah-langkah pengembangan menunjukan suatu siklus yang diawali dengan adanya kebutuhan. Langkah selanjutnya adalah menentukan karakteristik atau spesifikasi dari produk yang akan dihasilkan. Materi apa yang harus diberikan dan bagaimana proses pembelajarannya. Materi dan proses pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan kondisi, latar belakang dan kemampuan guru yang akan mempelajarinya, serta sumber-sumber belajar yang ada di daerah mereka masing-masing. Setelah itu dibuat draf produk, atau produk awal yang masih kasar, kemudian produk tersebut diujicobakan dilapangan dengan sampel secara terbatas dan sampel lebih luas secara berulang-ulang. Selama kegiatan uji coba dilakukan pengamatan dan evaluasi. Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi diadakan penyempurnaan-penyempurnaan. Kegiatan evaluasi dan penyempurnaan dilakukan secara terus menerus sampai dihasilkan produk yang terbaik.

² Sukmadinata, N.S. Metode Penelitian Pendidikan. (Bandung: Remaja Rosdakarya.2011), h.118

Penelitian pengembangan banyak digunakan untuk mengembangkan model-model seperti desain atau perencanaan pembelajaran, proses atau pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran dan model-model program pembelajaran. Penelitian pengembangan juga banyak digunakan untuk mengembangkan bahan ajar, media pembelajaran, serta manajemen pembelajaran. Dalam rangka penyusunannya banyak model-model yang dapat digunakan. Model-model pengembangan tersebut memiliki prosedur atau langkah-langkah yang dapat digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk.

Dalam desain pembelajaran dikenal beberapa model yang dikemukakan oleh para ahli. Secara umum model desain pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam model berorientasi kelas, model berorientasi sistem, model berorientasi produk, model prosedural, dan model melingkar. Adapun model pengembangan pembelajaran yaitu: (1) model ASSURE (Analyze learner characteristics; State performance objectives; Select methods, media and materials; Utilize media and materials; Requires learner participation; dan Evaluations and revision); (2) model 4D (Define, Desain, Develop, Disseminate); (3) model Dick & Carey; (4) model Borg and Gall; (5) model Plomp; (6) model ADDIE (Analyze, Desain, Develop, Implement, dan Evaluation).

C. Model-Model Pengembangan

Adapun model pengembangan yang sering dipakai dalam dunia pendidikan diantaranya adalah :

1. Model 4D

Menurut Thiagarajan model 4D terdiri dari empat tahap, yaitu: Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran).³

Tahap definisi meliputi lima fase: (1) analisis awal-akhir; (2) analisis pembelajaran; (3) analisis tugas; (4) analisis konsep; dan (5) analisis tujuan-tujuan instruksional khusus. Tahap desain meliputi empat fase: (1) mengkonstruksi tes beracuan-kriteria; (2) pemilihan media; (3) pemilihan format; dan (4) desain awal. Tahap pengembangan meliputi dua fase: (1) penelitian ahli; (2) pengujian pengembangan. Tahap penyebaran meliputi tiga fase: (1) pengujian validitas; (2) pengemasan; dan (3) difusi dan adopsi.⁴

Model 4-D pada suatu tahap pengembangan memuat kegiatan yang menunjukkan adanya urutan langkah kegiatan. Khususnya pada tahap pengembangan memuat siklus kegiatan.

2. Model Plomp

Plomp menurut Rochman oleh Azhar menyatakan bahwa karakteristik dari desain bidang pendidikan sebagai metode yang didalamnya orang bekerja secara sistematis menuju ke pemecahan dari masalah yang “dibuat”. Langkah- langkah dalam model pengembangan Plomp adalah.⁵

³ Dede Rohaniawati, Penerapan Pendekatan Pakem Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Guru, Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, 1 (2016)

⁴ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran (Jakarta: Rajawali Pers, 2004), 10.

⁵ Ibid.h. 10.

- a. Fase investigasi awal (preliminary investigation), pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan. Investigasi unsur-unsur penting adalah mengumpulkan dan menganalisis informasi, definisi masalah dan rencana lanjutan dari proyek.
- b. Fase desain (design), kegiatan fase ini bertujuan untuk mendesain pemecahan masalah yang dikemukakan pada fase investigasi awal.
- c. Fase realisasi/konstruksi (realization/construction). Desain merupakan rencana tertulis atau rencana kerja dengan format titik keberangkatan dari tahap ini adalah pemecahan direalisasikan atau dibuat.
- d. Fase tes, evaluasi dan revisi (test, evaluation, and revision), evaluasi adalah proses pengumpulan, memproses dan menganalisis informasi secara sistematis, untuk memperoleh nilai realisasi dari pemecahan. Siklus dilakukan berulang kali sampai pemecahan yang diinginkan tercapai.
- e. Fase implementasi (implementation), setelah dilakukan evaluasi dan diperoleh produk yang valid, praktis dan efektif maka produk dapat diimplementasikan untuk daerah yang lebih luas.

3. Model Pengembangan ADDIE

Model ADDIE adalah salah satu model pembelajaran yang melibatkan tahapan-tahapan dasar sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Model ADDIE ini muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Model ADDIE juga dapat diterapkan untuk profesionalitas guru dan tenaga kependidikan di lembaga-lembaga pendidikan. Model ini menggunakan tahap pengembangan yaitu Analyze (analisis), Design (desain),

Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi).⁶

4. Model ASSURE

Model ASSURE adalah jembatan antara siswa, materi, dan semua bentuk media. Ada enam langkah dalam pengembangan model ASSURE, yaitu : Analyze learner characteristics (analisis karakteristik siswa), State performance objectives (menetapkan tujuan pembelajaran), Select methods, media and materials (memilih metode, media dan bahan ajar), Requires learner participation (mengaktifkan keterlibatan siswa), Evaluation and revision (evaluasi dan revisi).⁷

Model ASSURE merupakan model desain pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah diimplementasikan untuk mendesain aktivitas pembelajaran, baik yang bersifat individual maupun yang klasikal. Langkah analisis karakteristik dan rumusan tujuan akan memudahkan untuk memilih metode, media dan materi pelajaran yang tepat untuk digunakan dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif. Demikian pula halnya dengan langkah evaluasi dan revisi yang dapat dimanfaatkan untuk menjamin kualitas proses pembelajaran yang diciptakan.

Semua langkah itu berfokus untuk menekankan pengajaran kepada siswa dengan berbagai gaya belajar, dan konstruktivis belajar dimana siswa diwajibkan

⁶ Benny A. Pribadi, Model Desain Sistem Pembelajaran (Jakarta: Dian Rakyat, 2009).136.

⁷ Trianto, Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek (Surabaya: Prestasi Pustaka, 2007).65.

untuk berinteraksi dengan lingkungan mereka dan tidak secara pasif menerima informasi.⁸

Model ASSURE memiliki beberapa kelebihan walaupun masih memiliki beberapa kekurangan, secara umum keunggulan model ASSURE adalah:

- 1) Lebih banyak komponennya dibandingkan dengan model materi ajar. Komponen tersebut di antaranya analisis pembelajar, rumusan tujuan pembelajar, strategi pembelajar, sistem penyampaian, penilaian proses belajar dan penilaian belajar.
- 2) Sering di adakan pengulangan kegiatan dengan tujuan Evaluate and Review. Selain itu model ini mengedepankan pembelajar, ditinjau dari proses belajar, tipe belajar, kemampuan prasyarat.
- 3) Turut mengutamakan partisipasi pembelajar dalam Poin Require Learner Participation, sehingga di adakan pengelompokan-pengelompokan kecil seperti pengelompokan pembelajar menjadi belajar mandiri dan belajar tim atau sebagainya. Serta penugasan yang bertujuan untuk memicu keaktifitasan siswa.
- 4) Menyiratkan untuk para guru dalam menyampaikan materi dan mengelola kegiatan kelas
- 5) Pada poin Select methods Media, Materials serta Utilize Media and Materials membuat guru atau siswa aktif untuk menemukan dan

⁸ Pribadi, Benny A..2009. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat

memanfaatkan, bahan dan media yang tepat dan memanfaatkan secara optimal media yang telah ada.

Dari beberapa bentuk model pengembangan maka peneliti menggunakan model 4D untuk mengembangkan media berbasis budaya Islami pada suku Gayo pada materi segiempat.

D. Kualitas Hasil Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan memuat kegiatan yang menghasilkan prototipe (prototype product) termasuk mengevaluasi kualitasnya.⁹ Prototipe adalah proses menciptakan suatu versi awal dari produk akhir. Untuk menciptakan hasil pengembangan yang berkualitas diperlukan penilaian. Terkait dengan kriteria perangkat pembelajaran Nieveen dan Akker menyebutkan bahwa ada tiga aspek yang menjadi bahan pertimbangan kriteria kualitas suatu produk pengembangan perangkat pembelajaran yaitu valid, praktis dan efektif sehingga dapat digunakan pada pendidikan yang lebih luas. Berikut ini dijelaskan kriteria kualitas pengembangan perangkat pembelajaran matematika untuk aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifitas perangkat.

1. Validitas Perangkat

Aspek kevalidan suatu perangkat pembelajaran menurut Nieveen dan akker dalam jurnal Wina Sanjaya dapat dilihat dari (1) apakah perangkat yang dikembangkan berdasarkan rasional teoritik yang kuat dengan kata lain validitas

⁹ Wina Sanjaya, Media Komunikasi Pembelajaran (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), 75-76.

isi, dan (2) apakah terdapat konsistensi internal antar komponen perangkat yang satu dengan yang lain (validitas konstruk). Lebih lanjut Rochman mengatakan bahwa produk pembelajaran yang dikembangkan dikatakan valid jika model berdasarkan teori yang memadai (validitas isi) dan semua komponen model pembelajaransatu sama lain berhubungan secara konsisten (validitas konstruk)¹⁰. Jika produk yang dikembangkan belum memenuhi kriteria tersebut, maka proses pengembangan terus berlanjut, sebaliknya jika sudah mencapai kriteria yang diharapkan maka pengembangan berhenti karena sudah mendapat produk yang diharapkan dengan kualitas baik.

Perangkat pembelajaran matematika yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan valid jika memenuhi kriteria sebagai berikut: (1) hasil penelitian ahli/pakar menyatakan bahwa perangkat pembelajaran berdasarkan landasan teoritik yang kuat, (2) hasil penelitian ahli/pakar menyatakan bahwa komponen-komponen perangkat pembelajaran pemahaman konsep dengan model inquiry secara konsisten berkaitan.

2. Praktikalitas Perangkat

Untuk mengukur tingkat kepraktikan perangkat menurut Nieveen dilihat dari apakah guru dan pakar-pakar lainnya mempertimbangkan bahwa materi dan mudah dapat digunakan oleh guru dan siswa. Lebih lanjut Nieveen dan Akker menyebutkan kriteria kepraktisan dikaitkan dengan dua hal, yaitu (1) apakah para ahli dan praktisi menyatakan perangkat yang dikembangkan dapat diterapkan dan

¹⁰ Rochman. 2012, Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika.

(2) secara nyata di lapangan, perangkat yang dikembangkan dapat diterapkan dan terlaksana serta tingkat keterlaksanaan perangkat pembelajaran termasuk kategori “baik”. Istilah “baik” ini masih memerlukan beberapa indikator untuk memntukan tingkat “kepraktisan” dari keterlaksanaan perangkat pembelajaran.

Berdasarkan kriteria tersebut maka perangkat pembelajaran matematika yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan praktis jika para praktisi menyatakan bahawa perangkat pembelajaran pemahaman konsep dengan model Inquiry yang dikembangkan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran dikelas.

3. Efektifitas Perangkat

Nieveen dan Akker dalam jurnal Wina Sanjaya mengaitkan perangkat dengan dua aspek, yaitu (1) ahli dan praktisi berdasarkan pengalamannya mengatakan bahwa perangkat tersebut efektif, dan (2) dalam operasionalnya perangkat tersebut memberikan hasil yang sesuai dengan target yang direncanakan.¹¹ Lebih lanjut Kemp, Morrison, dan Ross menyebutkan bahwa persentase dapat dianggap sebagai indeks keefektivitas jika mewakili hal berikut : (1) persentase siswa mencapai tingkat penguasaan dan (2) persentase rata-rata tujuan semua siswa memuaskan jika semua siswa mencapai semua tujuan dan efektivitas program akan sangat baik.¹²

¹¹ Wina Sanjaya, Media Komunikasi Pembelajaran (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), 75-76.

¹² Ibid .h. 75-76.

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa model pengembangan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini mengikuti model pengembangan ASSURE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analyze learner characteristics; State performance objectives; Select methods, media and materials; Utilize media and materials; Requires learner participation; dan Evaluations and revision. Akan tetapi dalam penelitian ini penilaian kualitas produk pengembangan hanya terbatas dengan dua kriteria saja yaitu kriteria validitas dan praktikalitas.

E. Mengembangkan Media pembelajaran

1. Pengetian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.¹³

National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.¹⁴ Pendapat lain mengatakan untuk mencapai tujuan pendidikan, media yang dapat dipakai sebagai alat dan bahan yaitu seperti radio, televisi, buku, koran, majalah

¹³ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2013), h. 4.

¹⁴ Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010), h. 2.

dan sebagainya.¹⁵ Alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran.

Secara umum media meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.¹⁶ Berdasarkan pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, slide, bahan cetakan, tetapi juga meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar serta juga dapat berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan.

Beberapa pengertian dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:¹⁷

- a. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Media pembelajaran dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu merupakan isi atau kandungan pesan yang terdapat di dalam perangkat keras dan isi tersebut ingin disampaikan dalam proses belajar mengajar kepada siswa baik pembelajaran di dalam maupun diluar kelas.
- c. Media memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai perangkat keras (hardware), yaitu merupakan suatu benda yang dapat diraba, dilihat serta didengar oleh panca indera.

¹⁵ Wina Sanjaya, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), h. 163.

¹⁶ Ibid, h. 163.

¹⁷ Cecep Kusnadi, *Media Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), h. 10.

Berdasarkan berbagai pendapat mengenai pengertian media pembelajaran diatas maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang berada di sekitar lingkungan kita yang dapat digunakan sebagai perantara atau pengantar dalam menyampaikan informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar akan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa seperti membangkitkan keinginan dan minatnya dalam belajar, hal ini dikemukakan oleh Hamalik.¹⁸ Sementara itu, dikemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, oleh Levie dan Lentz yaitu:¹⁹

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi menampilkan teks materi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual bertujuan untuk mengarahkan perhatian dan menarik siswa untuk berkonsentrasi.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif teks bergambar akan menunjukkan hasil seberapa fokusnya siswa pada media visual media visual dapat sehingga dapat melihat dari kenikmatan siswa saat berusaha terlihat dari tingkat kenikmatan siswa saat berusaha memahaminya.

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada, 2013), h. 19.

¹⁹Ibid, h. 20-21.

c. Fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual, atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi kompensatoris.

Fungsi kompensatoris dalam media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Adapun manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu:²⁰

- a. Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan cara pengajaran yang dapat lebih menarik perhatian siswa.
- b. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pembelajaran dapat lebih mudah dipahami siswa karena bahan pengajaran yang digunakan lebih memperjelas maknanya.
- c. Siswa menjadi tidak bosan dalam pembelajaran karena metode yang digunakan oleh guru lebih bervariasi, dengan menggunakan media maka pembelajaran tidak melulu menggunakan kata-kata sehingga guru juga tidak kehabisan tenaga untuk menjelaskan.

²⁰Ibid, h. 25.

- d. Lebih banyak kegiatan atau aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa seperti melakukan, mengamati, memerankan, mendemonstrasikan dan lain-lain selain mendengarkan penjelasan dari guru.

3. Syarat Media Pembelajaran

Beberapa persyaratan alat peraga antara lain:

1. Tahan lama.
2. Bentuk dan warnanya menarik.
3. Sederhana dan mudah dikelola.
4. Ukurannya sesuai.
5. Dapat menyajikan konsep matematika baik dalam bentuk real, gambar, atau diagram.
6. Sesuai dengan konsep matematika.
7. Dapat memperjelas konsep matematika dan buka sebaliknya.
8. Peragaan itu supaya menjadi dasar bagi tumbuhnya konsep berfikir abstrak bagi siswa.
9. Menjadikan siswa belajar aktif dan mandiri dengan memanipulasi alat peraga.
10. Bila mungkin alat peraga tersebut bisa berfaedah lipat (banyak).

4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:²¹

- a. Teknologi cetak merupakan teknologi yang melalui proses percetakan mekanis dan fotografis dan menghasilkan materi seperti visual statis ataupun buku.
- b. Teknologi audio-visual yaitu materi yang disampaikan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik serta disajikan juga pesan dalam bentuk audio dan visual.
- c. Teknologi berbasis komputer yaitu sumber-sumber berbasis mikroprosesor sebagai sarana penyampaian materi.
- d. Teknologi gabungan yaitu dengan dikendalikan oleh komputer dapat menggabungkan penggunaan beberapa bentuk media untuk menghasilkan dan menyampaikan materi.

Sementara itu dikemukakan klasifikasi media pembelajaran berdasarkan jangkauan, sifat, teknik pemakaian serta jangkauannya, oleh Rusman yaitu:²²

- a. Media berdasarkan sifatnya, dibagi ke menjadi:
 - 1) Media auditif, yaitu media yang memiliki unsur suara sehingga media ini dapat didengar.

²¹ Ibid, h. 29-32.

²² Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer, Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21* (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 173.

- 2) Media visual, yaitu media yang tidak mengandung unsur suara hanya dapat dinikmati oleh panca indera mata saja.
 - 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang dapat menampilkan unsur gambar yang dapat dilihat serta juga mengandung unsur suara yang dapat didengar.
- b. Media berdasarkan kemampuan jangkauannya, dapat dibagi menjadi:
- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak
 - 2) Media yang mempunyai daya liput yang tidak terbatas ruang dan waktu
- c. Media berdasarkan teknik pemakaiannya, dapat dibagi menjadi:
- 1) Media yang diproyeksikan
 - 2) Media yang tidak diproyeksikan

Klasifikasi yang dikemukakan oleh J. Kemp oleh Asri Budiningsih mengenai media pembelajaran antara lain sebagai berikut:²³

- a. Media Cetak (printed media)
- b. Media Pameran (display media)
- c. Overhead transparencies
- d. Rekaman pita audio
- e. Slide series dan film strips
- f. Presentasi multi gambar (multi image presentation)
- g. Rekaman video dan film (video recording dan motion picturefilm)
- h. Pembelajaran berdasar komputer (computer based instruction)

²³ Asri Budiningsih, *Desain Pesan Pembelajaran* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2003), h. 131.

F. Etnomatematika untuk Pengembangan Media Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Etnomatematika

Etnomatematika adalah suatu studi tentang pola hidup, kebiasaan atau adat istiadat dari suatu masyarakat di suatu tempat yang memiliki kaitan dengan konsep-konsep matematika namun tidak disadari sebagai bagian dari matematika oleh masyarakat tersebut. Sejak pertama kali dicetuskan hingga saat ini, etnomatematika telah berkembang di berbagai belahan dunia dan mengalami kemajuan pesat karena memberi pengaruh positif bagi perkembangan budaya dan pendidikan matematika.²⁴ Etnomatematika juga dapat dianggap sebagai sebuah program yang bertujuan untuk mempelajari bagaimana peserta didik untuk memahami, mengartikulasikan, mengolah, dan akhirnya menggunakan ide-ide matematika, konsep, dan praktek-praktek yang dapat memecahkan masalah yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari mereka.²⁵

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa etnomatematika adalah sebuah program dimana program tersebut menghubungkan pembelajaran matematika dengan budaya. Dengan tujuan peserta didik dapat memahami pembelajaran matematika dengan mudah karena mereka mengetahui hubungan antara budaya dan materi yang mereka pelajari.

²⁴ Suwito, A. (2014). "Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SMP Kelas VII Berbasis Kehidupan Masyarakat JawaRa (Jawa dan Madura) di Kabupaten Jember". *jurnal*, dipa-023.04.2.41499 .

²⁵ Wahyuni, A. (2013). Peran Etnomatematika dalam Membangaun Karakter Bangsa. Jurnal ISBN: 978 – 979 – 16353 – 9 – 4 , 1.

b. Peran Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika

Peran Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika sebagai fasilitas peserta didik, karena mereka bisa menghubungkan konsep awal lingkungan mereka sendiri dengan konsep matematika yang akan mereka pelajari, etnomatematika juga menyediakan lingkungan pembelajaran menciptakan motivasi yang baik dan menyenangkan serta bebas dari anggapan bahwa matematika itu menakutkan. Etnomatematika merupakan jembatan matematika dengan budaya, sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa etnomatematika mengakui adanya cara-cara berbeda dalam melakukan matematika dalam aktivitas masyarakat.

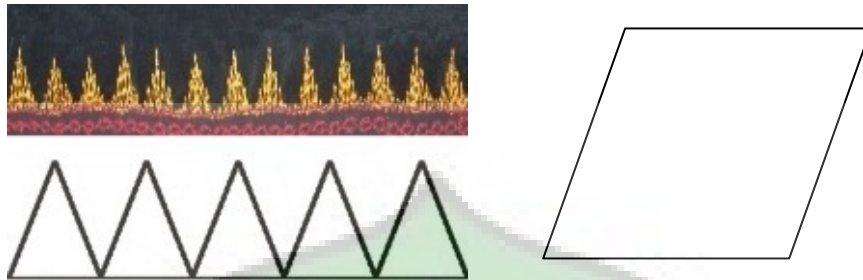
Penerapan etnomatematika sebagai suatu pendekatan pembelajaran akan sangat memungkinkan suatu materi yang dipelajari terkait dengan budaya mereka sehingga pemahaman suatu materi oleh peserta didik menjadi lebih mudah karena materi tersebut terkait langsung dengan budaya mereka yang merupakan aktivitas mereka sehari-hari dalam bermasyarakat.²⁶

G. Eksplorasi Situs Agama dan Budaya Lokal Budaya Gayo yang Berbasis Matematika

Berdasarkan kajian literatur dan studi awal di Kabupaten Aceh Tengah, kabupaten Bener Meriah dan kabupaten Gayo Lues diketahui bahwa masih terdapat banyak situs keagamaan dan kebudayaan yang belum dieksplorasi untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika. Beberapa di antaranya dapat dikemukakan sebagai berikut:

²⁶ Richardo, R. (2016). Peran Ethnomatematika dalam Penerapan Pembelajaran Matematika. Jurnal. Vol.7 No.2, 118.

1. Motif Kerawang Gayo Peger



Gambar 2.1 Kerawang Motif Peger

Motif pagar adalah motif di bagian samping kain dengan sejajar membentuk pagar. Biasanya untuk pembatas antar motif lain. Peger (Pagar) : berarti sesuatu telah dijaga, apabila diluar pagar bukan kepunyaannya lagi. Motif pager berfilosofikan bahwasanya setiap putra-putri suku Gayo harus dipagari dengan keimanan an ketakwaan, yang harus ditanamkan sejak mereka anak-anak. Guna sebagai pelindung mereka apabila sudah dewasa dan sudah bisa memulai kehidupan yang baru lagi, selain itu motif gayo peger memiliki filosofi: **emas berpuro, koro beruwer, teluk mepenimen, penyangkuhen mubelide, dagang mutenelen, purau musakaten**. Yang memiliki makna melambangkan kehidupan masyarakat gayo yang tetap berada didalam ketentuan adat gayo serta didalam konsep syariat Islam, jika berada diluar ketentuan tersebut tidak mendapat perlindungan.²⁷

Dari motif pagar ini selain dapat dikembangkan media pembelajaran matematika pada siswa SMP/MTs pada materi segitiga juga dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran pada materi jajar genjang. Bentuk motif pucuk

²⁷ Majelis Adat Gayo Kabupaten Aceh Tengah, Kekayaan Khazanah Adat Budaya Gayo (Tangerang: Mahara Punlishing, 2017), hal. 29.

Rebung di daerah Gayo memiliki bentuk segitiga sama kaki dengan susunan teratur kekiri dan kekanan ujungnya menghadap ke bawah, pada susunan yang berikutnya ujung motif menghadap ke atas berlawanan arah, sehingga gabungan motif yang tersusun nampak seperti jajar genjang.

Dari motif ini siswa diharapkan mampu untuk mengetahui definisi jajar genjang.

a. Definisi Jajar Genjang

Jajar genjang adalah bentuk segiempat dimana sisi yang berhadapan sama panjang dan saling sejajar dan memiliki sudut-sudut yang berhadapan sama besar. Jajar genjang dapat dibentuk dari gabungan sebuah segitiga dan bayangannya setelah diputar setengah putaran dengan pusat titik tengah salah satu sisinya.²⁸



Gambr 2.2 Jajar Genjang

b. Sifat-sifat Jajar Genjang

1. Memiliki 4 ruas garis AB, BC, CD dan AD
2. Memiliki sudut-sudut yang berhadapan sama besar $A = C$, dan $B = D$
3. Jumlah sudut yang berdekatan adalah 1800
4. Dua ruas garis yang berhadapan sama panjang $AB = DC$, dan $AD = BC$
5. Memiliki sisi-sisi yang sejajar $AB \parallel DC$, dan $AD \parallel BC$

²⁸ Suryanto Tabrani, Pintar Matematika SMP (Jakarta: Bintang Indonesia, 2009), hal. 115.

6. Kedua diagonal tidak sama panjang dan membagi 2 bangun datar sama besar
7. Memiliki dua macam ukuran alas dan tinggi
8. Memiliki dua buah sudut lancip
9. Tidak memiliki simetri lipat
10. Memiliki simetri putar tingkat dua

c. Keliling Jajar Genjang

$$K = 2X (AB + BC)$$

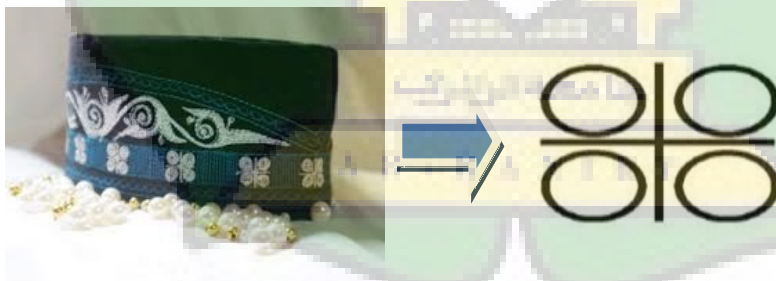
d. Luas Jajar Genjang

$$L = a \times t$$

Keterangan:

a : alas
t: tinggi

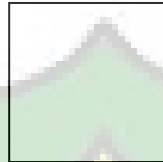
2. **Motif Kerawang Tekukur**



gambar 2.3 Motif Kerawang Tekukur

Motif kerawang tekukur bermakna “ingat-inget sebelum kona, hemat jimet wan tengah ara, Lungi enti patah telen, pit enti patah loah, Sejengkal kuarap, sedepa ku kuduk, mulo tekedir, puren tepikir”. Yang memiliki makna setiap orang

hendak mengambil suatu keputusan harus harus dengan kesadaran yang penuh dan harus dipertimbangkan dari segala aspek serta harus dengan penuh arif dan bijaksana.



Gambar 2.4 Persegi

a. Definisi persegi

Persegi adalah persegi panjang yang keempat sisinya sama panjang dan keempat sudutnya siku-siku.

b. Sifat-sifat Persegi

Persegi memiliki beberapa sifat, diantaranya:

- 1) Keempat sisi sama panjang dan sisi yang berhadapan sejajar.
- 2) Setiap sudutnya siku-siku.
- 3) Mempunyai dua buah diagonal yang sama panjang, berpotongan ditengah-tengah, dan berbentuk sudut siku-siku.
- 4) Sudutnya dibagi dua sama besar oleh diagonal-diagonalnya.
- 5) Memiliki empat sudut simetri.

c. Keliling Persegi

$$\begin{aligned} K &= S + S + S + S \\ &= 4 S \end{aligned}$$

Keterangan:

K = Keliling

S : Ukuran sisi persegi

d. Luas Daerah Persegi

$$L = s \times s = s^2$$

Keterangan:

L: Ukuran luas persegi

S: Ukuran sisi persegi

3. Motif Kerawang Tapak Sulaiman

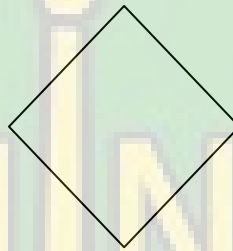
Motif kerawang gayo Tapak Sulaiman focus pada tengah gambarnya. Kerawang gayo motif ini memiliki dasar warna hitam dengan motif merah, kuning, dan hijau. Tapak Sulaiman mempunyai filosofi **ke ku langit jarak ilang, ku bumi ku atu ampar, ike i uken 7 telege, i toa 7 kual**a yang memiliki makna setiap menyelesaikan suatu permasalahan harus dengan cara yang arif dan bijaksana.²⁹ Pada motif ini terdapat segi empat yang dapat diaplikasikan kedalam kehidupan sehari-hari atau guna untuk memberikan contoh unsur-unsur matematika yang sangat dekat dalam kehidupan sehari-hari belah ketupat.

²⁹ Majelis Adat Gayo Kabupaten Aceh Tengah, Kekayaan Khazanah Adat Budaya Gayo (Tangerang: Mahara Punlishing, 2017), hal. 29.



Gambar 2.5 Motif Tapak Sulaiman menjadi Belah Ketupat

a. Definisi Belah Ketupat



Gambar 2.6 Belah Ketupat

Belah ketupat adalah segiempat dengan sisi-sisi yang berhadapan sejajar, keempat sisinya sama panjang, dan sudut-sudut yang berhadapan sama besar.

b. Sifat-sifat Belah Ketupat

- 1) Semua sisi belah ketupat sama panjang.
- 2) Diagonal-diagonal setiap belah ketupat merupakan sumbu simetri.
- 3) Pada setiap belah ketupat, sudut-sudut yang berhadapan sama besar dan di bagi sama besar oleh diagonal-diagonalnya.
- 4) Pada setiap belah ketupat kedua diagonalnya saling membagi dua sama panjang dan berpotongan tegak lurus.

c. Keliling Belah Ketupat

$$K=4s$$

d. Luas Belah Ketupat

$$L = \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$$

Keterangan:

L: Luas belah ketupat

a: Alas belah ketupat

t: Tinggi belah ketupat

4. Motif opoh Ulen-ulen dan Cike



Gambar 2.6 Opoh Ulen-ulen

Upuh Ulen-Ulen adalah pakaian adat Gayo juga sebagai pakaian kehormatan masyarakat Gayo. Secara bahasa Upuh Ulen-Ulen dapat diartikan (Upuh: Kain) (Ulen-Ulen: Bulan). Upuh ulen-ulen dihiasi dengan motif ulen-ulen melingkar menuju satu titik pusat. Upuh ulen-ulen biasanya dipakai untuk upacara adat di Gayo seperti upacara perkawinan, khitan, naik ni reje, penjemputan tamu kehormatan dan acara lainnya. Upuh ulen-ulen juga dipakai pada saat menari Guel. Saat ini upuh ulen-ulen juga dipakai untuk latar pelaminan atau latar panggung dalam kegiatan kesenian atau seremonial. Selain itu opoh ulen-ulen

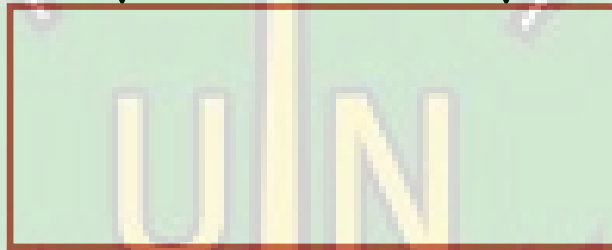
juga dipakai untuk menyambut tamu dan digunakan dalam acara adat serta acara-acara keagamaan seperti maulid, tahun baru hijriah.

Untuk menerapkan media pembelajaran matematika tak hanya bisa kita terapkan melalui kain ulen-ulen ini saja untuk penerpan materi persegi panjang, namun ada lagi yakni cike. Tikar khas gayo yang terbuat dari kantan yakni sejenis tumbuhan yang hidup di rawa-rawa. Namun kini tikar tradisional tersebut sudah sangat sulit didapatkan termasuk di Kabupaten Aceh Tengah. Tikar tersebut merupakan suatu perlengkapan duduk bagi orang-orang yang dimuliakan, selain sebagai seserahan. Sayang menggunakannya untuk keseharian, kecuali untuk tamu terhormat, reje (kepala desa), imam atau petue (orang yang dituakan).



Gambar 2.7 Cike

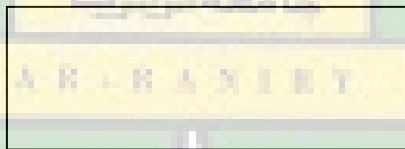
Pada kain khas suku Gayo dan juga tikar khas suku Gayo diharapkan siswa memahami konsep mengenai persegi panjang.



Gambar 2.8 Opoh Ulen-Ulen Dan Cike Menjdi Persegi Panjang

5. Definisi persegi panjang

Persegi panjang adalah segi empat yang memiliki dua sisi yang sejajar dan sama panjang serta sisi-sisi yang berpotongan membentuk sudut 90^0 atau siku-siku.



Gambar 2.9 Persegi Panjang

6. Sifat-sifat Persegi Panjang

- 1) Keempat sudutnya siku-siku.
- 2) Sisi-sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar.

3) Kedua diagonalnya sama panjang dan saling membagi dua sama panjang.

4) Mempunyai dua sumbu simetri yaitu sumbu vertikal dan horizontal.

7. Keliling persegi panjang

Keliling persegi panjang adalah jumlah panjang semua sisi yang membatasi bangun persegi panjang.

$$K = 2p + 2l$$

$$= 2(p + l)$$

Keterangan:

K : Keliling persegi panjang

P: Panjang persegi panjang

L: Lebar persegi panjang

8. Luas daerah Persegi Panjang

$$L = p \times l$$

Keterangan:

L: Luas persegi panjang

p: Ukuran panjang persegi panjang

l: Ukuran lebar persegi panjang

5. Kalung Pada Pakaian Adat

Tari Saman Gayo Lues merupakan salah satu tari tradisional masyarakat suku Gayo yang mendiami Kabupaten Gayo Lues. Sejarah tari Saman belum

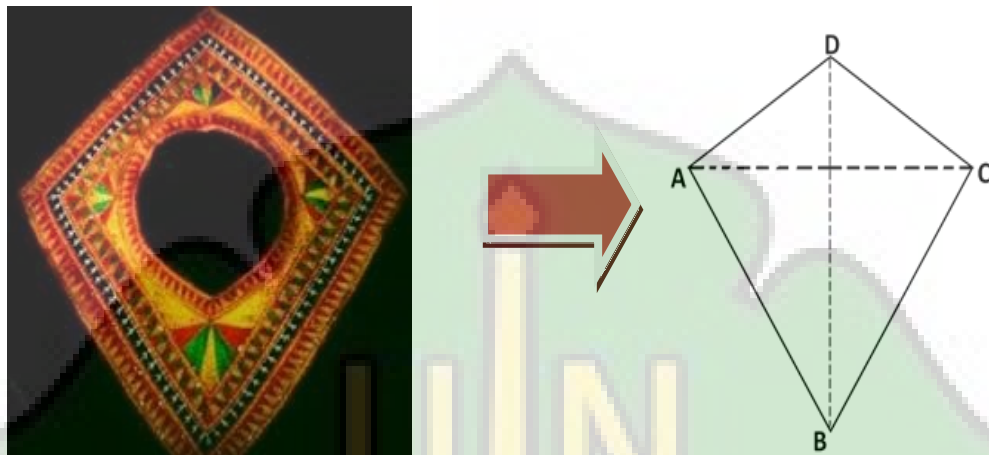
diketahui secara pasti dan akurat karena kurangnya data yang tertulis, terutama mengenai makna yang terkandung dalam setiap gerakan, sya'ir, hingga motif yang terdapat dalam kostum Saman. Selain itu faktor utama penyebab tidak diketahuinya secara pasti mengenai sejarah tarian Saman adalah karena rendahnya budaya tulis baca pada masyarakat Gayo pemilik asli tari saman ini sehingga cerita mengenai saman hanya disampaikan dari mulut ke mulut.³⁰

Bentuk penyajian tari saman merupakan salah satu sistem ekspresi komunal yang berfungsi sebagai media komunikasi yang memuat sistem simbol berupa; gerak, iringan (sya'ir Syeh), kostum, properti, pola lantai (garis), unsur dramatik (cepat, sedang, lambat), penari laki-laki dalam satu kesatuan waktu dan tempat. Elemen- elemen koreografi tersebut memiliki fungsi dalam membentuk sistem budaya terkait dengan berbagai realitas dinamika masyarakat, sehingga tari saman dapat dijadikan penunjuk bagi nilai-nilai positif dan sebagai media yang efektif dalam interaksi sosial masyarakat sebagai penegas identitas masyarakat Gayo Lues. Saman Gayo Lues pada umumnya dimainkan oleh kaum laki-laki usia remaja, dewasa maupun anak-anak.

Salah satu komponen yang mendukung dalam saman selain gerakan yang selaras dengan lantunan syair yaitu pakaian. Salah satu aksesoris pakaian untuk saman maka terdapat kalung. Kalung yang identik dengan kerawang kgas suku Gayo Lues. Selain terdapat pada pakaian saman kalung ini biasanya terdapat juga pada baju pengantin khas Gayo Lues maupun masyarakat Takengon dan Bener Meriah. Dimana bentuk dari kalung tersebut berbentuk layang-layang dan dapat

³⁰ Rajab Bahry, *"Perkembangan Kesenian gayo"*, (Banda Aceh: Kapacity Building, 2012), h.9.

dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran untuk suku Gayo agar semakin banyak lagi generasi muda yang tidak hanya menghargai pelajaran dan paham pelajarannya saja namun juga menjunjung tinggi budaya masyarakat Gayo.



Gambar 2.10 Kalung Baju Tari Saman Menjadi Layang-Layang

a. Definisi Layang-Layang

Layang-layang adalah segi empat yang mempunyai dua pasang sisi sama panjang dan diagonalnya berpotongan saling tegak lurus.

b. Sifat-Sifat Layang-Layang

Sifat-sifat layang-layang antara lain:³¹

- Sifat 1 : Pada layang-layang ABCD, memiliki sepasang sisi yang berdekatan sama panjang ($AB = AD$ dan $BC = CD$)
- Sifat 2 : Pada layang-layang ABCD, memiliki sepasang sudut berhadapan sama besar ($\angle B = \angle D$)

³¹ Uti Darmawati dkk. Detik-Detik Ujian Negara kelas 6, (klaten utara : Intan Pariwara, 2016), h. 130.

- Sifat 3 : Pada layang-layang ABCD, diagonal-diagonalnya saling berpotongan tegak lurus (AC dan BD)
- Sifat 4 : Pada layang-layang ABCD, memiliki satu simetri lipat.

c. Keliling Layang-layang

$$K = AB + BC + CD + AD$$

d. Luas Layang-layang

$$L = 1/2 \times AC \times BD$$

H. Penelitian Relevan

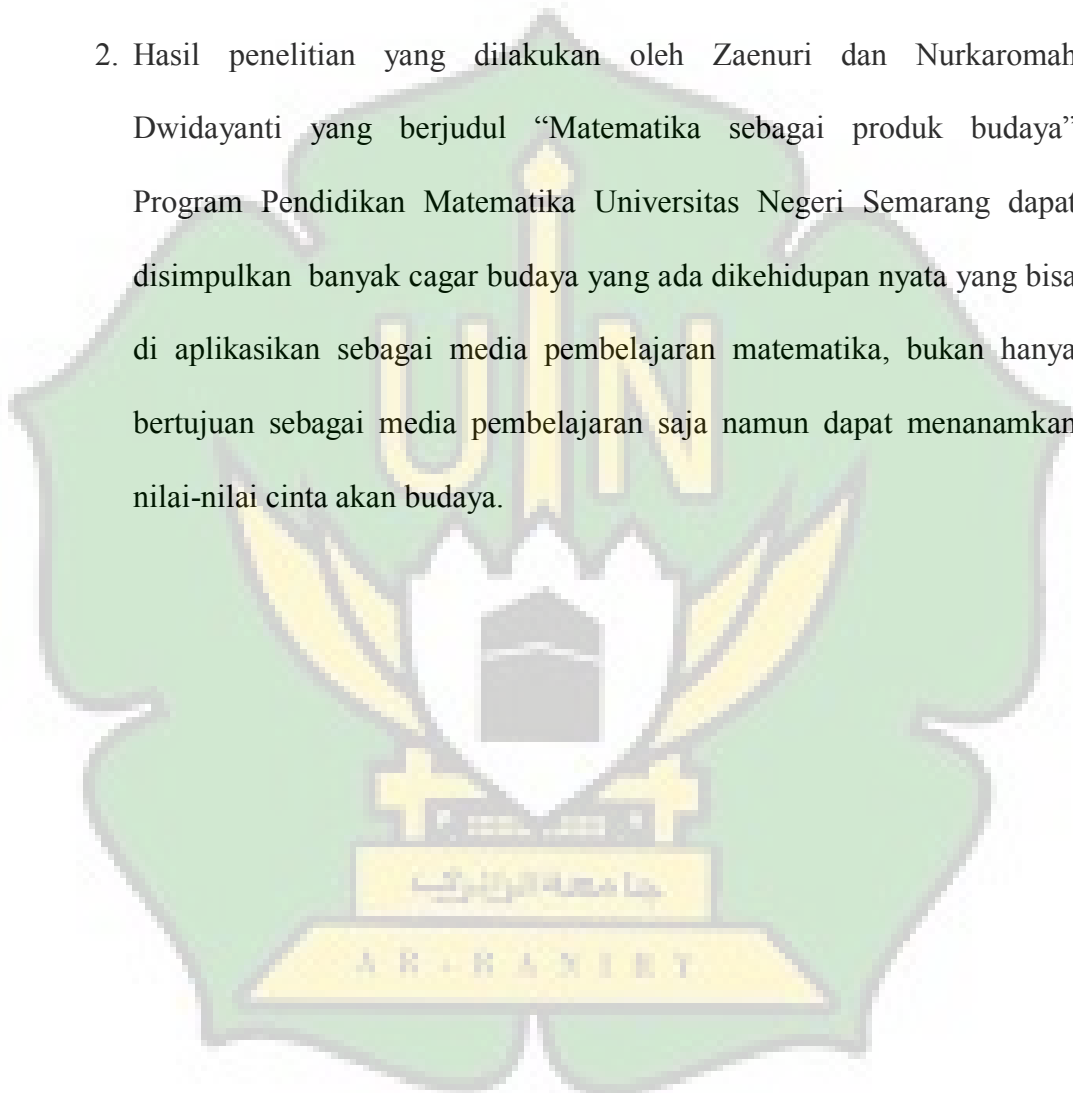
Dalam penulisan ini penulis menggunakan beberapa hasil penelitian yang relevan, diantaranya adalah:

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Laurenzia Sita Audina Prayitno yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Berbasis Etnomatematika (Aplikasi bangun Datar Segiempat pada Candi Sambisari) Untuk menumbuhkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Kelas VII A SMPN 1 Berbah Tahun ajaran 2018/2019” Program Study Pendidikan Matematika Universitas Sanata Dharma Yongyakarta dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Proses pembelajaran berbasis etnomatematika untuk menumbuhkan kemampuan koneksi matematis siswa yaitu siswa dibimbing untuk menghubungkan materi segiempat dengan menggunakan gambar artefak candi.

2) Kemampuan koneksi matematis siswa dalam menyelesaikan soal materi segiempat dilihat dari kecapaian indikatornya dapat disimpulkan bahwa 68,75% siswa yang dapat mencapai indikator kemampuan koneksi matematis.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Zaenuri dan Nurkaromah Dwidayanti yang berjudul “Matematika sebagai produk budaya” Program Pendidikan Matematika Universitas Negeri Semarang dapat disimpulkan banyak cagar budaya yang ada di kehidupan nyata yang bisa di aplikasikan sebagai media pembelajaran matematika, bukan hanya bertujuan sebagai media pembelajaran saja namun dapat menanamkan nilai-nilai cinta akan budaya.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di tingkat SMP/MTs yaitu pada MTsN 1 Aceh Tengah, MTsN 7 Aceh Tengah, dan SMPN 4 Takengon. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada tanggal 8 Juni 2020 sampai tahapan dalam penelitian ini selesai dan mendapatkan data yang diperlukan oleh peneliti.

B. Karakteristik Sasaran Penelitian

Karakteristik sasaran dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah peserta didik SMP/MTs kelas VII . Media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo yang disajikan oleh peneliti adalah media yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Gambaran secara umum pada bagian media pembelajaran matematika terdapat media-media yang pengaplikasiannya dijelaskan secara rinci.

C. Metode Penelitian

Setiap penelitian memerlukan metode penelitian dan teknik pengumpulan data tertentu sesuai dengan masalah yang diteliti. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (*mixed method*). Metode kualitatif merupakan hasil data yang berupa deskripsi dalam bentuk kalimat. Data kualitatif ini berupa bentuk kritik dan saran validator terhadap produk yang dikembangkan dan deskripsi keterlaksanaan uji coba produk. Sedangkan metode

kuantitatif adalah hasil data yang diolah dengan perumusan angka. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran data serta penampilan dari hasilnya.¹

Sedangkan, penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati.²

Dengan rancangan ini, penelitian diawali dengan kegiatan mengeksplorasi dan mengkaji potensi pemanfaatan situs (*artifaks*) agama dan budaya sebagai media pembelajaran untuk berbagai materi ajar matematika di tingkat sekolah menengah pertama menggunakan metode etnografi (pendekatan kualitatif) dilanjutkan dengan metode penelitian dan pengembangan (R&D) mengikuti model 4D dengan pendekatan kuantitatif pada tahapan uji coba produk. Research and Development adalah proses yang dipakai peneliti untuk menghasilkan produk,serta menguji kepraktisan serta keefektifan produk tersebut.³ menurut Gay, Mills, dan Airasian dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian pengembangan adalah bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran matematika berbasis budaya islami suku Gayo berupa media digital / software.

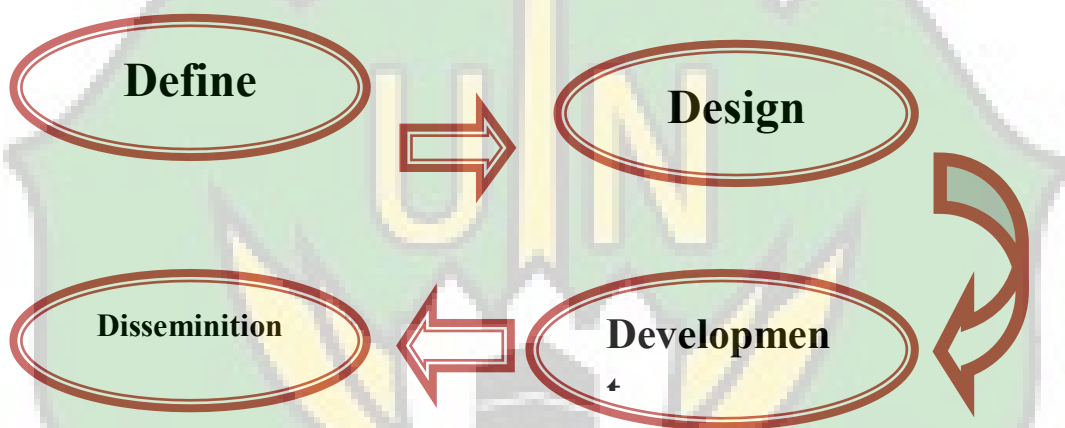
¹ Suhasmi Arikunto, *Prosedur Penelitian sebagai Suatu Pendekatan Praktek*,(Jakarta: Rineq Cipta, 2006), h. 27.

² Moleong. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung, Remaja Rosdakarya,1996),h.,3.

³ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung Alfabeta,2013),h .407

D. Model Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran perlu diperhatikan model-model pengembangan guna memastikan kualitasnya, penggunaan model pengembangan pembelajaran yang pengajaran yang sesuai dengan teori akan menjamin kualitas isi bahan pembelajaran. Model tersebut yaitu model 4D yang merupakan singkatan dari definisi (define), desain (design), pengembangan (development), penyebaran/publikasi (dessemination). Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian dan Pengembangan 4D

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sampai pada tahap developmen (pengembangan) disebabkan karena keterbatasan waktu dan sedang dilakukan pembatasan sosial guna mencegah penyebaran covid-19

Peneliti menggunakan angket untuk mengukur kelayakan dan kemenarikan dari media berdasarkan isi materi dan juga teknisnya. Angket yang digunakan peneliti menggunakan skala 1 sampai dengan 5 dari skala likert dengan kriteria: 1 = Sangat Tidak Sesuai , 2 = Kurang Sesuai, 3 = Cukup Sesuai, 4 = Sesuai, 5 = Sangat Sesuai. Menghitung presentase dari tiap-tiap sub variabel menggunakan rumus:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Jumlah presentasi pada alternatif jawaban

Σx = Jumlah alternatif jawaban

Σxi = Nilai maksimum alternatif jawaban⁴

E. Prosedur Pengembangan

Adapun prosedur pengembangan menggunakan model 4D yaitu:

1. Define (Definisi)

Tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Terdapat 5 langkah kegiatan yang dilakukan pada tahap pendefinisian, yaitu:

a. Analisis awal akhir

Peneliti melakukan observasi dan analisis terhadap kondisi atau keadaan permasalahan peserta didik di lapangan yakni pada MTsn 1 Aceh Tengah. Hal ini bertujuan untuk mengetahui media seperti apa yang dibutuhkan sebagai sarana dan alat bantu pada proses pembelajaran.

b. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik ini dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik yakni pada kelas VII-1 dengan melihat seberapa besar respon dan

⁴ Dede Rohaniawati, 'Penerapan Pendekatan Pakem Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian guru'. Tadris:Jurnal keguruan dan ilmu tarbiyah, 1(2016)

tanggapan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran berbasis budaya islami di suku Gayo.

c. Analisis konsep

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui konsep dasar atau pedoman dalam melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis budaya islami di suku Gayo.

d. Analisis tugas

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi hasil dari evaluasi yang dilakukan peserta didik dalam mempelajari materi segiempat menggunakan media pembelajaran berbasis budaya islami di suku Gayo. Tugas yang diberikan dalam bentuk soal evaluasi pada awal dan akhir materi.

e. Spesifikasi tujuan pembelajaran

Tahap ini bertujuan untuk mengkonversi tujuan dari analisis konsep dan analisis tugas yang telah dilakukan untuk menghasilkan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis budaya islami di suku Gayo.

2. Design (desain)

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk menyiapkan dan merancang media pembelajaran yang berupa media pembelajaran berbasis budaya islami di suku Gayo. Pemilihan format dalam pengembangan media pembelajaran mencakup rancangan letak animasi yang ditampilkan dengan menggunakan power point yang berisikan materi segiempat berbasis budaya islami di suku Gayo.

3. Development (pengembangan)

Langkah-langkah dalam tahap ini yaitu:

a. Validasi

Produk awal yang telah dibuat selanjutnya divalidasikan pada tim validator.

Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan masukan, dan saran perbaikan serta penilaian kelayakan produk sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik.

Validator penelitian ini adalah:

- 1) Satu orang dosen yaitu dosen yang mengasuh mata kuliah perencanaan pengajaran matematika.
- 2) Satu orang guru, yaitu guru yang memiliki sertifikat pendidik.
- 3) Dua orang budayawan Gayo yang ahli dalam kerawang gayo.

b. Stimulasi

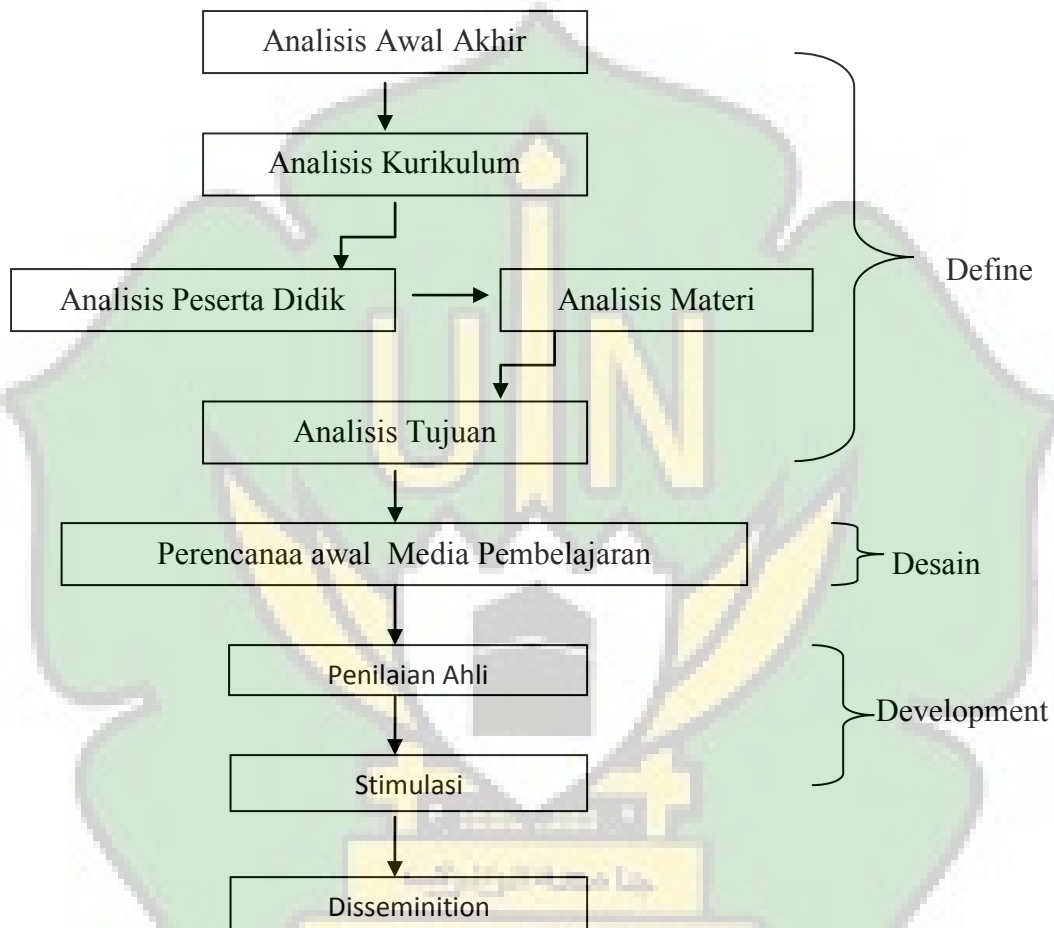
Media pembelajaran matematika berbasis budaya islami di suku Gayo yang sudah siap digunakan akan dilakukan stimulasi dengan menggunakan satu kelas di SMP/MTs di suku Gayo. Pengumpulan data pada stimulasi ini dilakukan dengan memberikan angket kemenarikan kepada pendidik untuk mengetahui respon terhadap media yang dikembangkan.

4. Dissemination (penyebaran)

Proses diseminasi merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tahap diseminasi dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau sistem. Tahap diseminasi dilakukan untuk menyebarluaskan produk media pembelajaran matematika berbasis budaya islami di suku Gayo yang telah dikembangkan. Namun pada

penelitian ini tidak dilakukan tahap disseminate karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti.

Berikut ini merupakan modifikasi alur pengembangan media pembelajaran yang dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.2 Moditifikasi Model Pengembangan

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengembangan ini, data diambil dari hasil analisis kebutuhan, wawancara, data validasi, angket respon guru dan dokumentasi.

1. Wawancara

Wawancara yang dilakukan untuk mengetahui data awal dalam penelitian dan informasi yang diperoleh digunakan sebagai masukan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis budaya islami. Hal ini dilakukan secara langsung (tatap muka).

2. Data Validasi

Data validasi diperoleh dari validator guna untuk mengkonfirmasi kevalidan media.

3. Angket Respon Guru

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang berisikan seperangkat pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan kebutuhan proses dalam pembelajaran yang harus diisi oleh peserta didik. Hasil dari angket ini bertujuan untuk melihat respon pendidik (guru) terhadap media yang dikembangkan.

4. Dokumentasi

Dengan pengambilan foto sebagai bukti dalam proses mengidentifikasi media pembelajaran terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis budaya islami Gayo.

5. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data pada tahapan eksplorasi berupa pedoman observasi, wawancara dan dokumentasi yang dikembangkan berupa pertanyaan terbuka (*open-ended*) awal yang bisa berkembang ketika peneliti berada di lapangan. Sedangkan instrumen pada tahapan pengembangan dengan menggunakan prosedur pengembangan skala Likert (untuk angket) dan

menggunakan prosedur pengembangan perangkat tes terstandar untuk menguji keefektifan pencapaian hasil belajar.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang berbasis budaya islami. Untuk memenuhi kriteria tersebut dilakukan analisis. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif kualitatif. Saran dari masukan dari dosen ahli dan guru yang telah memenuhi syarat sebagai validator, digunakan sebagai bahan perbaikan dalam tahap revisi perangkat pembelajaran.

1. Analisis data validasi Kuantitatif dan Kualitatif

Analisis data validasi dilakukan dengan mencari rata-rata.

a. Skor rata-rata

1) Mentabulasi data dari validator

Hasil data validasi merupakan pedoman interpretasi daya yang digunakan dalam skala *likert*.

Hasil validasi ahli

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
$80 < P \leq 100$	Sangat Layak
$60 < P \leq 80$	Layak
$40 < P \leq 60$	Cukup Layak
$20 < P \leq 40$	Kurang Layak

$0 \leq P \leq 20$	Tidak Layak
--------------------	-------------

Tabel 3.1 Validasi Ahli

Apabila hasil validasi menunjukkan tingkat pencapaian $\geq 61\%$, produk yang dikembangkan dapat dinyatakan valid, maka peneliti tidak harus merevisi produk. Jika masih diperlukan revisi, itu hanya pada bagian yang dianggap perlu saja. Jika hasil dari validasi menunjukkan tingkat pencapaian dengan nilai rata-rata persentase , 61%, produk dinyatakan belum valid dan peneliti perlu melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan.

2) Analisis kepraktisan kuantitatif dan kualitatif

Indikator yang digunakan dalam mendukung kepraktisan menurut Nieveen dan akker adalah (1) apakah para ahli dan praktisi mengatakan media yang dikembangkan dapat diterapkan, dan (2) secara nyata dilapangan, media yang dikembangkan dapat diterapkan serta tingkat keterlaksanaan media pembelajaran termasuk kategori baik. Hal ini dapat dilihat:

a. Angket Respon guru

Data angket respon guru terhadap media pembelajaran berbasis budaya islami suku Gayo pada materi segiempat dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Tabulasi data yang diperoleh dari guru sekolah menengah pertama.

Penskoran angket respon guru dengan memberikan tanda centang ($\checkmark$) pada pilihan respon guru yaitu: SS = Sangat Sesuai (skor 5), S = Sesuai (skor 4), CK = Cukup Sesuai (skor 3), KS = Kurang Sesuai (skor 2), dan STS = Sangat Tidak Sesuai (skor 1). Dengan rumus:

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

Keterangan:

$\bar{X}$ = Skor rata-rata setiap aspek

$\sum x$ = Jumlah skor setiap aspek

n = Jumlah responden

- 2) Mengkonversi rata-rata skor yang diperoleh menjadi nilai kualitatif sesuai kriteria dengan skor minimum ideal adalah 1 dan maksimum ideal adalah 5, menjadi tabel berikut:

Tabel Kriteria Kepraktisan Berdasarkan Respon Guru

Interval	Kriteria
$x > 3,25$	Sangat Baik
$3 < x \leq 3,25$	Baik
$2,25 < x \leq 3$	Cukup Baik
$1,75 < x \leq 2,25$	Kurang Baik
$x < 1,75$	Tidak Baik

Tabel 3.2 Kriteria Kepraktisan Berdasarkan Respon Guru

Keterangan: x = Rata-rata skor aktual dari guru.⁵

Berdasarkan tabel diatas, produk yang dikembangkan dikatakan jika respon guru minimal berada pada kriteria baik. Jika kurang dari kriteria yang sudah ditetapkan maka perlu direvisi.

⁵ Azwar, S, *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010).h.98.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini dilaksanakan di tiga sekolah yaitu MTsN 1 Aceh Tengah, MTsN 7 Aceh Tengah dan juga SMPN 4 Takengon untuk melihat hasil pengembangan media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian 4D (Define, Design, Development, Dissemination). Data yang dihasilkan dari setiap tahap prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebagai berikut:

1. Define (Definisi)

Tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Terdapat 5 langkah kegiatan yang dilakukan pada tahap pendefinisian, yaitu:

a. Analisis awal akhir

Peneliti melakukan observasi dan analisis terhadap kondisi atau keadaan permasalahan peserta didik di lapangan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui media seperti apa yang dibutuhkan sebagai sarana dan alat bantu pada proses pembelajaran.

Analisis awal ini dilakukan melalui pra penelitian dengan cara wawancara terhadap tenaga pendidik bidang matematika MTsN 1 Aceh Tengah serta melakukan wawancara terhadap peserta didik. Hasil dari wawancara dengan

tenaga pendidik bidang matematika diperoleh bahwa pendidik sangat membutuhkan media sebagai alat bantu pembelajaran untuk peserta didik saat pembelajaran berlangsung, menurut ibu Samsi Arjuna sebagai guru matematika MTsN 1 Aceh Tengah “sangat penting adanya media pembelajaran yang berbasis budaya dikarenakan banyak peserta didik tidak mengetahui lagi seerti apabudayanya, apa filosofinya? Dan banyak lagi” karena banyak sekali media dilingkungan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran matematika terutama yang berbasis budaya islami. Karena pada rata-rata setiap bangunan sekolah memiliki ukiran kerawang yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran namun tidak dimanfaatkan.

Seperti di SMPN 4 Takengon banyak kelas yang didesain dengan menggunakan motif kerawang akan tetapi makna dan filosofi bahkan nama motif yang beradapada kerawang itu mereka tidak tahu sama sekali ujar dari ibu Evi Safitri. Beliau juga menceritakan kegelisahannya bahwa peserta didik juga kurang tertarik untuk mempelajari budaya islami yang ada disuku Gayo, oleh karena itu beliau sangat mengapresiasi sebuah media pembelajaran yang berbasis buaya Islami untuk diterapkan dalam lingkungan belajar mengajar terutama dibidang pelajaran matematika.

Analisis akhir dilakukan untuk melihat penilaian dan saran perbaikan dari pendidik terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Hal ini dilakukan dengan menggunakan angket yang terdapat beberapa aspek penilaian yang akan dinilai oleh pendidik ahli bidang matematika dan ahli budaya Gayo,

serta meminta beberapa respon peserta didik untuk media pembelajaran berbasis budaya Islami pada suku Gayo.

b. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik ini dilakukan dengan cara mengamati karakteristik mengenai ketercocokan penerapan media pembelajaran berbasis budaya islami untuk diterapkan pada peserta didik ditingkat MTs/SMP yang ada disuku gayo, dengan meminta respon terhadap 4 (empat) orang peserta didik dari masing-masing sekolah pada MTsN 1 Aceh Tengah, MTsN 7 Aceh Tengah dan juga SMPN 4 Takengon Karena jikalau ditinjau dari filosofi media yang dirancang menggunakan budaya khas gayo yaitu menggunakan motif kerawang, namun ini dapat menjadi alat bantu bagi pendidik guna menanamkan karakter islami dari filosofi budaya pada peserta didik karena setiap ukiran kerawang memiliki filosofi ataupun makna dari setiap ukiran kerawang yang kelak akan berguna untuk menjaga diri mereka dari hal-hal yang tidak diinginkan dan sesuai dengan pembelajaran yang diterapkan disekolah.

Berdasarkan hasil analisis peserta didik belum mengetahui filosofi dari kerawang bahkan banyak yang belum mengetahui ragam motif bentuk kerawang. Sedangkan analisis awal pendidik bahwa adanya pengembangan media berbasis budaya islami sangat dibutuhkan oleh sekolah dikarenakan fasilitas sudah disediakan namun kurang memanfaatkan secara maksimal sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis budaya islami dibutuhka sebagai inovasi baru dalam pembelajara.

c. Analisis konsep

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui konsep dasar atau pedoman dalam melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis budaya islami di suku Gayo.

1. Situs kebudayaan dan keagamaan suku Gayo yang dapat digunakan untuk media pembelajaran matematika SMP/MTs

Berikut tabel hasil identifikasi situs-situs budaya islami yang terdapat di suku Gayo:

Tabel 4.1 Hasil Identifikasi Situs-situs Budaya Islami

Situs (benda)	Bagian (komponen untuk media pembelajaran)	Pokok/Subpokok bahasan (semester dan Kelas)
Kerawang	Motif Emun Berangkat (lingkaran yang berbentuk bersambung dan berulang)	Bangun datar KD 3.11 Kelas 7 SMP semester 2
	Motif Pucuk rebung (segitiga)	
	Mata itik (persegi)	
	Motif kerawang gayo lues (lingkaran, segitiga dan persegi)	
	Motif gayo puter tali (lingkaran)	
	Motif gayo pagar (segitiga)	
	Motif ulen-ulen (persegi panjang, lingkaran, persegi, segi tiga)	

	Motif Telapak selemam (lingkaran dan definisi garis)	
Alat musik: 1. tengganing	Bentuk teganing seperti tabung	Bangun ruang sisi lengkung (tabung) KD 3.7 kelas 3 SMP semester 2
2. canang	Bentuk-bentuk canang yang terbagi menjadi dua bentuk namun sama hanya berbeda ukuran	Kesebangunan dan kekongruenan antar bangun datar KD 3.6 kelas 3 SMP semester 2
	Bentuk canang seperti lingkaran dengan memiliki titik pusat	Menjelaskan sudut pusat, sudut keliling, panjang busur, dan luas juring lingkaran serta hubungannya KD 3.7 kelas 2 SMP semester 2
Masjid Agung Ruhama Takengon	Atap Masjid Agung Ruhama Takengon	Bangun ruang sisi lengkung (bola) KD 3.7 kelas 3 SMP semester 2
Saman	Gerak Lengek (translasi)	Transformasi geometri KD 3.5 kelas 3 SMP semester 2
	Linggang (translasi)	
	Tungkuk (translasi dan refleksi)	
	Langak (translasi)	
	Gerutup (translasi)	
	Guncang (translasi dan refleksi)	
	Surang-saring (translasi dan refleksi)	
Pengawetan depik	Proses penangkapan ikan, pelepasan ikan dari jaring, dan penjemuran ikan depik	Perbandingan senilai dan berbalik nilai KD 3.8 kelas 1 SMP semester 2

Berdasarkan tabel 4.1 diatas peneliti mengambil untuk memngembangkan konsep segiempat dengan mengambil motof-motif pada kerawang Gayo berdasarkan saran dari pembimbing dan juga saran dari pendidik pada tempat peneliti melakukan observasi awal yakni ibu Zhuhurf S.Pd selaku guru matematika kelas VII pada MTsN 1 Aceh Tengah dikarenakan motif-motif kerawang memang sangat sangat digunakan dalam media pembelajaran. Selain itu, menimbang waktu penelitian yang akan dilakukan pada semester genap dan sesuai dengan waktu PPL peneliti, sehingga dapat melaksanakan penelitian sekaligus dalam waktu PPL. Sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo dapat bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran segiempat, sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII MTs/SMP dimana peserta didik lebih untuk mengeksplorasi hal-hal yang ada diseputaran peserta didik, sehingga penanaman konsep/materi segiempat menggunakan budaya berbasis islami diharapkan mampu membentuk peserta didik yang tidak hanya paham mengenai materi saja namun dapat mengesplorasi dan mengaplikasikan media yang ada diseputaran peserta didik terutama yang berbasis budaya.

d. Analisis tugas

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterkaitan antara materi dan media yang digunakan untuk peserta didik dalam mempelajari materi segiempat yang akan menggunakan media pembelajaran berbasis budaya islami. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan angket yang akan divalidsikan oleh para ahli dibidang etnomatematika dan dapat mengidentifikasi permasalahan

yang muncul mengenai media pembelajaran sehingga diperoleh solusi yang tepat untuk dikembangkannya media pembelajaran ini.

e. Spesifikasi tujuan pembelajaran

Tahap ini bertujuan untuk mengkonversi tujuan dari analisis konsep yang telah dilakukan untuk menghasilkan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis budaya islami di suku Gayo. Spesifik pembelajaran ini ditentukan setelah menggabungkan dari analisis-analisis yang dilakukan sebelumnya. Hal yang akan dilakukan peneliti terhadap spesifikasi tujuan pembelajaran yaitu dengan 2 tahap, meliputi: wawancara dan angket.

2. Design (desain)

- 1) Pengembangan situs kebudayaan Gayo sebagai media pembelajaran berbasis budaya pada suku gayo sebagai media pembelajaran materi segiempat di SMP/MTs

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk menyiapkan dan merancang media pembelajaran yang berupa media pembelajaran berbasis budaya islami di suku Gayo, sehingga dapat menjai media yang potensial dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran matematika pada materi segiempat. Pemilihan pengembangan media pembelajaran menggunakan format PPT yang dirancang menggunakan animasi yang berisikan materi segiempat berbasis budaya Islami pada suku Gayo

- a. Rancangan awal media pembelajaran berbasis budaya pada suku gayo sebagai media pembelajaran materi segiempat di SMP/MTs

Rancangan awal media pembelajaran yang akan ditampilkan untuk materi segiempat, sebagai berikut:



Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama

Gambar diatas merupakan tampilan menu, di tampilan ini menyediakan menu-menu yang dapat dipilih peserta didik sesuai kebutuhannya. Menu KI & KD berguna untuk melihat kompetensi inti dan kompetensi dasar dari materi pembelajaran, selanjutnya menu materi berisikan subbab materi yang akan dipelajari, kemudian menu materi menampilkan sub materi dengan tampilan animasi.



Gambar 4.2 Tampilan Sub Menu

Gambar merupakan tampilan sub menu materi yang disajikan oleh peneliti. Menu konsep segiempat di dalamnya menyajikan materi tentang definisi segiempat, sifat-sifat segiempat, serta luas dan keliling segiempat kemudian animasi berbasis budaya islami pada materi segiempat.

b. Pengenalan Software Power Point Pembelajaran Berbasis Budaya Islami

Suku Gayo

Microsoft Powerpoint adalah sebuah program aplikasi microsoft office yang berguna sebagai media presentasi dengan menggunakan beberapa slide. Aplikasi ini sangat digemari dan banyak digunakan dari berbagai kalangan, baik itu pelajar, perkantoran dan bisnis, pendidik, dan trainer.

Kehadiran powerpoint membuat sebuah presentasi berjalan lebih mudah dengan dukungan fitur yang sangat menarik dan canggih. Fitur template/desain juga akan mempecantik sebuah presentasi powerpoint. Kegunaan atau fungsi dari ms powerpoint adalah sebagai berikut :

1. Sarana untuk mempermudah sebuah presentasi.
2. Membuat sebuah presentasi berbentuk softcopy sehingga dapat diakses oleh berbagai perangkat komputer.
3. Membuat presentasi dalam bentuk slide yang menarik dan cantik dengan dukungan fitur audio, video, gambar dan animasi serta template/desain yang akan dipergunakan.
4. Mempermudah dalam membuat, mengatur dan mencetak berbagai slide.

c. Tampilan Media Pembelajaran Materi Segiempat Berbasis Budaya Islam dalam Suku Gayo

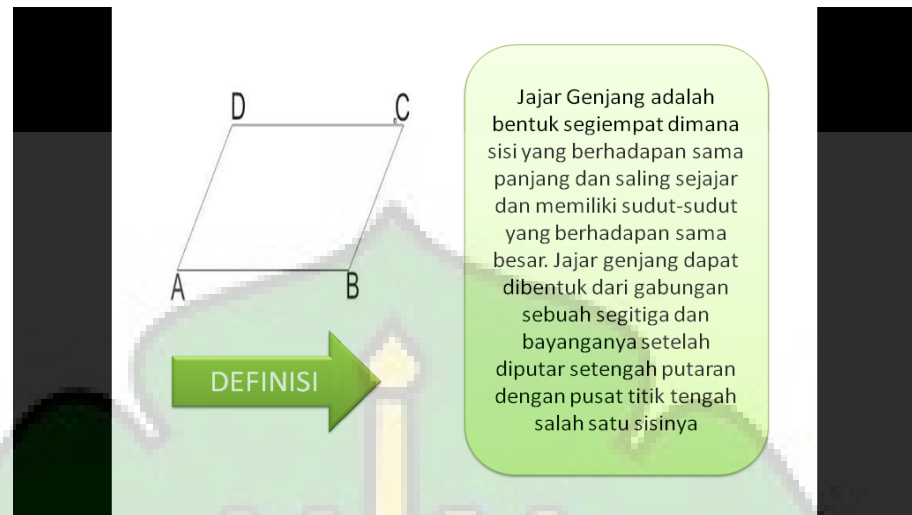
Untuk menampilkan media pembelajaran ini maka akan menampilkan beberapa materi diantaranya:

1. Awalan pada power point



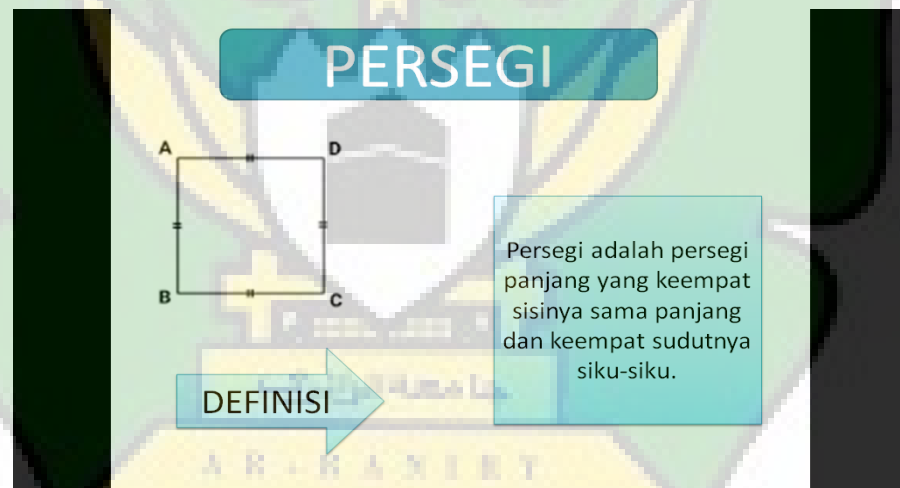
Gambar 4.3 Desain Awal Media

2. Tampilan pada materi jajargenjang



Gambar 4.4 Desain Awal Materi Jajar Genjang

3. Tampilan pada materi persegi



Gambar 4.4 Desain Awal Materi Persegi

4. Tampilan pada materi belah ketupat



Gambar 4.5 Desain Awal Materi Belah Ketupat

5. Tampilan pada materi persegi panjang



Gambar 4.6 Desain Awal Materi Persegi Panjang

6. Tampilan pada materi layang-layang



Gambar 4.7 Desain Awal Materi Layang-layang

d. Development (pengembangan)

Langkah-langkah dalam tahap ini yaitu:

a. Validasi

Produk awal yang telah dibuat selanjutnya divalidasikan pada tim validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan masukan, dan saran perbaikan serta penilaian kelayakan produk sebelum dilakukan uji coba kepada peserta didik. Validator penelitian ini adalah:

- 1) Satu orang dosen yaitu dosen yang mengasuh mata kuliah perencanaan pengajaran matematika dan paham akan kajian etnomatematika.
- 2) Satu orang guru, yaitu guru matematika yang memiliki sertifikat pendidik dan merupakan guru yang berasal dari suku Gayo dan telah menjadi pendidik minimal 5 tahun.
- 3) Dua orang budayawan Gayo yang ahli dalam kerawang gayo dan berkerja didalam lembaga budaya Gayo.

Validasi yang dilakukan pada ahli materi ini mencakup beberapa aspek yang terkait kesesuaian materi dengan KI dan KD, keakuratan materi, kemutakhiran materi, dan mendorong keingintahuan dengan melakukan pengisian angket penilaian pada skala 1 sampai 5 serta melihat keterkaitan antara materi dengan budaya islami pada suku Gayo. Selain melakukan penilaian dengan angket yang telah disediakan validator juga dapat memberikan saran terhadap kualitas materi pada media pembelajaran matematika yang digunakan. Berikut penilaian dari masing-masing validator:

1. Hasil Validasi Motif Kerawang Peger

Tabel 4.2 Hasil Validasi Untuk Penggunaan Motif Kerawang Gayo Peger

No	Aspek Penilaian	Keterangan	V1	V2	V3	V4
1.	Kualitas Isi	Isi materi lebih lengkap	4	5	4	4
		kekesuaian dengan KD dan KI	4	5	4	4
		Media memberikan pengetahuan baru	3	5	5	4
		Memberikan pengalaman belajar	4	5	5	4
		Gambar Menarik	4	5	5	4
		Contoh yang diberikan sesuai	4	5	5	4
		Latihan soal membantu pemahaman	4	5	5	4
		Media yang digunakan sesuai materi	4	5	5	4
		Tujuan pembelajaran sesuai	4	5	5	4
		Kesesuaian media dengan budaya Islami	5	5	5	4
	Rata-rata presentase	89%				
	Kriteria	Sangat Baik				
2.	Tampilan Media	Dikelola dengan mudah	4	5	5	4
		Mudah digunakan	4	5	5	4
		Mudah dipublikasi	4	5	5	3
		Dapat dimanfaatkan kembali	3	5	5	4
		Warna yang dipakai menarik	5	5	5	3
		Dapat memotivasi siswa	5	5	5	4
		Mudah untuk dipahami	4	5	5	4
		Kreatif untuk dikembangkan	4	5	5	4
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca	5	5	5	5

		Gambar yang disajikan sesuai	4	5	5	4
		Media pembelajaran ini menarik	4	5	5	4
	Rata-rata presentase	90,45%				
	Kriteria	SANGAT BAIK				

Pada tabel 4.2 diatas terdapat beberapa point yang memiliki penilaian “3” dengan kategori Cukup Baik, yang pertama validator 1 memberikan nilai 3 pada point media dapat memberikan pengetahuan baru, karena hasil wawancara dengan validator 1 mengatakan bahwa media ini sudah ada dan tak asing lagi hanya saja pengablikasiaannya yang kurang. Kemudian pada point dapat dimanfaatkan kembali, menurut validator 1 bentuk media dalam PDF dan menyulitkan apabila ingin dipakai tetapi sudah terhapus, hanya orang-orang yang peneliti beri file saja dapat melihatnya. Kemudian validator 4 memberikan nilai 3 pada point yakni mudah untuk dipublikasikan karena validator 4 berpendapat motif kerawang gayo peger berbentuk segitiga sedangkan kita akan mengambil konsep jajar genjang.. Selanjutnya pada point warna yang dipakai menarik, menurut validator 3 warna yang dipakai tidak terlalu terang saja.

Berdasarkan tabel 4.2 diatas menunjukkan penilaian dari 4 ahli media, nilai rata-rata pada aspek kualitas isi menggunakan motif kerawang gayo peger pada media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo diperoleh sebesar 89% , dengan kriteria Sangat Sesuai atau sangat layak. Penilaian aspek selanjutnya merupakan desain tampilan motif kerawang gayo peger pada media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo yang memperoleh

persentase nilai rata-rata sebesar 90,45% dengan kriteria Sangat setuju atau dinyatakan sangat layak. Pada tahap ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan motif kerawang gayo media pembelajaran media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo yang telah di validasi oleh ahli media dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan.

2. Motif Kerawang Gayo Tekukur

Tabel 4.3 Hasil Validasi Untuk Penggunaan Motif Kerawang Gayo Tekukur

No	Aspek Penaian	Keterangan	V1	V2	V3	V4
1.	Kualita s Isi	Isi materi lebih lengkap	4	5	4	4
		kekesuaian dengan KD dan KI	4	5	4	4
		Media memberikan pengetahuan baru	3	4	4	4
		Memberikan pengalaman belajar	4	4	4	4
		Gambar Menarik	4	3	4	4
		Contoh yang diberikan sesuai	4	3	4	4
		Latihan soal membantu pemahaman	4	4	4	4
		Media yang digunakan sesuai materi	4	4	4	4
		Tujuan pembelajaran sesuai	4	4	4	4
		Kesesuaian media dengan budaya Islami	5	4	4	4
	Rata-rata presentase	80%				
	Kriteria	Sangat Baik				
2.	Tampil an Media	Dikelola dengan mudah	4	5	4	4
		Mudah digunakan	4	5	4	4
		Mudah dipublikasi	4	5	4	3
		Dapat dimanfaatkan kembali	3	5	4	3
		Warna yang dipakai menarik	5	5	5	4

		Dapat memotivasi siswa	5	5	5	4
		Mudah untuk dipahami	4	5	5	4
		Kreatif untuk dikembangkan	4	5	5	4
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca	5	4	5	4
		Gambar yang disajikan sesuai	4	4	5	4
		Media pembelajaran ini menarik	4	4	5	4
	Rata-rata presentase	86,82%				
	Kriteria	Sangat Baik				

Pada awal peneliti mengambil hasil penelitian kepada validator 2 untuk menilai media dan juga penggunaan motif kerawang. Namun pada awalnya peneliti mengambil motif kerawang mata itik diganti menjadi motif kerawang tekukur. Dan yang yang awalnya menggunakan motif mata ni itik diubah menjadi tekukur dan telah divalidasi oleh validator.

Pada tabel 4.3 diatas terdapat beberapa point yang memiliki penilaian “3” dengan kategori Cukup Baik, yang pertama validator 1 memberikan nilai 3 pada point media dapat memberikan pengetahuan baru, karena hasil wawancara dengan validator 1 mengatakan bahwa media ini sudah ada dan tak asing lagi hanya saja pengablikasiaannya yang kurang. Kemudian pada point dapat dimanfaatkan kembali, menurut validator 1 bentuk media dalam PDF dan menyulitkan apabila ingin dipakai tetapi sudah terhapus, hanya orang-orang yang peneliti beri file saja dapat melihatnya. Kemudian validator 2 memberikan nilai 3 pada point yakni gambar menarik menurut validator 2 gambar yang disajikan peneliti terlalu kecil. Kemudian pada point contoh soal sesuai, karena motif tekukur ini sudah termasuk

kedalam motif yang sering ditemui pada ukiran kerawang maka contoh soal lebih disesuaikan lagi dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan tabel 4.3 diatas menunjukkan penilaian dari 4 ahli media, nilai rata-rata pada aspek kualitas isi menggunakan motif kerawang gayo tekukur pada media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo diperoleh sebesar 80% , dengan kriteria Sangat Sesuai atau sangat layak. Penilaian aspek selanjutnya merupakan desain tampilan motif kerawang gayo tekukur pada media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo yang memperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 86,82% dengan kriteria Sangat setuju atau dinyatakan sangat layak. Pada tahap ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan motif kerawang gayo tekukur pada media pembelajaran media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo yang telah di validasi oleh ahli media dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan.

3. Motif Kerawang Tapak Sulaiman

Tabel 4.4 Hasil Validasi Untuk Penggunaan Motif Kerawang Gayo
Tapak Sulaiman

NO		Keterangan	V1	V2	V3	V4
1.	Kalitas Isi	Isi materi lebih lengkap	4	5	5	4
		kekesuaian dengan KD dan KI	4	5	5	4
		Media memberikan pengetahuan baru	3	5	5	4
		Memberikan pengalaman belajar	4	5	5	4
		Gambar Menarik	4	5	5	4
		Contoh yang diberikan sesuai	4	5	5	4
		Latihan soal membantu pemahaman	4	5	5	4

		Media yang digunakan sesuai materi	4	5	5	5
		Tujuan pembelajaran sesuai	4	5	5	5
		Kesesuaian media dengan budaya Islami	5	5	5	5
	Rata-rata presentase	91,5				
	Kriteria	Sangat Baik				
2.	Tampilan media	Dikelola dengan mudah	4	5	5	5
		Mudah digunakan	4	5	5	5
		Mudah dipublikasi	4	5	4	5
		Dapat dimanfaatkan kembali	3	5	4	4
		Warna yang dipakai menarik	5	5	5	5
		Dapat memotivasi siswa	5	5	5	4
		Mudah untuk dipahami	4	5	5	4
		Kreatif untuk dikembangkan	4	5	5	4
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca	5	5	5	5
		Gambar yang disajikan sesuai	4	5	5	4
		Media pembelajaran ini menarik	4	5	5	4
	Rata-rata presentase	92,27				
	Kriteria	Sangat Baik				

Pada tabel 4.4 diatas terdapat beberapa point yang memiliki penilaian “3” dengan kategori Cukup Baik, yang pertama validator 1 memberikan nilai 3 pada point media dapat memberikan pengetahuan baru, karena hasil wawancara dengan validator 1 mengatakan bahwa media ini sudah ada dan tak asing lagi hanya saja pengablikasiaannya yang kurang. Kemuadian pada point dapat dimanfaatkan kembali, menurut validator 1 bentuk media dalam PDF dan meyulitkan apabila

ingin dipakai tetapi sudah terhapus, hanya orang-orang yang peneliti beri file saja dapat melihatnya.

Berdasarkan tabel 4.4 diatas menunjukkan penilaian dari 4 ahli media, nilai rata-rata pada aspek kualitas isi menggunakan motif kerawang gayo tapak sulaiman pada media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo diperoleh sebesar 91,5% , dengan kriteria Sangat Sesuai atau sangat layak. Penilaian aspek selanjutnya merupakan desain tampilan motif kerawang gayo tapak sulaiman pada media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo yang memperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 92,72% dengan kriteria Sangat setuju atau dinyatakan sangat layak. Pada tahap ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan motif kerawang gayo tapak sulaiman pada media pembelajaran media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo yang telah di validasi oleh ahli media dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan.

4. Cike dan Opoh Ulen-ulen

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Untuk Penggunaan Motif Kerawang Gayo
Cike dan Opoh Ulen-ulen**

NO	Keterangan	Keterangan	V1	V2	V3	V4
1.	Kualitas isi	Isi materi lebih lengkap	4	5	5	5
		kekesuaian dengan KD dan KI	4	5	5	5
		Media memberikan pengetahuan baru	3	5	5	5
		Memberikan pengalaman belajar	4	5	5	5
		Gambar Menarik	4	5	5	5
		Contoh yang	4	5	5	5

		diberikan sesuai				
		Latihan soal membantu pemahaman	4	5	5	5
		Media yang digunakan sesuai materi	4	5	5	5
		Tujuan pembelajaran sesuai	4	5	5	5
		Kesesuaian media dengan budaya Islami	5	5	5	5
	Rata-rata presen tase	95%				
	Kriter ia	Sangat Baik				
2.	Tampi lan Media	Dikelola dengan mudah	4	5	5	5
		Mudah digunakan	4	5	5	5
		Mudah dipublikasi	4	5	4	5
		Dapat dimanfaatkan kembali	3	5	4	5
		Warna yang dipakai menarik	5	5	5	5
		Dapat memotivasi siswa	5	5	5	5
		Mudah untuk dipahami	4	5	5	5
		Kreatif untuk dikembangkan	4	5	5	5
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca	5	5	5	5
		Gambar yang disajikan sesuai	4	5	5	5
		Media pembelajaran ini menarik	4	5	5	5
	Rata-rata presen tase	95%				
	Kriter ia	Sangat Baik				

Pada tabel 4.5 diatas terdapat beberapa point yang memiliki penilaian “3” dengan kategori Cukup Baik, yang pertama validator 1 memberikan nilai 3 pada point media dapat memberikan pengetahuan baru, karena hasil wawancara dengan validator 1 mengatakan bahwa media ini sudah ada dan tak asing lagi hanya saja pengablikasiaannya yang kurang. Kemuadian pada point dapat dimanfaatkan kembali, menurut validator 1 bentuk media dalam PDF dan meyulitkan apabila ingin dipakai tetapi sudah terhapus, hanya orang-orang yangbpeneliti beri file saja dapat melihatnya.

Berdasarkan tabel 4.5 diatas menunjukkan penilaian dari 4 ahli media, nilai rata-rata pada aspek kualitas isi menggunakan cike dan opoh ulen-ulen pada media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo diperoleh sebesar 95% , dengan kriteria Sangat Sesuai atau sangat layak. Penilaian aspek selanjutnya merupakan desain tampilan cike dan opoh ulen-ulen pada media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo yang memperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 95% dengan kriteria Sangat setuju atau dinyatakan sangat layak. Pada tahap ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan cike dan opoh ulen-ulen pada media pembelajaran media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo yang telah di validasi oleh ahli media dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan.

5. Kalung Baju Tari Saman

Tabel 4.6 Hasil Validasi Untuk Penggunaan Motif Kerawang Gayo

Cike dan Opoh Ulen-ulen

No	Aspek Penilaian	Keterangan	V1	V2	V3	V4
1	Kualitas Isi	Isi materi lebih lengkap	4	5	5	4
		kekesuaian dengan KD dan KI	4	5	5	4
		Media memberikan pengetahuan baru	3	4	4	4
		Memberikan pengalaman belajar	4	4	4	4
		Gambar Menarik	4	4	4	4
		Contoh yang diberikan sesuai	4	4	4	4
		Latihan soal membantu pemahaman	4	4	4	4
		Media yang digunakan sesuai materi	4	4	4	4
		Tujuan pembelajaran sesuai	4	4	4	5
		Kesesuaian media dengan budaya Islami	5	4	5	5
	Rata-rata persentase	83,5%				
	Kriteria	Sangat Baik				
2.	Tampilan media	Dikelola dengan mudah	4	5	5	4
		Mudah digunakan	4	5	5	4
		Mudah dipublikasi	4	5	4	4
		Dapat dimanfaatkan kembali	3	5	4	4
		Warna yang dipakai menarik	5	5	5	4
		Dapat memotivasi siswa	5	5	5	4
		Mudah untuk dipahami	4	5	5	4
		Kreatif untuk dikembangkan	4	5	5	5

		Teks yang ditampilkan mudah dibaca	5	5	5	5
		Gambar yang disajikan sesuai	4	5	5	5
		Media pembelajaran ini menarik	4	5	5	5
	Rata-rata persentase	91,82%				
	Kriteria	Sangat Baik				

Pada tabel 4.6 diatas terdapat beberapa point yang memiliki penilaian “3” dengan kategori Cukup Baik, yang pertama validator 1 memberikan nilai 3 pada point media dapat memberikan pengetahuan baru, karena hasil wawancara dengan validator 1 mengatakan bahwa media ini sudah ada dan tak asing lagi hanya saja pengablikasiaannya yang kurang. Kemudian pada point dapat dimanfaatkan kembali, menurut validator 1 bentuk media dalam PDF dan menyulitkan apabila ingin dipakai tetapi sudah terhapus, hanya orang-orang yang peneliti beri file saja dapat melihatnya..

Berdasarkan tabel 4.6 diatas menunjukkan penilaian dari 4 ahli media, nilai rata-rata pada aspek kualitas isi menggunakan kalung baju saman pada media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo diperoleh sebesar 83,5%, dengan kriteria Sangat Sesuai atau sangat layak. Penilaian aspek selanjutnya merupakan desain tampilan kalung baju tari saman pada media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo yang memperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 91,82% dengan kriteria Sangat setuju atau dinyatakan sangat layak. Pada tahap ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan kalung baju tari

saman pada media pembelajaran media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo yang telah di validasi oleh ahli media dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan.

6. Hasil Validasi Untuk Keseluruhan Media

Tabel 4.7 Hasil Validasi Keseluruhan Media Pembelajaran Materi Segi Empat Berbasis Budaya Islami Pada Suku Gayo

NO	Aspek penilaian	Keterangan	V1	V2	V3	V4
1	Kualitas Isi	Isi materi lebih lengkap	4	4	4	4
		kekesuaian dengan KD dan KI	4	4	5	4
		Media memberikan pengetahuan baru	3	5	4	3
		Memberikan pengalaman belajar	4	5	5	4
		Gambar Menarik	4	5	5	3
		Contoh yang diberikan sesuai	4	5	5	5
		Latihan soal membantu pemahaman	4	5	5	4
		Media yang digunakan sesuai materi	4	5	5	5

		Tujuan pembelajaran sesuai	4	5	4	5
		Kesesuaian media dengan budaya Islami	5	5	5	5
	Rata-rata	88,5%				
	Presentase					
	Kriteria	Sangat Sesuai				
2	Tampilan Media	Dikelola dengan mudah	4	5	5	5
		Mudah digunakan	4	5	5	4
		Mudah dipublikasi	4	5	5	4
		Dapat dimanfaatkan kembali	3	5	5	4
		Warna yang dipakai menarik	5	5	5	3
		Dapat memotivasi siswa	5	5	5	4
		Mudah untuk dipahami	4	5	5	4
		Kreatif untuk dikembangkan	4	5	5	5
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca	5	5	5	5
		Gambar yang disajikan sesuai	4	5	5	5

		Media pembelajaran ini menarik	5	4	5	5
	Rata-rata	92,27%				
	Presentase					
	Kriteria	Sangat Setuju				

Berdasarkan tabel 4.7 diatas menunjukkan penilaian dari 4 ahli media, nilai rata-rata pada aspek kualitas isi keseluruhan media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo diperoleh sebesar 88,5%, dengan kriteria Sangat Sesuai atau sangat layak. Penilaian aspek selanjutnya merupakan desain tampilan keseluruhan media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo yang memperoleh persentase nilai rata-rata sebesar 92,27% dengan kriteria Sangat setuju atau dinyatakan sangat layak. Pada tahap ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo yang telah di validasi oleh ahli media dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan.

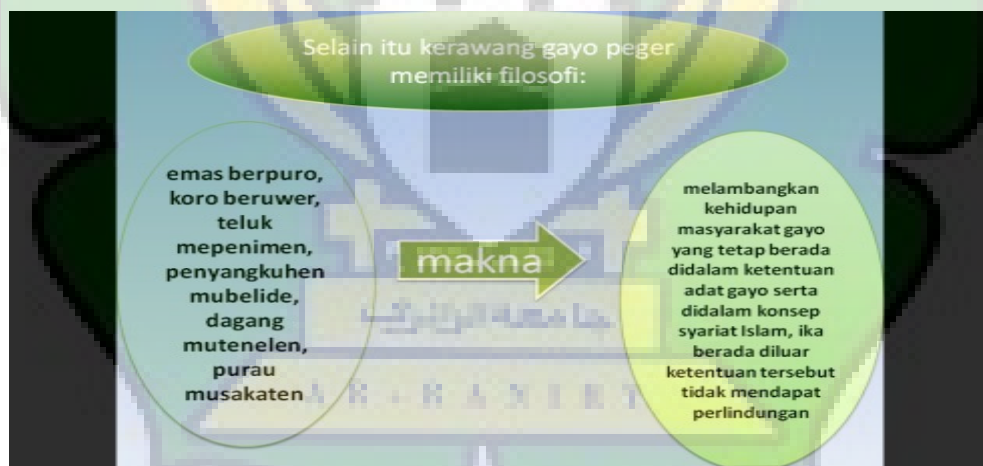
b. Hasil revisi validasi

Tabel 4.8 Saran Validasi Dari Dosen

Validator	Bagian yang Dikritisi	Saran dan Masukan	Perbaikan
V1	Makna (filosofi) dari motif peger,	Masukkan filosofi yang	Peneliti menambahkan

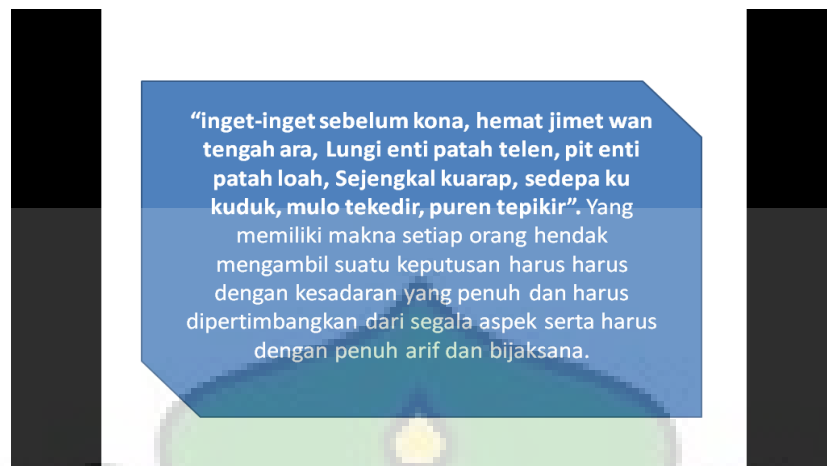
	tekukur, sulaiman	tapak	menggunakan bahasa Gayo misalnya agar lebih menarik perhatian peserta didik	makna (filosofi) dari masing- masing motif kerawang dengan menggunakan bahasa Gayo dan juga terjemahannya
--	----------------------	-------	--	---

Berdasarkan tabel diatas terdapat saran dan masukan dari validator 1 mengenai media pembelajaran yang harus ditambahkan oleh peneliti sebelum diuji cobakan di lapangan. Berikut produk yang telah ditambahkan kedalam media pembelajaran dengan menambahkan setiap filosofi dari kebudayaan kerawang.



Gambar 4.9 Penambahan Bahasa Gayo Pada Filosofi Kerawang Motif Peger

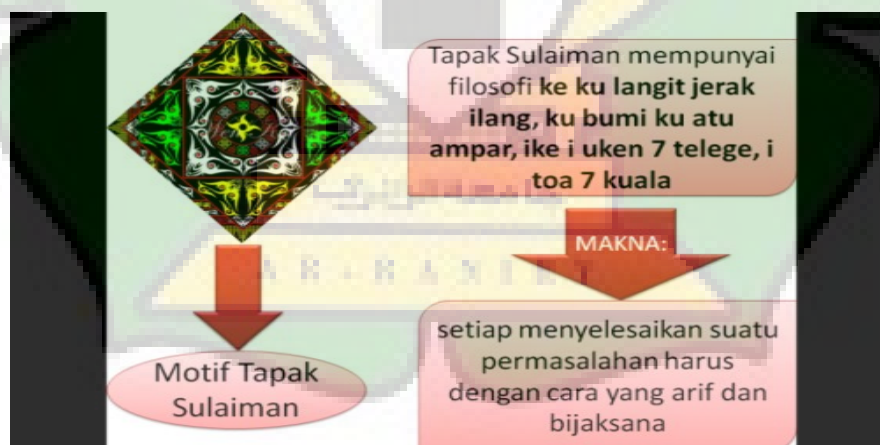
Sebelumnya peneliti menggunakan filosofi dan makna yang berbahasa Indonesia saja, namun mendapatkan masukan dan saran dari validator 1 untuk menambahkan filosofi berbahasa Gayo agar menambahkan keingintahuan peserta didik.



Gambar 4.10 Penambahan Bahasa Gayo Pada Filosofi Kerawang Motif

Tekukur

Sebelumnya peneliti menggunakan filosofi dan makna yang berbahasa Indonesia saja, namun mendapatkan masukan dan saran dari validator 1 untuk menambahkan filosofi berbahasa Gayo agar menambahkan keingintahuan peserta didik.



Gambar 4.11 Penambahan Bahasa Gayo Pada Filosofi Kerawang Motif

Tapak Sulaiman

Sebelumnya peneliti menggunakan filosofi dan makna yang berbahasa Indonesia saja, namun mendapatkan masukan dan saran dari validator 1 untuk

menambahkan filosofi berbahasa Gayo agar menambahkan keingintahuan peserta didik.

Tabel 4.9 Saran Dan Masukkan Dari Ahli Budaya Gayo Dan Ahli Kerawang

Validator	Bagian Yang Dikritisi	Saran dan masukkan	Perbaikkan
V2	Penulisan nama motif pada motif kerawang Gayo	Untuk jenis motif kerawang agar bisa dituliskan dengan bahasa Gayo saja	Suah diubah yakni motif kerawang pagar menjadi motif keawang peger
	Padamateri persegi	Diganti motif mata ni itik menjadi motif tekukur, karena didalam motif asli tidak ada motif mata ni itik, itu merupakan hasil modivikasi	Sudah diganti dengan motif tekukur untuk jenis persegi
V3	-	-	-

Berdasarkan tabel 5.8 diatas terdapat saran dan masukkan dari validator mengenai penamaan media dan juga bentuk dari media yang harus diperbaiki oleh peneliti sebelum diuji cobakan di lapangan yakni adanya ketidak cocokan antara motif kerawang mata ni itik (media pertama yang diambil peneliti) namun karena

validator 2 pertama sekali menilai hasil validasi media pembelajaran materi segiempat berbasis budaya Islami pada suku Gayo peneliti dapat mengubah media dari mata itik menjai tekukur. Namun, untuk mediabyang divalidasikan sudah memakai motif kerawang tekukur. Berikut produk yang telah ditambahkan dan diubah kedalam media pembelajaran dengan menambahkan setiap filosofi dari kebudayaan kerawang.



Gambar 4.12 Penamaan Media Sebelum Direvisi

Pada awalnya peneliti menggunakan nama motif kerawang gayo peger, namun menurut validator 2 namanya diubah saja kedalam berbahasa Gayo agar memiliki kesan bahsa motif ini milik asli suku Gayo



Gambar 4.13 Setelah Media Direvisi

Pada gambar diatas sudah diubah penamaan motif kerawang ke dalam bahasa Gayo. Selanjutnya mengubah motif mata ni itik untuk persegi menjadi tekukur, karena motif mata ni itik bukan motif kerawang khas suku Gayo, melainkan hasil modifikasi untuk memperindah kerawang.

Persegi

Motif Kerawang Mata Itik



Gambar 4.14 Media Sebelum Diubah

Perubahan media ini dilakukan agar tidak ada lagi kesalahan. Karena motif kerawang mata ni itik bukan motif asli kerawang Gayo melainkan hasil modifikasi yang bertujuan agar motif kerawang semakin modern, ujar bapak Najman yang peneliti lakukan wawancara di kantor Majelis Adat Gayo.



Gambar 4.15 Media Setelah Diubah

Tekukur merupakan motif yang sering muncul pada pembuatan gelang-gelang khas gayo, motif tekukur berbentuk persegi sehingga dianggap mampu untuk diterapkan sebagai media untuk materi persegi.

Tabel 4.9 validasi dari Guru bidang Study Matematika

Validator	Bagian yang dikritisi	Saran dan masukkan	Perbaikkan
V4	Jenis nama media	Untuk jenis motif kerawang agar bisa dituliskan dengan bahasa Gayo saja atau perbaiki setiap	Suah diubah yakni motif kerawang pagar menjadi motif keawang peger, dan

		kosa kata penamaan media kedalam bahasa Gayo	keseluruhan penamaan media sudah memakai bahasa Gayo
	Bagian makna (filosofi) kerawang yakni padamotig kerawang peger, tekukur, dan tapak sulaiman	Masukan filosofi dari setiap motif kerawang	Sudah ditambahkan

Berdasarkan tabel diatas banyak sekali saran dan masukan yang membangun media ini, dan sudah direvisi, untuk keterangan dapat dilihat pada revisi bentuk diatas.

c. Hasil Uji Coba

Media pembelajaran matematika berbasis budaya islami di suku Gayo yang sudah siap digunakan akan dilakukan stimulasi dengan menggunakan satu kelas di SMP/MTs disuku Gayo yang akan dilakukan pada SMP/MTs. Pengumpulan data pada uji coba ini dilakukan dengan memberikan angket kemenarikan kepada pendidik untuk mengetahui respon terhadap media yang akan dikembangkan.

1. Hasil Uji Coba Terhadap Pendidik

Hasil uji kemenarikan dari angket pendidik adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran

N O	ASPEK PENILAIAN	ASPEK	G 1	G 2	G 3	JUMLA H (F)	SKO R	KATAGO RI
1.	KUALITA S ISI	Isi materi lebih lengkap	5	5	4	14	4,6	SB
		kekesuaian dengan KD dan KI	5	5	5	15	5	SB
		Media memberikan pengetahuan baru	5	5	5	15	5	SB
		Memberikan pengalaman belajar	5	5	5	15	5	SB
		Gambar Menarik	4	5	5	14	4,6	SB
		Contoh yang diberikan sesuai	4	5	5	14	4,6	SB
		Latihan soal membantu pemahaman	4	5	5	14	4,6	SB
		Media yang digunakan sesuai materi	4	5	5	14	4,6	SB
		Tujuan pembelajara n sesuai	5	5	4	14	4,6	SB

		Kesesuaian media dengan budaya Islami	5	4	4	13	4,3	SB
2.	TAMPILAN MEDIA	Dikelola dengan mudah	4	5	4	13	4,3	SB
		Mudah digunakan	4	5	4	13	4,3	SB
		Mudah dipublikasi	4	4	4	12	4	SB
		Dapat dimanfaatkan kembali	5	5	5	15	5	SB
		Warna yang dipakai menarik	3	5	5	13	4,3	SB
		Dapat memotivasi siswa	4	5	5	14	4,6	SB
		Mudah untuk dipahami	4	5	5	14	4,6	SB
		Kreatif untuk dikembangkan	5	5	5	15	5	SB
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca	4	4	5	13	4,3	SB
		Gambar	3	5	5	13	4,3	SB

		yang disajikan sesuai						
		Media pembelajaran ini menarik	4	5	5	14	4,6	SB

Berdasarkan tabel 4.10 uji coba diatas, dengan skor dari 4,61 yang berartikan $x > 3,25$ maka media pembelajaran matematika pada materi segi empat berbasis budaya Islami memiliki kriteria “Sangat Baik” sehingga dapat diterapkan dan efektif untuk diperunakan dalam proses pembelajaran. Dengan jumlah reponden sebanyak tiga orang yakni G1 adalah ibu Samsi Arjuna, S.Ag dri MTsN 1 Aceh Tengah, G2 adalah ibu Sri Rahayu S.Pd dari MTsN 7 Aceh Tengah, dan G3 adalah ibu Evi Safitri S.Pd dari SMPN 4 Takengon.

2. Hasil Uji Coba Peserta Didik

Hasil uji coba kemenarikan dari angket peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Terhadap Peserta Didik

no	Aspek penilaian	Keterangan	P1	P2	P3	P4	SKOR	KATEGORI
1.	Kualitas Isi	Isi materi lebih lengkap	5	4	5	5	4,75	SB
		kekesuaian dengan KD dan KI	4	4	5	5	4,5	SB
		Media memberikan pengetahuan baru	5	4	5	5	4,75	SB
		Memberikan pengalaman belajar	4	4	5	5	4,5	SB
		Gambar Menarik	5	5	5	5	5	SB
		Contoh yang	5	5	5	4	4,75	SB

		diberikan sesuai						
		Latihan soal membantu pemahaman	5	5	5	4	4,75	SB
		Media yang digunakan sesuai materi	5	5	4	4	4,5	SB
		Tujuan pembelajaran sesuai	4	4	4	5	4,25	SB
		Kesesuaian media dengan budaya Islami	4	4	4	5	4,25	SB
2.	Tampilan Media	Dikelola dengan mudah	4	5	5	5	4,75	SB
		Mudah digunakan	4	5	5	5	4,75	SB
		Mudah dipublikasi	4	5	4	4	4,25	SB
		Dapat dimanfaatkan kembali	4	5	4	4	4,25	SB
		Warna yang dipakai menarik	4	4	4	4	4	SB
		Dapat memotivasi siswa	4	4	5	4	4,25	SB
		Mudah untuk dipahami	4	4	5	4	4,25	SB
		Kreatif untuk dikembangkan	4	4	5	4	4,25	SB
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca	4	5	5	4	4,5	SB
		Gambar yang disajikan sesuai	4	5	4	4	4,25	SB
		Media pembelajaran ini menarik	4	5	4	4	4,25	SB

Berdasarkan tabel 4.11 uji coba yang di uji cobakan kepada peserta didik dengan skor dari 4,46 yang berartikan $x > 3,25$ maka media pembelajaran matematika pada materi segiempat berbasis budaya Islami memiliki kriteria “Sangat Baik” dapat diterapkan dan dinilai efektif untuk digunakan dalam

proses pembelajaran. Dengan jumlah responden sebanyak empat orang yakni P1 dan P2 adalah Rizkan Syukri dan Muhammad Duha yang merupakan peserta didik kelas VII-1 dari MTsN 1 Aceh Tengah, P3 adalah Istiqomah yang merupakan peserta didik kelas VII-1 dari MTsN 7 Aceh Tengah, dan P4 adalah Auli Sahra yang merupakan peserta didik kelas VII-1 dari SMPN 4 Takengon.

e. Dissemination (penyebaran)

Proses diseminasi merupakan suatu tahap akhir pengembangan. Tahap diseminasi dilakukan untuk mempromosikan produk pengembangan agar bisa diterima pengguna, baik individu, suatu kelompok, atau sistem. Tahap diseminasi dilakukan untuk menyebarluaskan produk media pembelajaran matematika berbasis budaya islami di suku Gayo yang telah dikembangkan. Setelah produk melalui tahap validasi, revisi dan uji coba, serta telah siap tahapan selanjutnya yang akan dilakukan oleh peneliti adalah menyebarluaskan media pembelajaran matematika berbasis budaya islami melalui blog. Blog ini nantinya akan berisikan software power point yang dapat di download. Namun pada penelitian ini tidak dilakukan tahap disseminate karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti.

B. Pembahasan

Peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan model 4D (Define, Design, Development, dan Dissemination) untuk mengembangkan media guna mendapatkan kelayakan dan kemenarikan serta keefektifan dari media tersebut. Penelitian ini dilakukan di MTsN 1 Aceh Tengah, MTsN 7 Aceh Tengah, dan

SMPN 4 Takengon yang sebelumnya peneliti juga melakukan pra penelitian di salah satu sekolah tersebut. Hasil dari observasi di sekolah dengan melakukan wawancara pada tenaga pendidik matematika yaitu Yuhurf S.Pd diperoleh bahwa media pembelajaran dibutuhkan untuk membantu proses pembelajaran serta menjadi pengalaman baru bagi peserta didik. Peneliti akan melihat kelayakan, dan kemenarikan dari media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo.

Langkah selanjutnya adalah mendesain media berbasis budaya islami pada suku Gayo, hal yang dibutuhkan yaitu dengan mengunduh PPT terlebih dahulu, setelah aplikasi tersebut selesai disimpan selanjutnya materi yang telah didapat dari beberapa sumber seperti buku, hasil wawancara dari para ahli kebudayaan suku Gayo dan internet kemudian dirangkum guna menjadi media pembelajaran. selanjutnya membuat desain media untuk tampilan slide PPT yang berisikan beberapa menu pilihan, isi dari setiap menu yang disajikan, serta mencari background yang sesuai berbasis budaya islami pada suku Gayo yang telah selesai di desain kemudian disimpan dengan bentuk PPT. media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo ini dapat digunakan pendidik maupun peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran.

Media yang telah selesai di desain selanjutnya akan melalui tahap validasi oleh 4 validator ahli sebelum dilakukan uji coba lapangan. Validasi akan dilakukan oleh 1 dosen, 2 orang budayawan Gayo dan 1 orang pendidik.

1. Hasil dari validasi

Penilaian terhadap hasil validasi yang diambil dari 2 aspek penilaian oleh validator materi yaitu kesesuaian materi terhadap KI dan KD dan tampilan media. Dalam proses penilaian oleh validator memberikan saran dan masukkan perbaikan untuk media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo agar layak untuk digunakan. Hasil nilai rata-rata presentase yang diperoleh dari 4 validator sebesar 90,61% dengan kriteria Sangat Baik (layak untuk digunakan namun dengan revisi), dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo sudah dapat digunakan.

2. Ujicoba

Ujicoba lapangan yang dilakukan peneliti di SMA MTsN 1 Aceh Tengah, MTsN 7 Aceh Tengah, dan SMPN 4 Takengon melibatkan 3 orang pendidik dan 4 orang peserta didik. Peran 3 pendidik adalah untuk memberikan penilaian terhadap materi dan media yang dikembangkan peneliti yaitu berupa media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo pada materi segiempat. Dan juga meminta repons dari 4 orang peserta didik dari setiap sekolah tersebut.

Peneliti melakukan penelitian sebanyak 3 kali pertemuan disetiap sekolahnya, di pertemuan pertama kegiatan yang dilakukan adalah menjelaskan permasalahan yang dimiliki peneliti. Kemudian dipertemuan ke-2 di menjelaskan manfaat dan kegunaan media yang dibuat oleh peneliti dengan menggunakan media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo sebagai alat bantu pembelajaran dan diakhir pembelajaran peneliti membagikan angket respon

peserta didik terhadap media yang digunakan untuk proses pembelajaran. Respon dari peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo yang digunakan dalam pembelajaran dengan nilai rata-rata persentase sebesar 4,61% dengan kriteria sangat menarik yang berartikan media pembelajaran ini dianggap efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Setelah produk siap untuk dikembangkan maka langkah selanjutnya yang akan dilakukan peneliti adalah menyebarluaskan media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo dengan menggunakan blog. Blog ini nantinya akan berisikan PPT agar dapat di download, dan tersedia juga media pembelajaran peneliti dengan segi empat. Namun peneliti belum mempublikasikannya karena keterbatasan waktu.

Media pembelajaran yang telah melalui serangkaian tahapan pengembangan seperti observasi, pembuatan media, validasi, revisi, dan uji coba. Media dinyatakan layak oleh validator serta respon pendidik terhadap media yaitu menarik untuk digunakan. Tidak hanya dilihat dari hasil kelayakan dan respon kemenarikan pendidik, media pembelajaran ini juga dilihat dari keefektifitasannya dan media media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo ini dinyatakan sangat efektif digunakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran materi segiempat berbasis budaya pada suku Gayo dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4D sampai dengan langkah Pengembangan. Media pembelajaran telah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan budayawan suku Gayo.
 - a. Pengembangan pembelajaran matematika berbasis Islami Pada suku Gayo ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran setelah melalui proses validasi dan dinyatakan layak. Berdasarkan penilaiandari ahli validasi dengan rata-rata persentase yang didapatadalah kriteria sangat baik.
 - b. Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Islami Pada suku Gayo di MTsN 1 Aceh Tengah, MTsN 7 Aceh Tengah dan juga SMPN 4 Takengon efektif untuk digunakan dan memiliki efek yang kuat dalam proses pembelajaran.
2. Hasil nilai rata-rata presentase yang diperoleh dari 4 validator sebesar 90,61% dengan kriteria Sangat Baik (layak untuk digunakan namun

3. dengan revisi), dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo sudah dapat digunakan
 - a. Respon dari peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo yang digunakan dalam pembelajaran dengan nilai rata-rata persentase respon guru terhadap media diperoleh rata-rata skor sebesar 4,61 dimana $x > 3,25$ dengan kriteria “sangat baik”. Pada uji coba kepada peserta didik diperoleh rata-rata skor sebesar 4,46 dimana $x > 3,25$ dengan kriteria “sangat baik”. yang berartikan media pembelajaran ini dianggap efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.
 - b. Produk media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku gayo dikembangkan dalam bentuk PPT. Setelah produk siap untuk dikembangkan maka langkah selanjutnya yang akan dilakukan peneliti adalah menyebarluaskan media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku Gayo dengan menggunakan blog. Blog ini nantinya akan berisikan PPT agar dapat di download, dan tersedia juga media pembelajaran peneliti dengan segiempat. Namun peneliti belum mempublikasikannya karena keterbatasan waktu.
 - c. Pembelajaran matematika pada materi segiempat sangat efektif dikaitkan dengan budaya lokal suku Gayo yang ditunjukkan dari rata-rata hasil angket yang memiliki kriteria “sangat baik” atau lebih dari 60% dari total presentase kelayakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil analisis data, pembahasan, dan kesimpulan dari penelitian, peneliti memberikan saran kepada peneliti selanjutnya untuk media pembelajaran berbasis budaya pada suku Gayo untuk materi segiempat perlu dilakukan publikasi berbentuk sistem aplikasi agar dapat di tampilkan dengan menggunakan laptop atau handphone sehingga mampu meningkatkan kualiatas desain dan tampilan audio dan visualnya pada bagian tampilan secara keseluruhan dikarenakan masih ada kekurang dalam media pembelajaran yang disajikan oleh peneliti. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran berbasis buaya pada suku Gayo untuk materi segiempat dapat dengan mudah dipergunakan.



DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainal. 2002. *Makna Simbolik Warna dan Motif Kerawang Gayo pada Pakaian Adat Masyarakat Gayo*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ali Muhson. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia 8, no. 2.
- Asri Budiningsih. 2003. *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada
- Cecep Kusnadi. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dessy Rahmawati . 2015. *Efektivitas Pembelajaran Matematika Dengan Strategi React Berbasis Etnomatematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Dan Cinta Budaya Lokal Siswa Smp Kelas VII*. Skripsi Program Pendidikan Matematika, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Fatimah S. Sirate. 2012. *Implementasi Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika Pada Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar*. Sekolah tinggi keguruan Dan ilmu pendidikan YPUP. Lentera Pendidikan, Vol. 15 No.1 Juni 2012: 41-54.
- Masalah pembelajaran matematika (On line) tersedia di http://www.kompasiana.com/hadi_dsaktyala/ethnomathematics-matematika-dalam-perspektif-budaya_551f62a4a333118940b659fd. diakses pada tanggal 28 September 2019 pukul 22.22
- Moleong. 1996. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung, Remaja Rosdakarya.
- Rajab Bahry. 2012. *Perkembangan Kesenian gayo*. Banda Aceh: Kapacity Building.
- Richardo, R. 2016. *Peran Ethnomatematika dalam Penerapan Pembelajaran Matematika*. Jurnal. Vol.7 No.2 , 118.
- Ridwan Abdullah Sani. 2014. *Pembelajaran saintifik untuk implementasi kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.

Rusman, Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer, Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21 (Bandung: Alfabeta, 2012):173.

Rusman. 2011. *Manajemen Kurikulum*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suhasmi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian sebagai Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineck Cipta.

Suryanto Tabrani. 2009. *Pintar Matematika SMP*. Jakarta: Bintang Indonesia.

Suwito, A. 2014. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SMP Kelas VII Berbasis Kehidupan Masyarakat JawaRa (Jawa dan Madura) di Kabupaten Jember*. jurnal, dipa-023.04.2.41499 .

Uti Darmawati dkk. 2016. *Detik-Detik Ujian Negara kelas 6. klaten utara* : Intan Pariwara.

Wahyuni, A. 2013. *Peran Etnomatematika dalam Membangaun Karakter Bangsa*. Jurnal ISBN: 978 – 979 – 16353 – 9 – 4.

Wina Sanjaya. 2012. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.

Lampiran 1 : Angket Validasi, wawancara dan Uji Coba

ANGKET RESPON VALIDASI TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATERI SEGIEMPAT DI SMP/MTs BERBASIS BUDAYA ISLAMIS DALAM SUKU GAYO

Nama Instansi :

Hari/Tanggal :

Nama Validator :

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
2. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai

4 = Sesuai

2 = Kurang Sesuai

5 = Sangat Sesuai

3 = Cukup Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap					
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI					
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru					
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik					
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik					
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi					
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman					
	Media yang digunakan sesuai dengan materi					
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum					

	Keseuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami					
--	--	--	--	--	--	--

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
2. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Kurang Setuju
3 = Cukup Setuju

4 = Setuju
5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah					
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar					
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak					
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran					
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran					
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran					
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca					
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari					
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan					

Komentar dan saran perbaikan secara umum

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis budaya islami pada materi segiempat kelas VII SMP/MTs dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

....., 2020
Validator

(.....)
NIP.



**ANGKET RESPON GURU TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN MATERI SEGIEMPAT DI SMP/MTs BERBASIS BUDAYA
ISLAMI DALAM SUKU GAYO**

Nama Sekolah :

Hari/Tanggal :

Nama Validator :

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
2. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai

4 = Sesuai

2 = Kurang Sesuai

5 = Sangat Sesuai

3 = Cukup Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap					
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI					
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru					
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik					
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik					
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi					
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman					
	Media yang digunakan sesuai dengan materi					
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum					
	Keseuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami					

Petunjuk Pengisian

3. Berikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
4. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju

4 = Setuju

2 = Kurang Setuju

5 = Sangat Setuju

3 = Cukup Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah					
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar ,mengajar					
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak					
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran					
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran					
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran					
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca					
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari					
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan					

Komentar dan saran perbaikan secara umum

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis budaya islami pada materi segiempat kelas VII SMP/MTs dinyatakan:

- d. Layak digunakan tanpa revisi
- e. Layak digunakan dengan revisi
- f. Tidak layak digunakan

....., 2020

Guru Matematika

(.....)

NIP.

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN MATERI SEGIEMPAT DI SMP/MTs BERBASIS BUDAYA
ISLAMI DALAM SUKU GAYO**

Asal Sekolah :

Hari/Tanggal :

Nama Siswa/i :

Petunjuk Pengisian

3. Berikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
4. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai

4 = Sesuai

2 = Kurang Sesuai

5 = Sangat Sesuai

3 = Cukup Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap					
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI					
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru					
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik					
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik					
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi					
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman					
	Media yang digunakan sesuai dengan materi					
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum					
	Keseuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami					

Petunjuk Pengisian

4. Berikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
5. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju

4 = Setuju

2 = Kurang Setuju

5 = Sangat Setuju

3 = Cukup Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah					
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar					
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak					
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran					
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran					
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran					
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca					
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari					
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan					

Komentar dan saran perbaikan secara umum

.....

.....

.....

.....

.....

.....

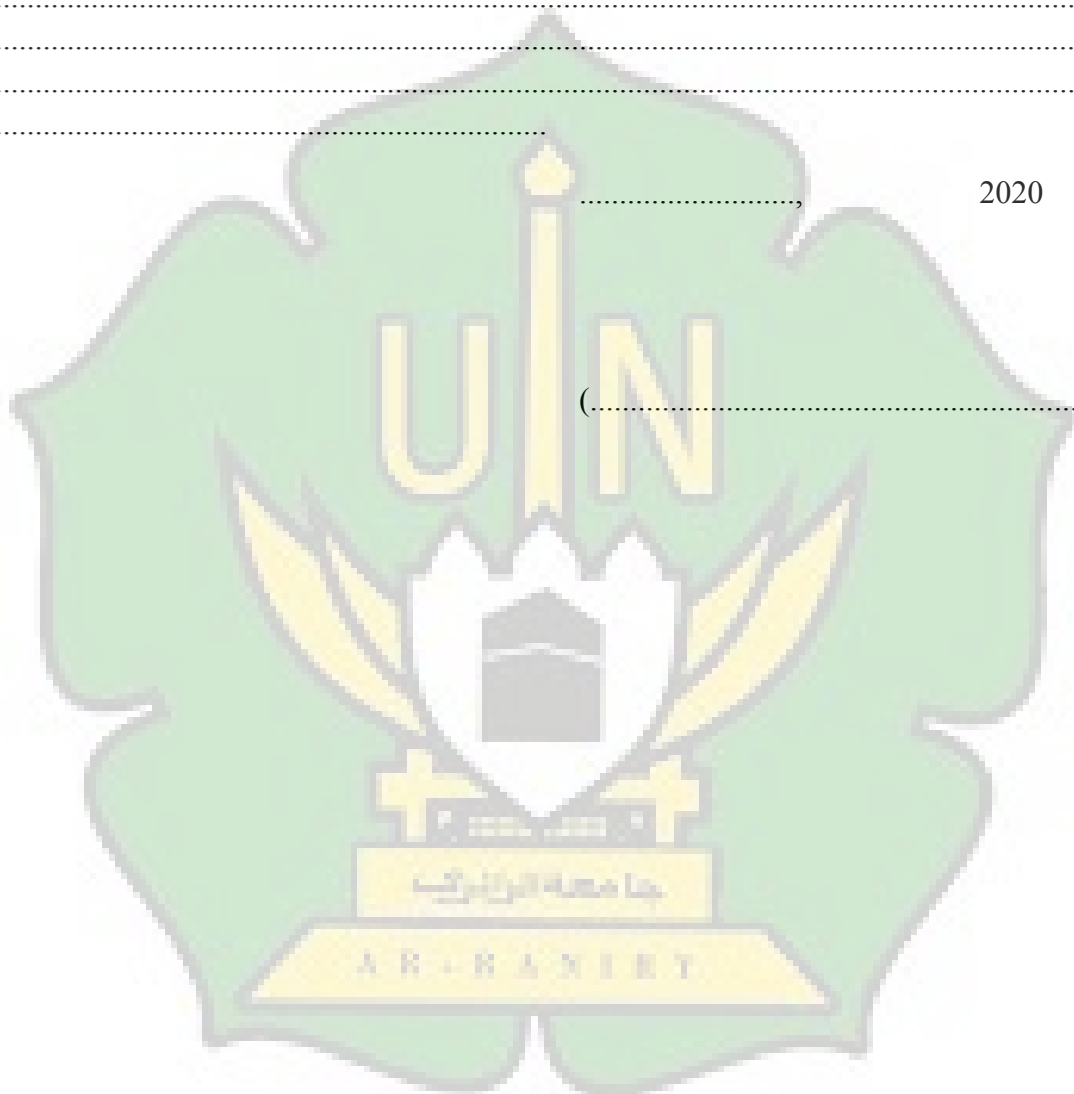
.....

.....

.....

2020

(.....)



**Instrumen analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis
budaya islami pada suku gayo untuk materi segiempat kelas VII**

1. Bagaimana minat peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran matematika di dalam kelas selama ini?
2. Bagaimana sikap peserta didik ketika pembelajaran matematika tengah berlangsung?
3. Apa saja bahan ajar yang digunakan guru saat menyampaikan materi kelas VII?
4. Apakah dengan bahan ajar tersebut memungkinkan peserta didik merespon atau berinteraksi dengan isi pesan pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru?
5. Apakah materi yang disajikan guru dalam bahan ajar materi menurut peserta didik sudah lengkap?
6. Apakah fasilitas yang ada di sekolah dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah khususnya pembelajaran di bidang matematika pada materi segiempat?
7. Apakah fasilitas tersebut dapat selalu digunakan saat pembelajaran matematika khususnya kelas VII?
8. Apakah menurut bapak media pembelajaran berbasis budaya islami pada suku gayo untuk materi segiempat dapat membantu siswa memahami konsep segi empat?

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

A, Satuan Pendidikan : MTsN Takengon 1
B, Mata Pelajaran : Matematika
C, Kelas/Semester : VII/Genap
D, Tahun Pelajaran : 2016/2017
E, Alokasi Waktu : 25 JP (10 Pertemuan)

F, Kompetensi Inti:

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

G, Tujuan Pembelajaran

Dengan kegiatan diskusi dan pembelajaran kelompok dalam pembelajaran bidang datar, diharapkan siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan bertanggung jawab dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, member saran dan kritik, serta dapat:

- Menyebut mengenai unsur-unsur dan sifat-sifat pada persegi panjang, persegi, segitiga, trapesium, jajargenjang, belah ketupat dan layang-layang.
- Menerapkan unsur-unsur dan sifat-sifat pada persegi panjang, persegi, segitiga, trapesium, jajargenjang, belah ketupat dan layang-layang dalam masalah nyata.
- Menyebut mengenai rumus luas dan keliling pada persegi panjang, persegi, segitiga, trapesium, jajargenjang, belah ketupat dan layang-layang.
- Menggunakan rumus luas dan keliling pada persegi panjang, persegi, segitiga, trapesium, jajargenjang, belah ketupat dan layang-layang dalam pemecahan masalah sederhana.

H, Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.14 Menganalisis berbagai bangun datar segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga berdasarkan sisi, sudut, dan hubungan antar sisi dan antar sudut.	3.14.1 Mengenal dan memahami bangun datar segiempat dan segitiga 3.14.2 Memahami jenis dan sifat persegi, persegi panjang, trapezium, jajargenjang, belahketupat dan layang-layang menurut sifatnya.
3.15 Menurunkan rumus untuk menentukan keliling dan luas segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang,	3.14.3 Menjelaskan sifat-sifat persegi panjang, persegi, trapesium, jajargenjang, belahketupat dan layang-layang ditinjau dari sisi, sudut dan diagonalnya.

trapesium, dan layang-layang) dan segitiga.	3.14.4 Menjelaskan jenis-jenis segitiga berdasarkan sisi dan sudutnya 3.14.5 Menemukan jenis segitiga berdasarkan sifat-sifatnya 3.14.6 Melukis garis-garis istimewa pada segitiga 3.15.1 Menjelaskan menurunkan rumus keliling persegi, persegi panjang, trapesium, jajargenjang, belahketupat dan layang-layang 3.15.2 Menjelaskan menurunkan rumus luas persegi, persegi panjang, trapesium, jajargenjang, belahketupat dan layang-layang
4.14 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan bangun datar segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga. 4.15 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan keliling segiempat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang).	4.14.1 Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan sifat-sifat segiempat dan segitiga. 4.14.2 Menerapkan konsep keliling dan luas segiempat dan segitiga untuk menyelesaikan masalah 4.15.1 Menyelesaikan soal penerapan bangun datar segi empat 4.15.2 Menaksir Luas Bangun Datar tidak Beraturan

I, Metode Pembelajaran

- Pendekatan : *Scientific Learning*
- Model Pembelajaran : *Discovery Learning* (Pembelajaran Penemuan) dan *Problem Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah) / Projek

J, Materi Pembelajaran

1. Materi pembelajaran regular

- Pengertian bangun datar segi empat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segi tiga
- Jenis-jenis dan sifat-sifat bangun datar segi empat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang)
- Keliling dan luas bangun datar segi empat (persegi, persegipanjang, belahketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang)
- Jenis-jenis dan sifat segitiga
- Jumlah sudut segitiga
- Ketaksamaan segitiga
- Sudut luar segitiga
- Keliling dan luas segitiga
- Garis-garis istimewa pada segitiga

2. Materi pembelajaran pengayaan

- Menaksir Luas bangun datar tak beraturan

3. Materi pembelajaran remedial

- Keliling dan luas bangun datar segi banyak

K, Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Ke-1 (2 x 40 menit)		Waktu				
Kegiatan Pendahuluan Guru : Orientasi - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran - Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin - Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. Apersepsi - Mengaitkan <i>materi/tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan <i>materi/tema/kegiatan</i> sebelumnya, pada bab sebelumnya - Mengingatn kembali materi prasyarat dengan bertanya. - Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. Motivasi - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. - Apabila materi/tema/ projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: - Pengertian bangun datar segiempat dan segitiga - Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung - Mengajukan pertanyaan. Pemberian Acuan - Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. - Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung - Pembagian kelompok belajar - Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.		10 Menit				
Kegiatan Inti <table><tr><th>Sintak Model Pembelajaran</th><th>Kegiatan Pembelajaran</th></tr><tr><td>Stimulation</td><td>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk</td></tr></table>		Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Stimulation	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk	60 Menit
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran					
Stimulation	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk					

(stimulasi/ pemberian rangsangan)	memusatkan perhatian pada topic ➤ pengertian bangun datar segi empat dan segitiga dengan cara : ❖ Melihat (tanpa atau dengan alat)/ Menayangkan gambar/foto tentang ➤ Peserta didik diminta untuk mengamati penayangan gambar yang disajikan oleh guru maupun mengamati gambar yang terdapat pada buku siswa tentang pengertian bangun datar segi empat dan segitiga Sumber: Kemendikbud Gambar 8.1 Pintu, jendela, ketupat, layang-layang dan langit-langit ❖ Mengamati ➤ Peserta didik diminta mengamati gambar/foto yang yang terdapat pada buku maupun melalui penayangan video yang disajikan oleh guru seperti gambar dibawah ini Gambar 8.2 Susunan bangun datar ➤ Peserta didik menentukan bangun datar apa saja yang terdapat dalam gambar tersebut ❖ Membaca (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung), ➤ Peserta didik diminta membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan • Pengertian bangun datar segiempat dan segitiga ❖ Mendengar ➤ Peserta didik diminta mendengarkan pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan • Pengertian bangun datar segiempat dan segitiga ❖ Menyimak, ➤ Peserta didik diminta menyimak penjelasan pengantar	
--	---	--

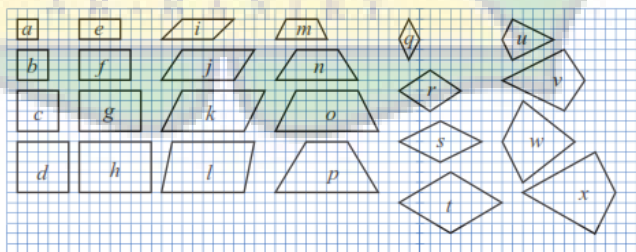
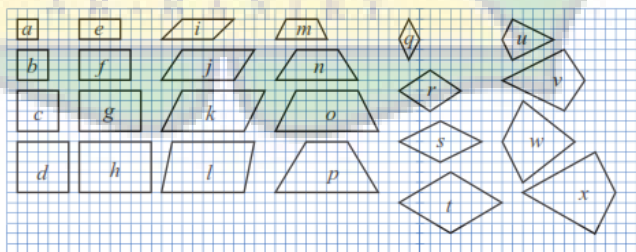
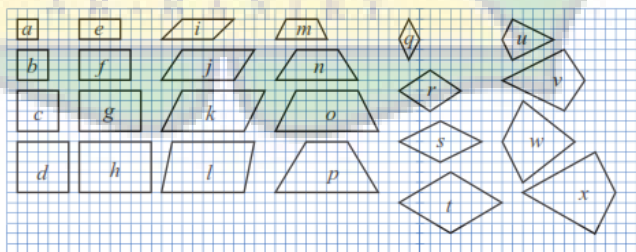
	<i>kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai :</i> <i>Pengertian bangun datar segiempat dan segitiga</i>	
Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : ❖ Mengajukan pertanyaan tentang : <i>Pengertian bangun datar segiempat dan segitiga</i> yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya : ➤ <i>Apa yang terjadi bila rasio tinggi suatu pintu diperbesar dan lebar suatu pintu diperkecil?</i> ➤ <i>Bagaimana seandainya suatu jendela dan pintu bentuknya segitiga?</i> ➤ <i>Ada berapa banyak segiempat yang ditemukan di ruang kelas ini?</i>	
Data collection (pengumpulan data)	Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: ❖ Mengamati obyek/kejadian, ❖ Wawancara dengan nara sumber ❖ Mengumpulkan informasi ➤ <i>Peserta didik diminta mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber tentang</i> <i>Pengertian bangun datar segiempat dan segitiga</i> ❖ Membaca sumber lain selain buku teks, ➤ <i>Peserta didik diminta mengeksplor pengetahuannya dengan membaca buku referensi tentang</i> <i>Pengertian bangun datar segiempat dan segitiga</i> ❖ Mempresentasikan ulang ❖ Aktivitas : ➤ <i>Peserta didik melakukan aktivitas sesuai sesuai buku siswa seperti berikut ini:</i> <i>Ambillah 6 batang korek api. Susunlah 6 batang korek api tersebut membentuk bangun segiempat dan segitiga sebanyak mungkin yang dapat kalian temukan dengan persyaratan sebagai berikut.</i> <i>Semua batang korek api habis terpakai.</i> <i>Setiap ujung batang korek api harus memotong</i>	

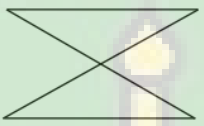
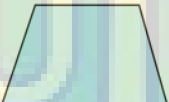
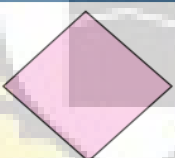
	dengan ujung batang korek api lainnya. 3. Tidak ada satu batang korek api yang bersilangan. Contoh 1 Perhatikan gambar berikut <table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Tentukan banyaknya segiempat yang terbentuk pada gambar tersebut! Alternatif penyelesaian Langkah pertama kita beri simbol pada tiap-tiap kotak, yaitu sebagai berikut: <table border="1"><tr><td><i>a</i></td><td><i>b</i></td><td><i>c</i></td><td><i>d</i></td><td><i>e</i></td></tr></table> Kemudian kita cari satu demi satu berdasarkan simbol yang telah dibuat. 1. Segiempat yang terdiri dari 1 bagian adalah <i>a</i>, <i>b</i>, <i>c</i>, <i>d</i>, dan <i>e</i> ada sebanyak 5 2. Segiempat yang terdiri dari 2 bagian adalah <i>ab</i>, <i>bc</i>, <i>cd</i>, dan <i>de</i> ada sebanyak 4 3. Segiempat yang terdiri dari 3 bagian adalah <i>abc</i>, <i>bcd</i>, dan <i>cde</i> ada sebanyak 3 4. Segiempat yang terdiri dari 4 bagian adalah <i>abcd</i>, dan <i>bcd</i> ada sebanyak 2 5. Segiempat yang terdiri dari 5 bagian adalah <i>abcde</i> ada sebanyak 1 Jadi, banyak segiempat yang terbentuk adalah sebanyak $5 + 4 + 3 + 2 + 1 = 15$ ❖ Mendiskusikan ❖ Mengulang ❖ Saling tukar informasi tentang : ➤ <i>Pengertian bangun datar segiempat dan segitiga</i> dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.						<i>a</i>	<i>b</i>	<i>c</i>	<i>d</i>	<i>e</i>	
<i>a</i>	<i>b</i>	<i>c</i>	<i>d</i>	<i>e</i>								
Data processing	Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara :											

(pengolahan Data)	❖ Berdiskusi tentang data : ➤ <i>Pengertian bangun datar segiempat dan segitiga</i> yang sudah dikumpulkan / terangkum dalam kegiatan sebelumnya. ❖ Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. ❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai ➤ <i>Pengertian bangun datar segiempat dan segitiga</i>	
Verification (pembuktian)	Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan : ❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : ➤ <i>Pengertian bangun datar segiempat dan segitiga</i> antara lain dengan : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.	
Generalization (menarik kesimpulan)	Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan ❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan ❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang : ➤ <i>Pengertian bangun datar segiempat dan segitiga</i> ❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan ❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang ➤ <i>Pengertian bangun datar segiempat dan segitiga</i> ❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku	

	pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. ❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran	
Kegiatan Penutup Peserta didik : • Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. • Mengagendakan pekerjaan rumah. • Mengagendakan proyek yang harus mempelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. Guru : • Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan proyek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian proyek. • Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik		10 Menit

2. Pertemuan Ke-2 (3 x 40 menit)		Waktu
Kegiatan Pendahuluan Guru : Orientasi • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran • Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin • Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. Apersepsi • Mengaitkan <i>materi/tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan <i>materi/tema/kegiatan</i> sebelumnya, ➤ <i>Pengertian bangun datar segiempat dan segitiga</i> • Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. • Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. Motivasi		10 menit

• Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. • Apabila <i>materi/tema/projek</i> ini dikerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: ➢ <i>Memahami jenis-jenis segi empat</i> ➢ <i>Sifat-sifat segi empat</i> • Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung • Mengajukan pertanyaan. Pemberian Acuan • Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. • Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung • Pembagian kelompok belajar • Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.						
Kegiatan Inti <table><tr><th>Sintak Model Pembelajaran</th><th>Kegiatan Pembelajaran</th></tr><tr><td>Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan)</td><td> Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topic ➢ <i>Memahami jenis-jenis segi empat</i> ➢ <i>Sifat-sifat segi empat</i> dengan cara : ❖ Melihat (tanpa atau dengan alat)/ Menayangkan gambar/foto tentang ➢ <i>Peserta didik diminta untuk mengamati permasalahan kontekstual terkait jenis-jenis dan sifat-sifat bangun datar segi empat</i>  ❖ Mengamati ➢ <i>Peserta didik diminta mengamati beberapa contoh permasalahan kontekstual operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dan penyelesaiannya.</i> </td></tr></table>		Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan)	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topic ➢ <i>Memahami jenis-jenis segi empat</i> ➢ <i>Sifat-sifat segi empat</i> dengan cara : ❖ Melihat (tanpa atau dengan alat)/ Menayangkan gambar/foto tentang ➢ <i>Peserta didik diminta untuk mengamati permasalahan kontekstual terkait jenis-jenis dan sifat-sifat bangun datar segi empat</i>  ❖ Mengamati ➢ <i>Peserta didik diminta mengamati beberapa contoh permasalahan kontekstual operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dan penyelesaiannya.</i>	100 Menit
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran					
Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan)	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topic ➢ <i>Memahami jenis-jenis segi empat</i> ➢ <i>Sifat-sifat segi empat</i> dengan cara : ❖ Melihat (tanpa atau dengan alat)/ Menayangkan gambar/foto tentang ➢ <i>Peserta didik diminta untuk mengamati permasalahan kontekstual terkait jenis-jenis dan sifat-sifat bangun datar segi empat</i>  ❖ Mengamati ➢ <i>Peserta didik diminta mengamati beberapa contoh permasalahan kontekstual operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dan penyelesaiannya.</i>					

No.	Gambar	Segiempat/ bukan segiempat	Keterangan
1.		Segiempat	Segiempat beraturan atau persegi
2.		Bukan segiempat	Empat garis sama panjang yang terbuka/terputus
3.		Segiempat	Segiempat beraturan atau persegi panjang
4.		Bukan segiempat	Dua segitiga sama besar dan sama bentuknya
5.		Segiempat	Segiempat beraturan atau jajargenjang
6.		Segiempat	Segiempat beraturan atau trapesium
7.		Segiempat	Segiempat tidak beraturan
8.		Segiempat	Segiempat beraturan atau belahketupat
9.		Segiempat	Segiempat beraturan atau layang-layang

❖ **Membaca** (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung),

- Peserta didik diminta membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan
 - Memahami jenis-jenis segi empat
 - Sifat-sifat segi empat

❖ **Mendengar**

- Peserta didik diminta mendengarkan pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan
 - Memahami jenis-jenis segi empat

	• <i>Sifat-sifat segi empat</i> ❖ Menyimak, ➤ <i>Peserta didik diminta menyimak penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai :</i> • <i>Memahami jenis-jenis segi empat</i> • <i>Sifat-sifat segi empat</i>	
Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : ❖ Mengajukan pertanyaan tentang : ➤ <i>Memahami jenis-jenis segi empat</i> ➤ <i>Sifat-sifat segi empat</i> yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya : ➤ <i>Bagaimana cara membedakan antara segiempat beraturan dengan segiempat tidak beraturan?</i> ➤ <i>Apa saja sifat-sifat dari segiempat beraturan itu?</i>	
Data collection (pengumpulan data)	Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: ❖ Mengamati obyek/kejadian, ❖ Wawancara dengan nara sumber ❖ Mengumpulkan informasi ➤ <i>Peserta didik diminta mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber tentang</i> • <i>Memahami jenis-jenis segi empat</i> • <i>Sifat-sifat segi empat</i> ❖ Membaca sumber lain selain buku teks, ➤ <i>Peserta didik diminta mengeksplor pengetahuannya dengan membaca buku referensi tentang</i> • <i>Memahami jenis-jenis segi empat</i> • <i>Sifat-sifat segi empat</i> <i>Mengamati table sifat-sifat segi empat</i>	

No.	Sifat-sifat Segiempat	PP	P	JG	BK	TR	LL
1.	Setiap pasang sisi berhadapan sejajar	✓				×	
2.	Sisi berhadapan sama panjang						
3.	Semua sisi sama panjang						
4.	Sudut berhadapan sama besar						
5.	Semua sudut sama besar						
6.	Masing-masing diagonal membagi daerah atas dua bagian yang sama						
7.	Kedua diagonal berpotongan di titik tengah masing-masing						
8.	Kedua diagonal saling tegak lurus						
9.	Sepasang sisi sejajar						
10.	Memiliki simetri lipat sebanyak 1						
11.	Memiliki simetri lipat sebanyak 2						
12.	Memiliki simetri lipat sebanyak 4						
13.	Memiliki simetri putar sebanyak 1						
14.	Memiliki simetri putar sebanyak 2						
15.	Memiliki simetri putar sebanyak 4						

Keterangan:

□ berarti memenuhi × berarti tidak memenuhi

JG = Jajar genjang LL = Layang-layang

PP = Persegi panjang P = Persegi

BK = Belah ketupat TR = Trapesium

❖ **Mempresentasikan ulang**

❖ **Aktivitas :**

➤ Mengerjakan beberapa soal terkait sifat segi empat

❖ **Mendiskusikan**

❖ **Mengulang**

❖ **Saling tukar informasi tentang :**

- Memahami jenis-jenis segi empat
- Sifat-sifat segi empat

dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.

Data processing (pengolahan Data)	Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara : ❖ Berdiskusi tentang data : • Memahami jenis-jenis segi empat • Sifat-sifat segi empat
-----------------------------------	---

	yang sudah dikumpulkan / terangkum dalam kegiatan sebelumnya. ❖ Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. ❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai • <i>Memahami jenis-jenis segi empat</i> • <i>Sifat-sifat segi empat</i>	
Verification (pembuktian)	Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan : ❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : • <i>Memahami jenis-jenis segi empat</i> • <i>Sifat-sifat segi empat</i> antara lain dengan : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.	
Generalizatio (menarik kesimpulan)	Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan ❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan ❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang : • <i>Memahami jenis-jenis segi empat</i> ➤ <i>Sifat-sifat segi empat</i> ❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan ❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang	

	• <i>Memahami jenis-jenis segi empat</i> • <i>Sifat-sifat segi empat</i> ❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. ❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran	
Kegiatan Penutup Peserta didik : • Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. • Mengagendakan pekerjaan rumah. • Mengagendakan proyek yang harus mempelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. Guru : • Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan proyek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian proyek. • Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik		10 Menit

3. Pertemuan Ke-3 (2 x 40 menit)		Waktu
Kegiatan Pendahuluan Guru : Orientasi ❖ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran ❖ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin ❖ Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. Apersepsi ❖ Mengaitkan <i>materi/tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan <i>materi/tema/kegiatan</i> sebelumnya, ➤ <i>Memahami jenis-jenis segi empat</i> ➤ <i>Sifat-sifat segi empat</i>		10 menit

❖ Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. ❖ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. Motivasi ❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. ❖ Apabila materi/tema/ projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: ➤ <i>Keliling dan luas segi empat (persegi dan persegi panjang)</i> ❖ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung ❖ Mengajukan pertanyaan. Pemberian Acuan • Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. • Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung • Pembagian kelompok belajar • Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.		
Kegiatan Inti		60 Menit
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan)	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topic <i>Keliling dan luas segi empat (persegi dan persegi panjang)</i> dengan cara : ❖ Melihat (tanpa atau dengan alat)/ Menayangkan gambar/foto tentang ➤ <i>Peserta didik diminta untuk mengamati permasalahan kontekstual mengenai materi yang disajikan oleh guru atau dalam buku siswa</i> 	

Diketahui Fatimah memiliki kebun bunga di belakang rumahnya. Pada kebun bunga tersebut ditanam berbagai jenis bunga. Kebun itu terbagi beberapa petak. Petak I berbentuk persegi, ditanami bunga putih seluas 625 m^2 . Sedangkan petak II berbentuk persegi panjang ditanami bunga merah, panjang petak 50 m dan luasnya

1

5 luas petak I

- Berapa panjang dan keliling Petak I?
- Berapa lebar, luas petak, dan keliling petak II?
- Berapa hektar kebun bunga Fatimah seluruhnya?

❖ Mengamati

- Peserta didik diminta mengamati beberapa contoh permasalahan kontekstual

Contoh 1

Pemahaman konsep keliling dan luas persegi

No.	Gambar persegi	Sisi panjang	Sisi pendek	Keliling	Luas (banyak kotak)
1.		1	1	4	1
2.		2	2	8	4
3.		3	3	12	9

Pemahaman konsep keliling dan luas persegi panjang

No.	Gambar persegi panjang	Sisi panjang	Sisi pendek	Keliling	Luas (banyak kotak)
1.		2	1	6	2
2.		3	1	8	3
3.		3	2	10	6

❖ Membaca (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung),

- Peserta didik diminta membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan
 - Keliling dan luas segi empat (persegi dan persegi panjang)

❖ Mendengar

- Peserta didik diminta mendengarkan pemberian

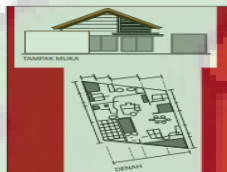
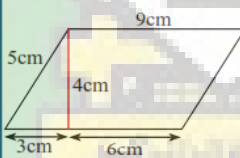
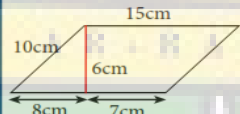
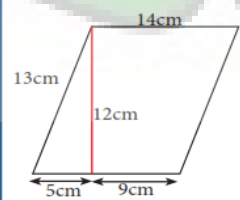
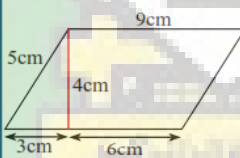
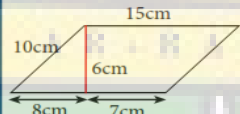
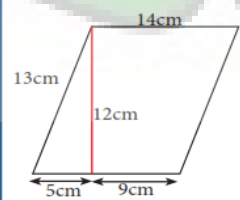
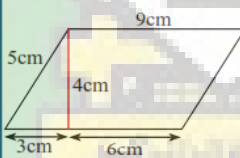
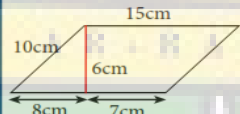
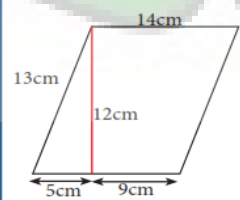
	<i>materi oleh guru yang berkaitan dengan kondisi</i> • <i>Keliling dan luas segi empat (persegi dan persegi panjang)</i> ❖ Menyimak, ➤ <i>Peserta didik diminta menyimak penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai :</i> • <i>Keliling dan luas segi empat (persegi dan persegi panjang)</i>	
Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : ❖ Mengajukan pertanyaan tentang : • <i>Keliling dan luas segi empat (persegi dan persegi panjang)</i> yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya : • <i>Bagaimana cara menemukan rumus keliling dan luas persegi dan persegipanjang?</i> • <i>Apa yang harus diperhatikan pada rumus keliling dan luas persegi dan persegipanjang?</i>	
Data collection (pengumpulan data)	Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: ❖ Mengamati obyek/kejadian, ❖ Wawancara dengan nara sumber ❖ Mengumpulkan informasi ➤ <i>Peserta didik diminta mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber tentang</i> • <i>Keliling dan luas segi empat (persegi dan persegi panjang)</i> ❖ Membaca sumber lain selain buku teks, ➤ <i>Peserta didik diminta mengeksplor pengetahuannya dengan membaca buku referensi tentang keliling dan luas segi empat (persegi dan persegi panjang)</i> ❖ Mempresentasikan ulang ❖ Aktivitas : • <i>Melengkapi keliling dan luas segiempat (persegi dan persegi panjang)</i>	

	❖ Mendiskusikan ❖ Mengulang ❖ Saling tukar informasi tentang : ➤ <i>Keliling dan luas segi empat (persegi dan persegi panjang)</i> dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.	
Data processing (pengolahan Data)	Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara : ❖ Berdiskusi tentang data : ➤ <i>Keliling dan luas segi empat (persegi dan persegi panjang)</i> yang sudah dikumpulkan / terkumpul dalam kegiatan sebelumnya. ❖ Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. ❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai ➤ <i>Keliling dan luas segi empat (persegi dan persegi panjang)</i>	
Verification (pembuktian)	Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan : ❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : ➤ <i>Keliling dan luas segi empat (persegi dan persegi panjang)</i>	

	antara lain dengan : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.	
Generalizatio (menarik kesimpulan)	Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan ❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan ❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang : ➢ <i>Keliling dan luas segi empat (persegi dan persegi panjang)</i> ❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan ❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang ➢ <i>Keliling dan luas segi empat (persegi dan persegi panjang)</i> ❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. ❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran	
Kegiatan Penutup Peserta didik : • Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. • Mengagendakan pekerjaan rumah. • Mengagendakan proyek yang harus mempelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. Guru : • Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan proyek dengan benar diberi paraf		10 menit

serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian proyek.	
Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik	

4. Pertemuan Ke-4 (3 x 40 menit)	Waktu
Kegiatan Pendahuluan Guru : Orientasi - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran - Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin - Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. Apersepsi - Mengaitkan <i>materi/tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan <i>materi/tema/kegiatan</i> sebelumnya, <i>Keliling dan luas segi empat (persegi dan persegi panjang)</i> - Mengingatnkan kembali materi prasyarat dengan bertanya. - Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. Motivasi - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. - Apabila materi/tema/ projek ini dikerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <i>Keliling dan luas segi empat (persegi dan persegi panjang)</i> - Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung - Mengajukan pertanyaan. Pemberian Acuan - Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. - Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung - Pembagian kelompok belajar - Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.	10 Menit
Kegiatan Inti	100

Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Menit																								
Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan)	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topic ➤ <i>Keliling dan luas segi empat (persegi dan persegi panjang)</i> dengan cara : ❖ Melihat (tanpa atau dengan alat)/ ➤ <i>Peserta didik diminta untuk mengamati permasalahan kontekstual mengenai materi yang disajikan oleh guru atau dalam buku siswa</i> Perhatikan gambar berikut ini.  Rumah di lahan jajargenjang  Kap lampu Gambar 8.8 Bentuk denah lahan rumah dan kap lampu dengan seketusnya ❖ Mengamati <i>Peserta didik diminta mengamati beberapa contoh permasalahan kontekstual.</i> Tabel 8.8a Pemahaman konsep keliling dan luas jajargenjang <table><tr><th>No.</th><th>Gambar Jajargenjang</th><th>Sisi Alas</th><th>Sisi Tinggi</th><th>Keliling</th><th>Luas</th></tr><tr><td>1.</td><td></td><td>9 cm</td><td>4 cm</td><td>28 cm</td><td>36 cm²</td></tr><tr><td>2.</td><td></td><td>15 cm</td><td>6 cm</td><td>50 cm</td><td>90 cm²</td></tr><tr><td>3.</td><td></td><td>14 cm</td><td>12 cm</td><td>54 cm</td><td>168 cm²</td></tr></table>	No.	Gambar Jajargenjang	Sisi Alas	Sisi Tinggi	Keliling	Luas	1.		9 cm	4 cm	28 cm	36 cm ²	2.		15 cm	6 cm	50 cm	90 cm ²	3.		14 cm	12 cm	54 cm	168 cm ²	
No.	Gambar Jajargenjang	Sisi Alas	Sisi Tinggi	Keliling	Luas																					
1.		9 cm	4 cm	28 cm	36 cm ²																					
2.		15 cm	6 cm	50 cm	90 cm ²																					
3.		14 cm	12 cm	54 cm	168 cm ²																					

Tabel 8.8b Pemahaman konsep keliling dan luas trapesium

No.	Gambar Trapesium	Dua Sisi Sejajar	Sisi Tinggi	Keliling	Luas
1.		21 cm dan 11 cm	12 cm	58 cm	192 cm^2
2.		13 cm dan 7 cm	8 cm	38 cm	80 cm^2
3.		21 cm dan 11 cm	12 cm	62 cm	204 cm^2

❖ **Membaca** (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung),

Peserta didik diminta membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan

- *Keliling dan luas segi empat (persegi dan persegi panjang)*

❖ **Mendengar**

- *Peserta didik diminta mendengarkan pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan kondisi*
 - *Keliling dan luas segi empat (persegi dan persegi panjang)*

❖ **Menyimak,**

- *Peserta didik diminta menyimak penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai :*
 - *Keliling dan luas segi empat (persegi dan persegi panjang)*

Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)

Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :

❖ **Mengajukan pertanyaan** tentang :

- *Keliling dan luas segi empat (persegi dan persegi panjang)*

yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik)

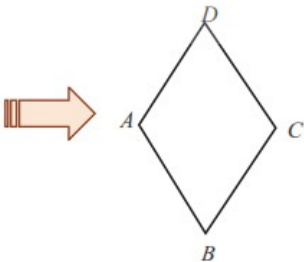
	untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya : • <i>Bagaimana cara menemukan rumus keliling dan luas dari jajargenjang dan trapesium?</i> • <i>Apa yang harus diperhatikan pada rumus keliling dan luas jajargenjang dan trapesium?</i>	
Data collection (pengumpulan data)	Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: ❖ Mengamati obyek/kejadian, ❖ Wawancara dengan nara sumber ❖ Mengumpulkan informasi ➢ <i>Peserta didik diminta mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber tentang</i> • <i>Keliling dan luas segi empat (jajargenjang dan trapesium)</i> ❖ Membaca sumber lain selain buku teks, ➢ <i>Peserta didik diminta mengeksplor pengetahuannya dengan membaca buku referensi tentang</i> • <i>Keliling dan luas segi empat (jajargenjang dan trapesium)</i> ❖ Mempresentasikan ulang ❖ Aktivitas : ➢ <i>Melengkapi table pada buku siswa tentang keliling dan luas segiempat (jajargenjang dan trapezium)</i> ❖ Mendiskusikan ❖ Mengulang ❖ Saling tukar informasi tentang : ➢ <i>Keliling dan luas segi empat (jajargenjang dan trapesium)</i> dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.	
Data processing	Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara :	

(pengolahan Data)	❖ Berdiskusi tentang data : ➤ <i>Keliling dan luas segi empat (jajargenjang dan trapesium)</i> yang sudah dikumpulkan / terangkum dalam kegiatan sebelumnya. ❖ Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. ❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai ➤ <i>Keliling dan luas segi empat (jajargenjang dan trapesium)</i>	
Verification (pembuktian)	Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan : ❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : ➤ <i>Keliling dan luas segi empat (jajargenjang dan trapesium)</i> antara lain dengan : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.	
Generalizatio (menarik kesimpulan)	Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan ❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan ❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang : ➤ <i>Keliling dan luas segi empat (jajargenjang dan trapesium)</i> ❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan ❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru	

	dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang ➤ <i>Keliling dan luas segi empat (jajargenjang dan trapesium)</i> ❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. ❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran	
--	---	--

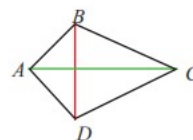
Kegiatan Penutup		10 Menit
Peserta didik : • Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. • Mengagendakan pekerjaan rumah. • Mengagendakan projek yang harus mempelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. Guru : • Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan projek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian projek. • Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik		

5. Pertemuan Ke-5 (2 x 40 menit)		Waktu
Kegiatan Pendahuluan		10 menit
Guru : Orientasi • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran • Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin • Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. Apersepsi • Mengaitkan <i>materi/tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan <i>materi/tema/kegiatan</i> sebelumnya, <i>tentang</i>		

➤ <i>Keliling dan luas segi empat (jajargenjang dan trapesium)</i> • Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. • Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. Motivasi • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. • Apabila materi/tema/ projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: ➤ <i>Keliling dan luas segi empat (belah ketupat dan layang-layang)</i> • Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung • Mengajukan pertanyaan. Pemberian Acuan • Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. • Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung • Pembagian kelompok belajar • Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.		
Kegiatan Inti		60 Menit
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan)	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik ➤ <i>Keliling dan luas segi empat (belah ketupat dan layang-layang)</i> dengan cara : ❖ Melihat (tanpa atau dengan alat) ➤ <i>Peserta didik diminta untuk mengamati penayangan gambar yang disajikan oleh guru maupun mengamati gambar yang terdapat pada buku siswa seperti gambar dibawah.</i>  ➡  Ketupat	



Layang-layang

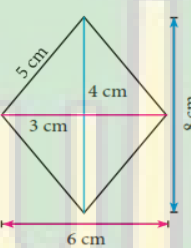


Gambar 8.9 Bentuk ketupat dan layangan dengan seketsanya

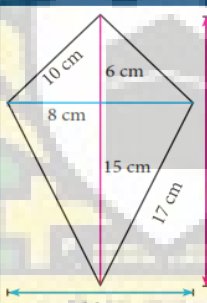
❖ Mengamati

- Peserta didik diminta mengamati gambar /foto yang yang terdapat pada buku maupun melalui penayangan video yang disajikan oleh guru seperti gambar dibawah ini

Tabel 8.10a Pemahaman konsep keliling dan luas belahketupat

No.	Gambar Belahketupat	Diagonal 1	Diagonal 2	Keliling	Luas
1.		6 cm	8 cm	20 cm	24 cm ²

Tabel 8.10b Pemahaman konsep keliling dan luas layang-layang

No.	Gambar Layang-layang	Diagonal 1	Diagonal 2	Keliling	Luas
1.		16 cm	21 cm	54 cm	168 cm ²

- Berdasarkan hasil pengamatan terhadap gambar, peserta didik diminta untuk mendiskusikan tentang hal-hal yang ingin diketahui.

❖ Membaca (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung),

Peserta didik diminta membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan

- Keliling dan luas segi empat (belah ketupat dan layang-layang)

❖ Mendengar

Peserta didik diminta mendengarkan pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan kondisi

- Keliling dan luas segi empat (belah ketupat dan

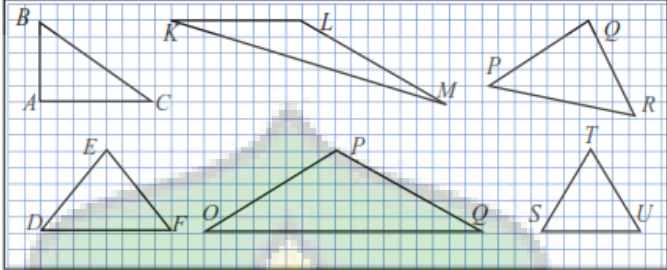
	<i>layang-layang</i>) ❖ Menyimak, <i>Peserta didik diminta menyimak penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai :</i> ➤ <i>Keliling dan luas segi empat (belah ketupat dan layang-layang)</i>	
Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : ❖ Mengajukan pertanyaan tentang : ➤ <i>Keliling dan luas segi empat (belah ketupat dan layang-layang)</i> yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya : ➤ <i>Bagaimana cara menemukan rumus keliling dan luas belahketupat dan layang-layang?</i> ➤ <i>Apa yang harus diperhatikan pada rumus keliling dan luas belahketupat dan layang-layang?</i>	
Data collection (pengumpulan data)	Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: ❖ Mengamati obyek/kejadian, ❖ Wawancara dengan nara sumber ❖ Mengumpulkan informasi ➤ <i>Peserta didik diminta mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber tentang</i> • <i>Keliling dan luas segi empat (belah ketupat dan layang-layang)</i> ❖ Membaca sumber lain selain buku teks, ➤ <i>Peserta didik diminta mengeksplor pengetahuannya dengan membaca buku referensi tentang</i> • <i>Keliling dan luas segi empat (belah ketupat dan layang-layang)</i> ❖ Mempresentasikan ulang ❖ Aktivitas ➤ <i>Melengkapi table pada buku siswa tentang keliling dan luas segiempat (jajargenjang dan trapezium)</i> ❖ Mendiskusikan	

	❖ Mengulang ❖ Saling tukar informasi tentang : <i>Keliling dan luas segi empat (belah ketupat dan layang-layang)</i> dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.	
Data processing (pengolahan Data)	Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara : ❖ Berdiskusi tentang data : <i>Keliling dan luas segi empat (belah ketupat dan layang-layang)</i> yang sudah dikumpulkan / terangkum dalam kegiatan sebelumnya. ❖ Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. ❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai • <i>Keliling dan luas segi empat (belah ketupat dan layang-layang)</i>	
Verification (pembuktian)	Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan : ❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : • <i>Rumus Keliling dan luas segi empat (belah ketupat dan layang-layang)</i> antara lain dengan : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang	

	telah dikerjakan oleh peserta didik.	
Generalizatio (menarik kesimpulan)	Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan ❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan ❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang : • <i>Rumus Keliling dan luas segi empat (belah ketupat dan layang-layang)</i> ❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan ❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang • <i>Keliling dan luas segi empat (belah ketupat dan layang-layang)</i> ❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. ❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran	
Kegiatan Penutup Peserta didik : • Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. • Mengagendakan pekerjaan rumah. • Mengagendakan projek yang harus mempelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. Guru : • Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan projek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian projek. • Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik		10 menit

--	--

6. Pertemuan Ke-6 (3 x 40 menit)		Waktu		
Kegiatan Pendahuluan Guru : Orientasi - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran - Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin - Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. Apersepsi - Mengaitkan <i>materi/tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan <i>materi/tema/kegiatan</i> sebelumnya, <i>Keliling dan luas segi empat (belah ketupat dan layang-layang)</i> - Mengingatnkan kembali materi prasyarat dengan bertanya. - Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. Motivasi - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. - Apabila materi/tema/ projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <i>Jenis dan Sifat Segitiga</i> - Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung - Mengajukan pertanyaan. Pemberian Acuan - Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. - Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung - Pembagian kelompok belajar - Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.		10 Menit		
Kegiatan Inti <table><tr><td>Sintak Model Pembelajaran</td><td>Kegiatan Pembelajaran</td></tr></table>		Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	100 Menit
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran			

Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan)	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topic <i>Jenis dan Sifat Segitiga</i> dengan cara : ❖ Melihat (tanpa atau dengan alat)/ Menayangkan gambar/foto tentang  Gambar 8.19 Berbagai jenis segitiga ❖ Mengamati ➤ Peserta didik diminta mengamati gambar /foto yang yang terdapat pada buku maupun melalui penayangan video yang disajikan oleh guru seperti gambar dibawah ini. <i>Lakukan kegiatan berikut untuk menentukan jenis-jenis segitiga.</i> 1. Gambar segitiga yang sisi-sisinya tidak ada yang sama panjang. Bangun apa yang terbentuk? 2. Gambar segitiga yang dua sisinya sama panjang. Bangun apa yang terbentuk? 3. Gambar segitiga yang ketiga sisinya sama panjang. Bangun apa yang terbentuk? 4. Gambar segitiga yang semua sudutnya kurang dari 90o Bangun apa yang terbentuk? 5. Gambar segitiga yang salah satu sudutnya adalah 90o Bangun apa yang terbentuk? 6. Gambar segitiga yang salah satu sudutnya lebih dari 90o Bangun apa yang terbentuk? ❖ Membaca (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung), ➤ Peserta didik diminta membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan • Jenis dan Sifat Segitiga ❖ Mendengar ➤ Peserta didik diminta mendengarkan pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan kondisi • Jenis dan Sifat Segitiga ❖ Menyimak, ➤ Peserta didik diminta menyimak penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi	
--	---	--

	pelajaran mengenai : • <i>Jenis dan Sifat Segitiga</i>																
Problem statemen (pertanyaan/ identifikasi masalah)	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : ❖ Mengajukan pertanyaan tentang : • <i>Jenis dan Sifat Segitiga</i> yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya : • <i>Berapa banyak jenis-jenis bangun datar segitiga?</i> • <i>Ada berapa banyak jenis segitiga menurut panjang?</i> • <i>Ada berapa banyak jenis segitiga menurut besar sudutnya?</i>																
Data collection (pengumpulan data)	Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: ❖ Mengamati obyek/kejadian, ❖ Wawancara dengan nara sumber ❖ Mengumpulkan informasi ➢ <i>Peserta didik diminta mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber tentang:</i> • <i>Jenis dan Sifat Segitiga</i> ❖ Membaca sumber lain selain buku teks, ➢ <i>Peserta didik diminta mengeksplor pengetahuannya dengan membaca buku referensi tentang</i> ❖ Mempresentasikan ulang ❖ Aktivitas : <i>Melengkapi table sifat-sifat segitiga berdsarkan panjang sisi dan besar sudutnya</i> Tabel 8.12 Sifat-sifat segitiga <table border="1"> <thead> <tr> <th>Segitiga</th><th>Sudut</th><th>Sisi</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Segitiga siku-siku sama kaki</td><td>Satu $\angle$ sama dengan 90°</td><td>...</td></tr> <tr> <td>Segitiga tumpul sama kaki</td><td>...</td><td>...</td></tr> <tr> <td>Segitiga lancip sama kaki</td><td>...</td><td>...</td></tr> <tr> <td>Segitiga sama sisi</td><td>...</td><td>...</td></tr> </tbody> </table>	Segitiga	Sudut	Sisi	Segitiga siku-siku sama kaki	Satu $\angle$ sama dengan 90°	...	Segitiga tumpul sama kaki	...	...	Segitiga lancip sama kaki	...	...	Segitiga sama sisi	...	...	
Segitiga	Sudut	Sisi															
Segitiga siku-siku sama kaki	Satu $\angle$ sama dengan 90°	...															
Segitiga tumpul sama kaki	...	...															
Segitiga lancip sama kaki	...	...															
Segitiga sama sisi	...	...															

	❖ Mendiskusikan ❖ Mengulang ❖ Saling tukar informasi tentang : <i>Jenis dan Sifat Segitiga</i> dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.	
Data processing (pengolahan Data)	Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara : ❖ Berdiskusi tentang data : • <i>Jenis dan Sifat Segitiga</i> yang sudah dikumpulkan / terangkum dalam kegiatan sebelumnya. ❖ Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. ❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai • <i>Jenis dan Sifat Segitiga</i>	
Verification (pembuktian)	Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan : ❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : <i>Jenis dan Sifat Segitiga</i> antara lain dengan : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.	
Generalizatio	Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan	

(menarik kesimpulan)	❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan ❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang : <i>Jenis dan Sifat Segitiga</i> ❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan ❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang <i>Jenis dan Sifat Segitiga</i> ❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. ❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran	
Kegiatan Penutup Peserta didik : • Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. • Mengagendakan pekerjaan rumah. • Mengagendakan projek yang harus mempelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. Guru : • Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan projek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian projek. • Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik		10 Menit

7. Pertemuan Ke-7 (2 x 40 menit)		Waktu				
Kegiatan Pendahuluan Guru : Orientasi - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran - Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin - Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. Apersepsi - Mengaitkan <i>materi/tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan <i>materi/tema/kegiatan</i> sebelumnya, <i>Jenis dan Sifat Segitiga</i> - Mengingatnkan kembali materi prasyarat dengan bertanya. - Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. Motivasi - Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. - Apabila materi/tema/ projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: <i>Jumlah sudut segitiga</i> <i>Ketaksamaan segitiga</i> <i>Sudut luar segitiga</i> - Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung - Mengajukan pertanyaan. Pemberian Acuan - Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. - Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung - Pembagian kelompok belajar - Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.		10 Menit				
Kegiatan Inti <table><tr><th>Sintak Model Pembelajaran</th><th>Kegiatan Pembelajaran</th></tr><tr><td>Stimulation</td><td>Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topic</td></tr></table>		Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Stimulation	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topic	60 Menit
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran					
Stimulation	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topic					

(stimulasi/ pemberian rangsangan)	• <i>Jumlah sudut segitiga</i> • <i>Ketaksamaan segitiga</i> • <i>Sudut luar segitiga</i> dengan cara : ❖ Melihat (tanpa atau dengan alat)/ Menayangkan gambar/foto tentang ❖ Mengamati ➤ <i>Peserta didik diminta mengamati lembar kerja yang dibagikan oleh guru.</i> ❖ Membaca (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung), <i>Peserta didik diminta membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan</i> • <i>Jumlah sudut segitiga</i> • <i>Ketaksamaan segitiga</i> • <i>Sudut luar segitiga</i> ❖ Mendengar ➤ <i>Peserta didik diminta mendengarkan pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan kondisi</i> • <i>Jumlah sudut segitiga</i> • <i>Ketaksamaan segitiga</i> • <i>Sudut luar segitiga</i> ❖ Menyimak, ➤ <i>Peserta didik diminta menyimak penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai :</i> <i>Operasi perkalian dan pembagian bilangan bulat</i>	
--	---	--

Problem statemen (pertanyaan/ identifikasi masalah)	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : ❖ Mengajukan pertanyaan tentang : <i>Operasi perkalian dan pembagian bilangan bulat</i> yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya : ➢ <i>Berapa jumlah besar sudut segitiga</i> ➢ <i>Apakah jumlah besar sudut segitiga selalu sama?</i> ➢ <i>Apa yang dimaksud dengan ketaksamaan segitiga?</i>	
Data collection (pengumpulan data)	Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: ❖ Mengamati obyek/kejadian, ❖ Wawancara dengan nara sumber ❖ Mengumpulkan informasi ➢ <i>Peserta didik diminta mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber tentang</i> • <i>Jumlah sudut segitiga</i> • <i>Ketaksamaan segitiga</i> • <i>Sudut luar segitiga</i> ❖ Membaca sumber lain selain buku teks, ➢ <i>Peserta didik diminta mengeksplor pengetahuannya dengan membaca buku referensi tentang</i> <i>Operasi perkalian dan pembagian bilangan bulat</i> • <i>Jumlah sudut segitiga</i> • <i>Ketaksamaan segitiga</i> • <i>Sudut luar segitiga</i> ❖ Mempresentasikan ulang ❖ Aktivitas : <i>Melakukan aktivitas sesuai dengan LK tentang</i> • <i>Jumlah sudut segitiga</i> • <i>Ketaksamaan segitiga</i> • <i>Sudut luar segitiga</i> ❖ Mendiskusikan ❖ Mengulang ❖ Saling tukar informasi tentang :	

	<i>Operasi perkalian dan pembagian bilangan bulat</i> dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.	
Data processing (pengolahan Data)	Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara : ❖ Berdiskusi tentang data : • <i>Jumlah sudut segitiga</i> • <i>Ketaksamaan segitiga</i> • <i>Sudut luar segitiga</i> yang sudah dikumpulkan / terangkum dalam kegiatan sebelumnya. ❖ Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. ❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai • <i>Jumlah sudut segitiga</i> • <i>Ketaksamaan segitiga</i> • <i>Sudut luar segitiga</i>	
Verification (pembuktian)	Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan : ❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : <i>Operasi perkalian dan pembagian bilangan bulat</i> antara lain dengan : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang	

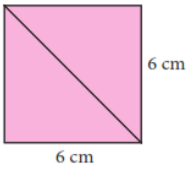
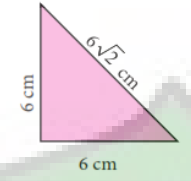
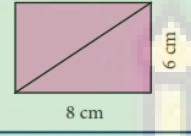
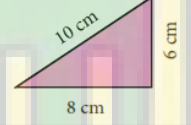
	telah dikerjakan oleh peserta didik.	
Generalizatio (menarik kesimpulan)	Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan ❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan ❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang : • <i>Jumlah sudut segitiga</i> • <i>Ketaksamaan segitiga</i> • <i>Sudut luar segitiga</i> ❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan ❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang • <i>Jumlah sudut segitiga</i> • <i>Ketaksamaan segitiga</i> • <i>Sudut luar segitiga</i> ❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. ❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran	
Catatan : Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)		
Kegiatan Penutup Peserta didik : • Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan.		10 menit

• Mengagendakan pekerjaan rumah. • Mengagendakan proyek yang harus mempelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. Guru : • Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan proyek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian proyek. • Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik	
---	--

8. Pertemuan Ke-8 (2 x 40 menit)	Waktu
Kegiatan Pendahuluan Guru : Orientasi • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran • Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin • Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. Apersepsi • Mengaitkan <i>materi/tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan <i>materi/tema/kegiatan</i> sebelumnya. ➢ <i>Jumlah sudut segitiga</i> ➢ <i>Ketaksamaan segitiga</i> ➢ <i>Sudut luar segitiga</i> • Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. • Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. Motivasi • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. • Apabila materi/tema/ proyek ini dikerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: ➢ <i>Memahami keliling dan luas segitiga</i> • Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung • Mengajukan pertanyaan. Pemberian Acuan • Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.	10 menit

• Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung • Pembagian kelompok belajar • Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.		
Kegiatan Inti		60 Menit
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan)	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topic ➤ <i>Memahami keliling dan luas segitiga dengan cara :</i> ❖ Melihat (tanpa atau dengan alat)/ Menayangkan gambar/foto tentang ➤ <i>Peserta didik diminta untuk mengamati penayangan gambar yang disajikan oleh guru maupun mengamati gambar yang terdapat pada buku siswa.</i>  <i>Seorang nelayan ingin mengganti layar perahunya dengan jenis kain yang lebih tebal agar mampu menahan angin. Bahan kain yang tersedia berbentuk persegi dengan ukuran panjang 10 m. Sesuai ukuran kayu penyangga kain layar perahu sebelumnya, nelayan tersebut harus memotong bahan kain layar dari mulai titik tengah salah satu sisi kain menuju dua titik sudut permukaan kain tersebut.</i> <i>a. Berapa luas permukaan layar perahu tersebut?</i> <i>b. Berapa luas kain yang tersisa?</i> ❖ Mengamati ➤ <i>Peserta didik diminta mengamati gambar /foto yang yang terdapat pada buku maupun melalui penayangan video yang disajikan oleh guru seperti gambar dibawah ini</i>	

Tabel 8.13 Pemahaman konsep keliling dan luas segitiga

No.	Gambar	Sisi Panjang (alas)	Sisi Lebar (tinggi)	Keliling	Luas
1.		6 cm	6 cm	24 cm	36 cm^2
2.		6 cm	6 cm	$(12 + 5\sqrt{2}) \text{ cm}$	18 cm^2
3.		8 cm	6 cm	28 cm	48 cm^2
4.		8 cm	6 cm	24 cm	24 cm^2

➤

❖ **Membaca** (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung),

- Peserta didik diminta membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan
- Memahami keliling dan luas segitiga

❖ **Mendengar**

- Peserta didik diminta mendengarkan pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan kondisi
- Memahami keliling dan luas segitiga

❖ **Menyimak,**

- Peserta didik diminta menyimak penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai :
- Memahami keliling dan luas segitiga

Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)

Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya :

❖ **Mengajukan pertanyaan** tentang :

- Memahami keliling dan luas segitiga

yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk

	membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya : ➤ <i>Bagaimana cara menemukan rumus keliling dan luas segitiga?</i> ➤ <i>Apakah luas segitiga tumpul juga setengah dari luas persegipanjang?</i>	
Data collection (pengumpulan data)	Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: ❖ Mengamati obyek/kejadian, ❖ Wawancara dengan nara sumber ❖ Mengumpulkan informasi ➤ <i>Peserta didik diminta mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber tentang</i> • <i>Memahami keliling dan luas segitiga</i> ❖ Membaca sumber lain selain buku teks, ➤ <i>Peserta didik diminta mengeksplor pengetahuannya dengan membaca buku referensi tentang:</i> • <i>Memahami keliling dan luas segitiga</i> ❖ Mempresentasikan ulang ❖ Aktivitas : ➤ <i>Peserta didik melengkapi tabe pada buku siswa mengenai</i> <i>Memahami keliling dan luas segitiga</i> ❖ Mendiskusikan ❖ Mengulang ❖ Saling tukar informasi tentang : ➤ <i>Memahami keliling dan luas segitiga</i> dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.	
Data processing (pengolahan Data)	Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara : ❖ Berdiskusi tentang data : • <i>Memahami keliling dan luas segitiga</i> yang sudah dikumpulkan / terangkum dalam kegiatan	

	sebelumnya. ❖ Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. ❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai • <i>Memahami keliling dan luas segitiga</i>	
Verification (pembuktian)	Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan : ❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : • <i>Memahami keliling dan luas segitiga</i> antara lain dengan : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.	
Generalizatio (menarik kesimpulan)	Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan ❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan ❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang : • <i>Memahami keliling dan luas segitiga</i> ❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan ❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang • <i>Memahami keliling dan luas segitiga</i> ❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru	

	melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. ❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran	
Kegiatan Penutup Peserta didik : • Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. • Mengagendakan pekerjaan rumah. • Mengagendakan proyek yang harus mempelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. Guru : • Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan proyek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian proyek. • Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik		10 Menit

9. Pertemuan Ke-9 (2 x 40 menit)		Waktu
Kegiatan Pendahuluan Guru : Orientasi • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran • Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin • Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. Apersepsi • Mengaitkan <i>materi/tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan <i>materi/tema/kegiatan</i> sebelumnya, ➢ <i>Memahami keliling dan luas segitiga</i> • Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. • Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. Motivasi • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.		10 menit

• Apabila <i>materi/tema/projek</i> ini dikerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: ➤ <i>Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis tinggi dan garis bagi)</i> • Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung • Mengajukan pertanyaan. Pemberian Acuan • Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. • Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung • Pembagian kelompok belajar • Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.		
Kegiatan Inti		60 Menit
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan)	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topic <i>Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis tinggi dan garis bagi)</i> dengan cara : ❖ Melihat (tanpa atau dengan alat)/ Menayangkan gambar/foto tentang ➤ <i>Peserta didik diminta untuk mengamati penayangan gambar yang disajikan oleh guru maupun mengamati gambar yang terdapat pada buku siswa.</i> • <i>Langkah-langkah melukis garis tinggi segitiga</i> • <i>Langkah-langkah melukis garis sumbu segitiga</i> ❖ Mengamati ➤ <i>Peserta didik diminta mengamati gambar /foto yang yang terdapat pada buku maupun melalui penayangan video yang disajikan oleh guru seperti gambar dibawah ini</i> ❖ Membaca (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung), ➤ <i>Peserta didik diminta membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan</i> • <i>Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis tinggi dan garis bagi)</i> ❖ Mendengar	

	➤ Peserta didik diminta mendengarkan pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan kondisi • Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis tinggi dan garis bagi) ❖ Menyimak, ➤ Peserta didik diminta menyimak penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai : • Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis tinggi dan garis bagi)	
Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : ❖ Mengajukan pertanyaan tentang : ➤ Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis tinggi dan garis bagi) yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya : ➤ Adakah cara lain untuk menggambar garis tinggi dan garis bagi suatu segitiga?	
Data collection (pengumpulan data)	Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: ❖ Mengamati obyek/kejadian, ❖ Wawancara dengan nara sumber ❖ Mengumpulkan informasi ➤ Peserta didik diminta mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber tentang • Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis tinggi dan garis bagi) ❖ Membaca sumber lain selain buku teks, ➤ Peserta didik diminta mengeksplor pengetahuannya dengan membaca buku referensi tentang • Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis tinggi dan garis bagi) ❖ Mempresentasikan ulang ❖ Aktivitas : ❖ Mendiskusikan	

	❖ Mengulang ❖ Saling tukar informasi tentang : <i>Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis tinggi dan garis bagi)</i> dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.	
Data processing (pengolahan Data)	Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara : ❖ Berdiskusi tentang data : <i>Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis tinggi dan garis bagi)</i> yang sudah dikumpulkan / terkumpul dalam kegiatan sebelumnya. ❖ Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. ❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai <i>Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis tinggi dan garis bagi)</i>	
Verification (pembuktian)	Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan : ❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : <i>Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis tinggi dan garis bagi)</i>	

	antara lain dengan : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.	
Generalizatio (menarik kesimpulan)	Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan ❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan ❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang : <i>Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis tinggi dan garis bagi)</i> ❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan ❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang <i>Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis tinggi dan garis bagi)</i> ❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. ❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran	
Catatan : Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)		
Kegiatan Penutup Peserta didik : • Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. • Mengagendakan pekerjaan rumah.		10 menit

• Mengagendakan proyek yang harus mempelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. Guru : • Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan proyek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian proyek. • Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik	
---	--

10. Pertemuan Ke-10 (3 x 40 menit)	Waktu
Kegiatan Pendahuluan Guru : Orientasi • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran • Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin • Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. Apersepsi • Mengaitkan <i>materi/tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan <i>materi/tema/kegiatan</i> sebelumnya, ➢ <i>Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis tinggi dan garis bagi)</i> • Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. • Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. Motivasi • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari. • Apabila <i>materi/tema/projek</i> ini dikerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang: ➢ <i>Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis sumbu dan garis berat)</i> • Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung • Mengajukan pertanyaan. Pemberian Acuan • Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. • Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung	10 menit

• Pembagian kelompok belajar • Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.		
Kegiatan Inti		100 Menit
Sintak Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
Stimulation (stimulasi/ pemberian rangsangan)	Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topic <i>Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis sumbu dan garis berat)</i> dengan cara : ❖ Melihat (tanpa atau dengan alat)/ Menayangkan gambar/foto tentang ➤ Peserta didik diminta untuk mengamati penayangan gambar yang disajikan oleh guru maupun mengamati gambar yang terdapat pada buku siswa. • Langkah-langkah melukis garis bagi segitiga • Langkah-langkah melukis garis berat segitiga ❖ Mengamati ➤ Peserta didik diminta mengamati gambar /foto yang yang terdapat pada buku maupun melalui penayangan video yang disajikan oleh guru seperti gambar dibawah ini ❖ Membaca (dilakukan di rumah sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung), ➤ Peserta didik diminta membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan • <i>Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis sumbu dan garis berat)</i> ❖ Mendengar ➤ Peserta didik diminta mendengarkan pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan kondisi • <i>Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis tinggi dan garis bagi)</i> ❖ Menyimak, ➤ Peserta didik diminta menyimak penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai : • <i>Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis sumbu dan garis berat)</i>	
Problem statemen	Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan	

(pertanyaan/ identifikasi masalah)	dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : ❖ Mengajukan pertanyaan tentang : ➤ <i>Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis tinggi dan garis bagi)</i> yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat. Misalnya : ➤ <i>Adakah cara lain untuk menggambar garis sumbu dan garis berat suatu segitiga?</i>	
Data collection (pengumpulan data)	Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: ❖ Mengamati obyek/kejadian, ❖ Wawancara dengan nara sumber ❖ Mengumpulkan informasi ➤ <i>Peserta didik diminta mengumpulkan data yang diperoleh dari berbagai sumber tentang</i> • <i>Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis sumbu dan garis berat)</i> ❖ Membaca sumber lain selain buku teks, ➤ <i>Peserta didik diminta mengeksplor pengetahuannya dengan membaca buku referensi tentang</i> • <i>Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis sumbu dan garis berat)</i> ❖ Mempresentasikan ulang ❖ Aktivitas : ❖ Mendiskusikan ❖ Mengulang ❖ Saling tukar informasi tentang : <i>Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis tinggi dan garis bagi)</i> dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan	

	berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.	
Data processing (pengolahan Data)	Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara : ❖ Berdiskusi tentang data : <i>Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis sumbu dan garis berat)</i> yang sudah dikumpulkan / terangkum dalam kegiatan sebelumnya. ❖ Mengolah informasi yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. ❖ Peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai <i>Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis sumbu dan garis berat)</i>	
Verification (pembuktian)	Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan : ❖ Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan : <i>Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis sumbu dan garis berat)</i> antara lain dengan : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.	
Generalizatio (menarik kesimpulan)	Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan ❖ Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan ❖ Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang : <i>Memahami Garis-garis Istimewa pada Segitiga (garis sumbu dan garis berat)</i>	

	❖ Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan ❖ Bertanya atas presentasi yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya. ❖ Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa : Laporan hasil pengamatan secara tertulis tentang (garis sumbu dan garis berat) ❖ Menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan. ❖ Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa. ❖ Menyelesaikan uji kompetensi yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran	
Kegiatan Penutup Peserta didik : • Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan. • Mengagendakan pekerjaan rumah. • Mengagendakan proyek yang harus mempelajari pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah. Guru : • Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. Peserta didik yang selesai mengerjakan proyek dengan benar diberi paraf serta diberi nomor urut peringkat, untuk penilaian proyek. • Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik		10 Menit

L, Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Kompetensi Pengetahuan

1) Tes Tertulis

- a) Pilihan ganda
- b) Uraian/esai

2) Tes Lisan

- ▲ Tes lisan pemaparan materi dari pemahaman siswa.

b. Penilaian Kompetensi Keterampilan

- 1) Proyek, pengamatan, wawancara'
 - ▲ *Mempelajari buku teks dan sumber lain tentang materi pokok*
 - ▲ *Menyimak tayangan/demo tentang materi pokok*
- 2) Portofolio / unjuk kerja
- 3) Produk,

2. Instrumen Penilaian

- a. *Pertemuan Pertama (Terlampir)*
- b. *Pertemuan Kedua (Terlampir)*
- c. *Pertemuan Ketiga (Terlampir)*
- d. *Pertemuan Keempat (Terlampir)*
- e. *Pertemuan Kelima (Terlampir)*
- f. *Pertemuan Keenam (Terlampir)*
- g. *Pertemuan Ketujuh (Terlampir)*
- h. *Pertemuan Kedelapan (Terlampir)*
- i. *Pertemuan Ketiga (Terlampir)*
- j. *Pertemuan Kesepuluh (Terlampir)*

3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

- ❖ Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai KKM maupun kepada peserta didik yang sudah melampaui KKM. Remedial terdiri atas dua bagian : remedial karena belum mencapai KKM dan remedial karena belum mencapai Kompetensi Dasar
- ❖ Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), misalnya sebagai berikut.
 - ▲ *Kalimat Berisi Penjelasan Terperinci untuk Mengonkretkan*
 - ▲ *Menggunakan Pilihan Kata dengan Emosi Kuat*
 - ▲ *Mengidentifikasi Majas*

b. Pengayaan

- ❖ Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai KKM atau mencapai Kompetensi Dasar.
- ❖ Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- ❖ Direncanakan berdasarkan IPK atau materi pembelajaran yang membutuhkan pengembangan lebih luas misalnya
 - ▲ *Ciri objek yang dideskripsikan*
 - ▲ *Tujuan menciptakan teks deskripsi*
 - ▲ *Ciri isi teks deskripsi*

M,Media, Alat, Bahan dan Sumber Pembelajaran

➤ Media :

- ▲ *Worksheet* atau lembar kerja (siswa)
- ▲ Lembar penilaian
- ▲ Laboratorium komputer sekolah atau warnet

- ▲ Perpustakaan sekolah
- **Alat/Bahan :**
 - ▲ Penggaris, spidol, papan tulis
 - ▲ Laptop & infocus
 - ▲ Slde presentasi (ppt)
- **Sumber Belajar :**
 - ▲ Buku Pedoman Guru Mapel Bahasa Indonesia Kelas VII
 - ▲ Buku Pegangan Siswa Mapel Bahasa Indonesia Kelas VII
 - ▲ Sumber Internet

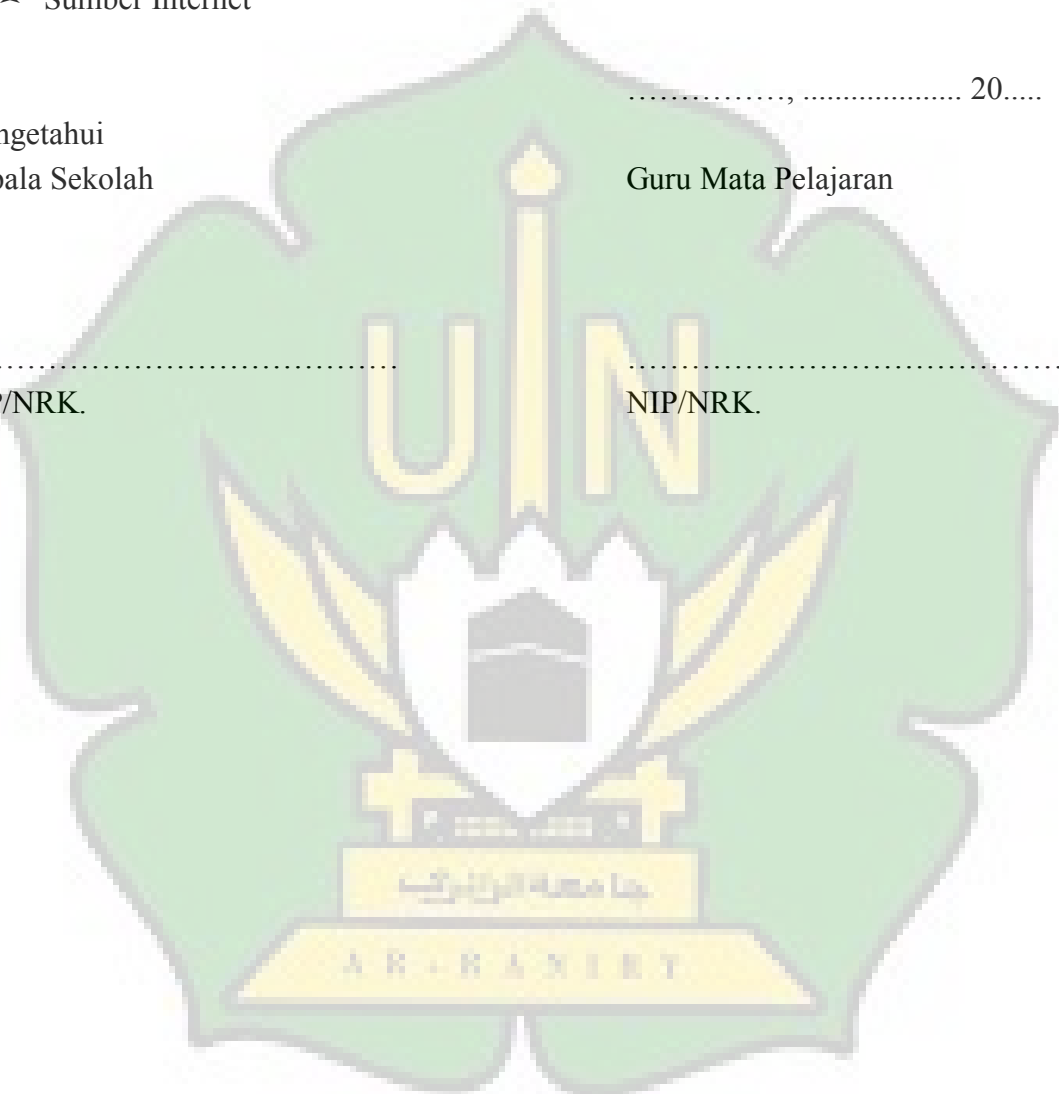
....., 20.....

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

.....
NIP/NRK.

.....
NIP/NRK.



**LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN SIKAP
PENILAIAN OBSERVASI**

Rubrik:

Indikator sikap aktif dalam pembelajaran:

1. Kurang baik jika menunjukkan sama sekali tidak ambil bagian dalam pembelajaran
2. Cukup jika menunjukkan ada sedikit usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten
3. Baik jika menunjukkan sudah ada usaha ambil bagian dalam pembelajaran tetapi belum ajeg/konsisten
4. Sangat baik jika menunjukkan sudah ambil bagian dalam menyelesaikan tugas kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten

Indikator sikap bekerjasama dalam kegiatan kelompok.

1. Kurang baik jika sama sekali tidak berusaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok.
2. Cukup jika menunjukkan ada sedikit usaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum ajeg/konsisten.
3. Baik jika menunjukkan sudah ada usaha untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok tetapi masih belum ajeg/konsisten.
4. Sangat baik jika menunjukkan adanya usaha bekerjasama dalam kegiatan kelompok secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Indikator sikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.

1. Kurang baik jika sama sekali tidak bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.
2. Cukup jika menunjukkan ada sedikit usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif tetapi masuih belum ajeg/konsisten
3. Baik jika menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif tetapi masuih belum ajeg/konsisten.
4. Sangat baik jika menunjukkan sudah ada usaha untuk bersikap toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif secara terus menerus dan ajeg/konsisten.

Bubuhkan tanda $\checkmark$ pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama Siswa	Sikap																															
		Tanggung Jawab				Jujur				Peduli				Kerjasama				Santun				Percaya diri				Disiplin							
		KR	CK	BA	SB	KR	CK	BA	SB	KR	CK	BA	SB	KR	CK	BA	SB	KR	CK	BA	SB	KR	CK	BA	SB	KR	CK	BA	SB				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Sultan Haykal																																
2																																	
3																																	
4																																	
5																																	
dst																																	

K : Kurang C: Cukup B: Baik SB : Baik Sekali

REKAPITULASI PENILAIAN SIKAP – OBSERVASI

No	Nama Siswa	SIKAP							Skor Rata-rata
		Tanggung Jawab	Jujur	Pedul	Kerja Sama	Santun	Percaya Diri	Disiplin	
1	Sultan Haykal								
2	Aisy Anindya								
3									
4									
5									
dst									

LEMBAR PENILAIAN SIKAP - OBSERVASI PADA KEGIATAN PRAKTIKUM

Mata Pelajaran :

Kelas/Semester :

Topik/Subtopik :

Indikator : Peserta didik menunjukkan perilaku ilmiah disiplin, tanggung jawab, jujur, teliti dalam melakukan percobaan
.....

No	Nama Siswa	Disiplin	Tanggung Jawab	Kerja sama	Teliti	Kreatif	Peduli Lingkungan	Ket.
1	Sultan Haykal							
2	Aisy Anindya							
3								
4								
5								
dst								

Kolom Aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut.

4 = sangat baik

3 = baik

2 = cukup

1 = kurang

LEMBAR PENILAIAN SIKAP - OBSERVASI PADA KEGIATAN DISKUSI

Mata Pelajaran :

Kelas/Semester :

Topik/Subtopik :

Indikator : Peserta didik menunjukkan perilaku kerja sama, santun, toleran, responsif dan proaktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan.

No	Nama Siswa	Kerja sama	Rasa Ingin Tahu	Santun	Komunikatif	Keterangan
1	Sultan Haykal					
2	Aisy Anindya					
3						
4						
5						
dst						

Kolom Aspek perilaku diisi dengan angka yang sesuai dengan kriteria berikut.

4 = sangat baik 3 = baik 2 = cukup 1 = kurang

LEMBAR PENILAIAN SIKAP – DIRI (PENILAIAN DIRI)

Nama :

Kelas :

Kelompok :

Untuk pertanyaan 1 sampai dengan 6, tulismasing-masing huruf sesuai dengan pendapatmu!

A = Selalu B = Sering C = Jarang D = Tidak pernah

1	Saya memiliki motivasi dalam diri saya sendiri selama proses pembelajaran
2	Saya bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok
3	Saya menunjukkan sikap konsisten dalam proses pembelajaran
4	Saya menunjukkan sikap disiplin dalam menyelesaikan tugas individu maupun kelompok
5	Saya menunjukkan rasa percaya diri dalam mengemukakan gagasan, bertanya, atau menyajikan hasil diskusi
6	Saya menunjukkan sikap toleransi dan saling menghargai terhadap perbedaan pendapat/cara dalam menyelesaikan masalah
7	Saya menunjukan sikap positif (individu dan social) dalam diskusi kelompok
8	Saya menunjukkan sikap ilmiah pada saat melaksanakan studi literatur atau pencarian informasi

9	Saya menunjukkan perilaku dan sikap menerima, menghargai, dan melaksanakan kejujuran, kerja keras, disiplin dan tanggung jawab
10	Selama kegiatan pembelajaran, tugas apa yang kamu lakukan?

Pedoman Penskoran: Skor 4, jika A = Selalu
 Skor 3, jika B = Sering
 Skor 2, jika C = Jarang
 Skor 1, jika D = Tidak pernah

$$\text{Skor Perolehan} = \frac{\text{JumlahSkorPerolehan}}{24}$$

Penilaian Sikap - Diri
setelah peserta didik selesai belajar satu KD

Topik :
 Nama : Kelas :

Setelah mempelajari materi, Anda dapat melakukan penilaian diri dengan cara memberikan tanda ✓ pada kolom yang tersedia sesuai dengan kemampuan

No	Pernyataan	Sudah Memahami	Belum Memahami
1	Memahami		
2	Memahami		
3	Memahami		
4	Memahami		

REKAPITULASI PENILAIAN DIRI PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran :
 Topik/Materi :
 Kelas :

No	Nama	Skor Pernyataan penilaian Diri					Jumlah	Nilai
		1	2	3				

1	Sultan Haykal	2	1	2				
2	Aisy Anindya	2	2	1				
3								
4								
5								
Dst								
1	Sultan Haykal							

Nilai peserta didik dapat menggunakan rumus:

$$\text{Skor Perolehan} = \frac{\text{Jumlah skor}}{2 \times \text{jumlah pernyataan}} \times 100$$

PENILAIAN SIKAP – DIRI (SETELAH MELAKSANAKAN SUATU TUGAS)

Topik :
 Nama : Kelas :

Bacalah baik-baik setiap pernyataan dan berilah tanda V pada kolom yang sesuai dengan keadaan dirimu yang sebenarnya.

No	Pernyataan	Sudah Memahami	Belum Memahami
1	Selama melakukan tugas kelompok saya bekerjasama dengan teman satu kelompok		
2	MemahaSaya mencatat data dengan teliti dan sesuai dengan fakta		
3	Saya melakukan tugas sesuai dengan jadwal yang telah dirancang		
4	Saya membuat tugas terlebih dahulu dengan membaca literatur yang mendukung tugas		
5			

Skor : Ya = 2 Tidak =1

REKAPITULASI PENILAIAN DIRI PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran :
 Topik/Materi :
 Kelas :

No	Nama	Skor Pernyataan penilaian Diri					Jumlah	Nilai
		1	2	3				

1	Sultan Haykal	2	1	2				
2	Aisy Anindya	2	2	1				
3								
4								
5								
Dst								

Nilai peserta didik dapat menggunakan rumus:

$$\square\square\square\square\square = \frac{\text{Jumlah skor}}{2 \times \text{jumlah pernyataan}} \times 100$$

PENILAIAN SIKAP - ANTAR PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran :

Kelas/Semester :

Topik/Subtopik :

Indikator : Peserta didik menunjukkan perilaku kerja sama, santun, toleran, responsif dan proaktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan.

PENILAIAN ANTAR PESERTA DIDIK

Topik/Subtopik:

Nama Teman yang dinilai:

Tanggal Penilaian:

Nama

Penilai:

- Amati perilaku temanmu dengan cermat selama mengikuti pembelajaran
- Berikan tanda v pada kolom yang disediakan berdasarkan hasil pengamatanmu.
- Serahkan hasil pengamatanmu kepada gurumu

No	Perilaku	Dilakukan / Muncul	
		Ya	Tidak
1	Mau menerima pendapat teman		
2	Memaksa teman untuk menerima pendapatnya		
3	Memberi solusi terhadap pendapat yang bertentangan		
4	Mau bekerjasama dengan semua teman		
5			

Pemberian skor untuk perilaku positif = 2, Tidak = 1. Untuk yang negatif Ya = 1 Tidak = 2

REKAPITULASI PENILAIAN ANTAR PESERTA DIDIK

No	Nama	Skor Perilaku					Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	Sultan Haykal	2	1	2	2	2	9	
2	Aisy Anindya	2	2	1				
3								
Dst								

Nilai peserta didik dapat menggunakan rumus:

$$\text{Skor Perolehan} = \frac{\text{Jumlah skor}}{2 \times \text{jumlah pernyataan}} \times 100$$

LEMBAR PENILAIAN SIKAP - TEMAN SEBAYA

Instrumen

Petunjuk:

Berilah tanda (x) pada pilihan yang paling menggambarkan kondisi teman sejawat kamu dalam kurun waktu 1 (satu) minggu terakhir.

Nama Teman yang Dinilai :

Kelas :

No.	Aspek Penilaian	Keterangan			
		4	3	2	1
1.	Siswa bertanya kepada teman ketika mengerjakan tugas individu				
2.	Siswa meniru/menyontek pekerjaan teman pada saat ulangan				
3.	Siswa tidak mengeluh ketika menyelesaikan tugas individu atau kelompok				
4.	Siswa menuntaskan tugas yang diberikan guru				
5.	Siswa bertanya kepada guru atau teman ketika proses pembelajaran berlangsung				
6.	Siswa mengumpulkan tugas tepat waktu				
Jumlah					
Total Skor					

Keterangan:

4 : Tidak Pernah (intensitas sikap yang diamati tidak muncul)

3 : Jarang (intensitasnya sikap yang diamati sebagian kecil muncul)

2 : Sering (intensitasnya sikap yang diamati sebagian besar muncul)

1 : Selalu (intensitasnya sikap yang diamati selalu muncul)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Total SKor Perolehan}}{24} \times 100$$

Kategori: 86 – 100 : Sangat Baik

55 – 70 : Cukup

71 – 85 : Baik

< 55 : Kurang

LEMBAR PENILAIAN SIKAP - JURNAL

Nama Siswa :

Kelas :

No.	Hari/Tanggal	Sikap/Perilaku		Keterangan
		Positif	Negatif	

Kesimpulan :

.....

.....

.....

PENILAIAN SIKAP – JURNAL

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Aspek yang diamati :

No	Hari/tanggal	Kejadian	Keterangan / Tindak Lanjut
1			
2			
3			
Dst			

Nilai jurnal menggunakan skala Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), dan Kurang (K)

LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN TERTULIS (Bentuk Uraian)

Soal Tes Uraian

1.
2.
3.
4.
5.

Kunci Jawaban Soal Uraian dan Pedoman Penskoran

Alternatif jawaban	Penyelesaian	Skor
1		2
2		2
3		2
4		2
5		2
	Jumlah	10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{5} \times 10$$

PENILAIAN PENGETAHUAN - TES TULIS URAIAN

Topik :

Indikator :

Soal :

a.

b.

Jawaban :

a.

b.

Pedoman Penskoran

No	Jawaban	Skor
1		
2		
3		
Skor maksimal		

LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN -TERTULIS

(Pilihan Ganda)

Pilih Satu Jawaban yang paling tepat !

1.

a.

b.

c.

d.

dst.

Kunci Jawaban Pilihan Ganda dan Pedoman Penskoran

Alternatif Jawaban	Penyelesaian	Skor
1		1
2		1
3		1
4		1
....		1
20		1
	Jumlah	20

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{20} \times 10$$

Penilaian Pengetahuan - Tes Tulis Pilihan Ganda	
Topik	:
Indikator	:
Soal	:
Jawaban	:
	a.
	b.
	c.
	d.
	e.

LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN (ANALISIS)- TES TERTULIS

No	Nama Siswa	Pilihan ganda																				Essay					Skor		Nilai
		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	01	02	03	04	05	PG	E	
1	Sultan Haykal																												
2	Aisy Anindya																												
3																													
4																													
5																													
dst																													

LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN
Observasi terhadap Diskusi Tanya Jawab dan Percakapan

KELAS :

No	Nama Peserta Didik	Pernyataan							
		Pengungkapan gagasan yang orisinal		Kebenaran Konsep		Ketepatan penggunaan istilah		Dan lain sebagainya	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Sultan Haykal								
2	Aisy Anindya								
3									
4									
5									
Dst									

PENILAIAN PENGETAHUAN - OBSERVASI TERHADAP DISKUSI, TANYA JAWAB DAN PERCAKAPAN

No	Nama Peserta Didik	Pernyataan						Jumlah	
		Pengungkapan gagasan yang orisinil		Kebenaran konsep		Ketepatan penggunaan istilah			
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Sultan Haykal								
2	Aisy Anindya								
3									
4									
5									
Dst									

**LEMBAR PENILAIAN PENGETAHUAN
PENILAIAN PENUGASAN**

Penilaian Pengetahuan – Penugasan

Mengidentifikasi

Tugas : Menyusun laporan hasil percobaan tentang cara kerja
.....secara tertulis dengan berbagai media.

Indikator : membuat laporan hasil percobaan cara kerja

Langkah Tugas :

1. Lakukan observasi ke pasar atau tempat lainnya untuk mendapatkan informasi mengenai
2. Datalah yang kamu dapatkan dalam bentuk tabel yang berisi,
.....
3. Diskusikan hasil observasi yang kamu lakukan bersama teman-temanmu untuk menjawab pertanyaan berikut:
 - a. Jenisapa yang paling banyak kamu temukan dipasaran?
 - b. Bagaimana yang terjadi?
 - c. Keuntungan apa yang diperoleh dalam kehidupan?
4. Tuliskan hasil kegiatanmu dalam bentuk laporan dan dikumpulkan serta dipresentasikan pada kegiatan pembelajaran berikutnya

Rubrik Penilaian

No.	Kriteria	Kelompok								
		9	8	7	6	5	4	3	2	1
1	Kesesuaian dengan konsep dan prinsip bidang studi									
2	Ketepatan memilih bahan									
3	Kreativitas									
4	Ketepatan waktu pengumpulan tugas									
5	Kerapihan hasil									
	Jumlah skor									

Keterangan: 4 = sangat baik, 3 = baik, 2 = cukup baik, 1 = kurang baik

$$\text{Nilai Perolehan} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{20}$$

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN - UNJUK KERJA

Pekerjaan :

-
-
-
-
-

Tabel : Rubrik Penilaian Unjuk Kerja

Tingkat	Kriteria
4	Jawaban menunjukkan penerapan konsep mendasar yang berhubungan dengan tugas ini. Ciri-ciri: Semua jawaban benar, sesuai dengan prosedur operasi dan penerapan konsep yang berhubungan dengan tugas ini
3	Jawaban menunjukkan penerapan konsep mendasar yang berhubungan dengan tugas ini. Ciri-ciri: Semua jawaban benar tetapi ada cara yang tidak sesuai atau ada satu jawaban salah. Sedikit kesalahan perhitungan dapat diterima
2	Jawaban menunjukkan keterbatasan atau kurang memahami masalah yang berhubungan dengan tugas ini. Ciri-ciri: Ada jawaban yang benar dan sesuai dengan prosedur, dan ada jawaban tidak sesuai dengan permasalahan yang ditanyakan.
1	Jawaban hanya menunjukkan sedikit atau sama sekali tidak ada pengetahuan bahasa Inggris yang berhubungan dengan masalah ini. Ciri-ciri: Semua jawaban salah, atau Jawaban benar tetapi tidak diperoleh melalui prosedur yang benar.
0	Tidak ada jawaban atau lembar kerja kosong

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN- UNJUK KERJA

KELAS :

No	Nama Siswa	Tingkat				Nilai	Ket.
		4	3	2	1		
1	Sultan Haykal						
2	Aisy Anindya						

3							
4							
5							
dst							

LEMBAR PENGAMATAN
PENILAIAN KETERAMPILAN - UNJUK KERJA/KINERJA/PRAKTIK

Topik :

KI :

KD :

Indikator :

No	Nama	Persiapan Percobaan	Pelaksanaan Percobaan	Kegiatan Akhir Percobaan	Jumlah Skor
1	Sultan Haykal				
2	Aisy Anindya				
3					
4					
5					
Dst					

No	Keterampilan yang dinilai	Skor	Rubrik
1	Persiapan Percobaan (Menyiapkan alat Bahan)		- Alat-alat tertata rapih sesuai dengan keperlunya
		30	- Rangkaian alat percobaan tersusun dengan benar dan tepat
			- Bahan-bahan tersedia di tempat yang sudah ditentukan.
		20	Ada 2 aspek yang tersedia
		10	Ada 1 aspek yang tersedia
2	Pelaksanaan Percobaan	30	- Menggunakan alat dengan tepat - Membuat bahan percobaan yang diperlukan dengan tepat - Menuangkan / menambahkan bahan yang tepat - Mengamati hasil percobaan dengan tepat
		20	Ada 3 aspek yang tersedia

		10	Ada 2 aspek yang tersedia
3	Kegiatan akhir praktikum	30	- Membuang larutan atau sampah ketempatnya - Membersihkan alat dengan baik - Membersihkan meja praktikum - Mengembalikan alat ke tempat semula
		20	Ada 3 aspek yang tersedia
		10	Ada 2 aspek yang tersedia

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN - PROYEK

Proyek :

-
-
-
-
-

Orientasi Masalah:

Bentuklah tim kelompokmu, kemudian pergilah ke yang ada dimu. Ambil alat yang digunakan untuk terhadap antara terhadap yang berada di, lakukan berulang-ulang sehingga kamu menemukan yang antara dengan tersebut!

Langkah-langkah Pengerjaan:

1. Kerjakan tugas ini secara kelompok. Anggota tiap kelompok paling banyak 4 orang.
2. Selesaikan masalah terkait
3. Cari data dengan tersebut
4. Bandingkan untuk mencari umum jumlahpertahun
- 4 Lakukan prediksi dengan tersebut
6. Hasil pemecahan masalah dibuat dalam laporan tertulis tentang kegiatan yang dilakukan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan pemecahan masalah, dan pelaporan hasil pemecahan masalah
7. Laporan bagian perencanaan meliputi: (a) tujuan kegiatan, (b) persiapan/strategi untuk pemecahan masalah
8. Laporan bagian pelaksanaan meliputi: (a) pengumpulan data, (b) proses pemecahan masalah, dan (c) penyajian data hasil
9. Laporan bagian pelaporan hasil meliputi: (a) kesimpulan akhir, (b) pengembangan hasil pada masalah lain (jika memungkinkan)
10. Laporan dikumpulkan paling lambat minggu setelah tugas ini diberikan

Rubrik Penilaian Proyek:

Kriteria	Skor
- Jawaban benar sesuai dengan kerangka berpikir ilmiah - Laporan memuat perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan - Bagian perencanaan memuat tujuan kegiatan yang jelas dan persiapan/strategi pemecahan masalah yang benar dan tepat - Bagian pelaksanaan memuat proses pengumpulan data yang baik, pemecahan masalah yang masuk akal (nalar) dan penyajian data berbasis bukti - Bagian pelaporan memuat kesimpulan akhir yang sesuai dengan data, terdapat pengembangan hasil pada masalah lain - Kerjasama kelompok sangat baik	4
- Jawaban benar sesuai dengan kerangka berpikir ilmiah - Laporan memuat perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan - Bagian perencanaan memuat tujuan kegiatan yang jelas dan persiapan/strategi pemecahan masalah yang benar dan tepat - Bagian pelaksanaan memuat proses pengumpulan data yang baik, pemecahan masalah yang masuk akal (nalar) dan penyajian data berbasis bukti - Bagian pelaporan memuat kesimpulan akhir yang sesuai dengan data, tidak terdapat pengembangan hasil pada masalah lain - Kerjasama kelompok sangat baik	3
- Jawaban benar tetapi kurang sesuai dengan kerangka berpikir ilmiah - Laporan memuat perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan - Bagian perencanaan memuat tujuan kegiatan yang kurang jelas dan persiapan/strategi pemecahan masalah yang kurang benar dan tepat - Bagian pelaksanaan memuat proses pengumpulan data yang kurang baik, pemecahan masalah yang kurang masuk akal (nalar) dan penyajian data kurang berbasis bukti - Bagian pelaporan memuat kesimpulan akhir yang kurang sesuai dengan data, tidak terdapat pengembangan hasil pada masalah lain - Kerjasama kelompok baik	2
- Jawaban tidak benar - Laporan memuat perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan - Bagian perencanaan memuat tujuan kegiatan yang tidak jelas dan persiapan/strategi pemecahan masalah yang kurang benar dan tepat - Bagian pelaksanaan memuat proses pengumpulan data yang kurang baik, pemecahan masalah yang kurang masuk akal (nalar) dan penyajian data tidak berbasis bukti - Bagian pelaporan memuat kesimpulan akhir yang tidak sesuai dengan data, tidak terdapat pengembangan hasil pada masalah lain - Kerjasama kelompok kurang baik	1
Tidak melakukan tugas proyek	0

PENILAIAN KETERAMPILAN – PROYEK

Mata Pelajaran :

Guru Pembimbing :

Nama Proyek :

Nama :

Alokasi Waktu :

Kelas :

No	Aspek	Skor (1 – 5)
1	Perencanaan : a. Rancangan Alat - Alat dan bahan - Gambar rancangan/desain b. Uraian cara menggunakan alat	
2	Pelaksanaan : a. Keakuratan Sumber Data / Informasi b. Kuantitas dan kualitas Sumber Data c. Analisis Data d. Penarikan Kesimpulan	
3	Laporan Proyek : a. Sistematika Laporan b. Performans c. Presentasi	
Total Skor		

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN PENILAIAN PRODUK

Nama Produk :

Nama Peserta Didik :

No	Aspek	Skor			
1	Perencanaan Bahan	1	2	3	4
2	Proses Pembuatan - Persiapan Alat dan Bahan - Teknik Pengolahan - K3 (Keamanan, Keselamatan, dan Kebersihan)				
3	Hasil Produk - Bentuk Fisik - Bahan				

	- Warna - Pewangi -				
Total Skor					

- Aspek yang dinilai disesuaikan dengan jenis produk yang dibuat
- Skor diberikan tergantung dari ketepatan dan kelengkapan jawaban yang diberikan. Semakin lengkap dan tepat jawaban, semakin tinggi perolehan skor.

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN PENILAIAN PORTOFOLIO

Tugas

-
-
-
-
-

RUBRIK PENILAIAN

Nama siswa :

Kelas :

No	Kategori	Skor	Alasan
1	Apakah portofolio lengkap dan sesuai dengan rencana?		
2	Apakah lembar isian dan lembar kuesioner yang dibuat sesuai?		
3	Apakah terdapat uraian tentang prosedur pengukuran/pengamatan yang dilakukan?		
4	Apakah isian hasil pengukuran/pengamatan dilakukan secara benar?		
5.	Apakah data dan fakta yang disajikan akurat?		
6.	Apakah interpretasi dan kesimpulan yang dibuat logis?		
7.	Apakah tulisan dan diagram disajikan secara menarik?		
8.	Apakah bahasa yang digunakan untuk menginterpretasikan lugas, sederhana, runtut dan sesuai dengan kaidah EYD?		
Jumlah			

Kriteria : 5 = sangat baik,
2 = kurang, dan

4 = baik,
1 = sangat kurang

3 = cukup,

$$\text{Nilai Perolehan} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{40}$$

PENILAIAN KETERAMPILAN – PRODUK

Mata Pelajaran : Nama Peserta Didik :
 Nama Produk : Kelas :
 Alokasi Waktu :

No	Aspek	Skor (1 – 5)
1	Tahap Perencanaan Bahan	
2	Tahap Proses Pembuatan : a. Persiapan alat dan bahan b. Teknik Pengolahan c. K3 (Keselamatan kerja, keamanan dan kebersihan)	
3	Tahap Akhir (Hasil Produk) a. Bentuk fisik b. Inovasi	
Total Skor		

PENILAIAN KETERAMPILAN – PORTOFOLIO

Mata Pelajaran :
 Kelas/Semester :
 Peminatan :
 Tahun Ajaran : 2015/2016
 Judul portofolio : Pelaporan merancang /perakitan alat praktikum dan Penyusunan laporan praktikum
 Tujuan : Peserta didik dapat merancang/merakit alat dan menyusun laporan praktikum bidang studi sebagai tulisan ilmiah
 Ruang lingkup : Karya portofolio yang dikumpulkan adalah laporan seluruh hasil rancangan/rakitan alat dan laporan praktikum bidang studi semester 1

Uraian tugas portofolio

1. Buatlah laporan kegiatan merancang/merakit alat, laporan praktikum bidang studi sebagai tulisan ilmiah
2. Setiap laporan dikumpulkan selambat-lambatnya seminggu setelah peserta didik melaksanakan tugas

**PENILAIAN PORTOFOLIO PENYUSUNAN LAPORAN PERANCANGAN
PERCOBAAN DAN LAPORAN PRAKTIK**

Mata Pelajaran :

Alokasi Waktu :

Sampel yang dikumpulkan : Laporan

Nama Peserta didik :

Kelas :

No	Indikator	Periode	Aspek yang dinilai				Catatan / Nilai
			Kebenaran Konsep	Kelengkapan gagasan	Sistematika	Tata Bahasa	
1							
2	Menyusun laporan perancangan percobaan						
3	Menyusun laporan praktikum						
4							

Rubrik Penilaian portofolio Laporan Praktikum		
No	Komponen	Skor
1	Kebenaran Konsep	Skor 25 jika seluruh konsep bidang studi pada laporan benar Skor 15 jika sebagian konsep bidang studi pada laporan benar Skor 5 jika semua konsep bidang studi pada laporan salah
2	Kelengkapan gagasan	Skor 25 jika kelengkapan gagasan sesuai konsep Skor 15 jika kelengkapan gagasan kurang sesuai konsep Skor 5 jika kelengkapan gagasan tidak sesuai konsep
3	Sistematika	Skor 25 jika sistematika laporan sesuai aturan yang disepakati Skor 15 jika sistematika laporan kurang sesuai aturan yang disepakati Skor 5 jika sistematika laporan tidak sesuai aturan yang disepakati
4	Tatabahasa	Skor 25 jika tatabahasa laporan sesuai aturan Skor 15 jika tatabahasa laporan kurang sesuai aturan Skor 5 jika tatabahasa laporan tidak sesuai aturan

Keterangan:

Skor maksimal = jumlah komponen yang dinilai x 25 = 4 x 25 = 100

Nilai portofolio = Nilai = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$

[illegible]

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Walid, M. Ag
NIP. 197001031999031001

Zuhruf S.Pd
NIP. 197312222005012002



Lampiran 3: Hasil Validasi



**ANGKET RESPON VALIDASI TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN MATERI SEGIEMPAT DI SMP/MTs BERBASIS BUDAYA
ISLAMI DALAM SUKU GAYO**

Nama Instansi : UIN Ar-Raniry
 Hari/Tanggal : Senin/ 18 Mei 2020
 Nama Validator : Dr. Zainal Abidin, M.Pd

1. Motif Kerawang Peger

Petunjuk Pengisian

5. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
6. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai	4 = Sesuai
2 = Kurang Sesuai	5 = Sangat Sesuai
3 = Cukup Sesuai	

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap				√	
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI				√	
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru			√		
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik				√	
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik				√	
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi				√	
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman				√	
	Media yang digunakan sesuai dengan materi				√	
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum				√	
	Keseuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami					√

Petunjuk Pengisian

6. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
7. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Kurang Setuju
3 = Cukup Setuju

4 = Setuju
5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah				√	
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar				√	
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak				√	
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran			√		
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					√
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					√
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran				√	
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran				√	
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca					√
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari				√	
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan				√	

2. Motif Kerawang Tekukur

Petunjuk Pengisian

7. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
8. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai
2 = Kurang Sesuai
3 = Cukup Sesuai

4 = Sesuai
5 = Sangat Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap				√	
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI				√	
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru			√		
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik				√	
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik				√	
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi				√	
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman				√	
	Media yang digunakan sesuai dengan materi				√	
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum				√	
	Keseuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami					√

Petunjuk Pengisian

8. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
9. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Kurang Setuju
3 = Cukup Setuju

4 = Setuju
5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah				√	
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar ,mengajar				√	
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak				√	
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran			√		
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					√
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					√
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran				√	
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran				√	
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca					√
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari				√	
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan				√	

3. Motif Kerawang Tapak Sulaiman

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
- Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai
 2 = Kurang Sesuai
 3 = Cukup Sesuai

4 = Sesuai
 5 = Sangat Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap				√	

	Kesesuaian materi dengan KD dan KI				√	
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru			√		
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik				√	
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik				√	
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi				√	
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman				√	
	Media yang digunakan sesuai dengan materi				√	
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum				√	
	Keseuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami					√

Petunjuk Pengisian

3. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
4. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju
 2 = Kurang Setuju
 3 = Cukup Setuju

4 = Setuju
 5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah				√	
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar				√	
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak				√	
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran			√		
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					√

		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					√
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran				√	
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran				√	
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca					√
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari				√	
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan				√	

4. Motif Kerawang Opoh Ulen-ulen Dan Cike

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
- Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai
2 = Kurang Sesuai
3 = Cukup Sesuai

4 = Sesuai
5 = Sangat Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap				√	
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI				√	
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru			√		
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik				√	
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik				√	
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi				√	
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman				√	
	Media yang digunakan sesuai dengan materi				√	

	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum				√	
	Keseuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami					√

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
- Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Kurang Setuju
3 = Cukup Setuju

4 = Setuju
5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah				√	
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar				√	
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak				√	
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran			√		
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					√
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					√
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran				√	
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran				√	
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca					√
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari				√	
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan				√	

5. Motif Kerawang Kalung Baju Tari Saman

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
2. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai
2 = Kurang Sesuai
3 = Cukup Sesuai

4 = Sesuai
5 = Sangat Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap				✓	
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI				✓	
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru			✓		
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik				✓	
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik				✓	
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi				✓	
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman				✓	
	Media yang digunakan sesuai dengan materi				✓	
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum				✓	
	Kesesuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami					✓

Petunjuk Pengisian

3. Berikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
4. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Kurang Setuju
3 = Cukup Setuju

4 = Setuju
5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan	Perangkat	Media pembelajaran dapat				✓	

Media	Lunak	dikelola dengan mudah					
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar				√	
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak				√	
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran			√		
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					√
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					√
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran				√	
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran				√	
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca					√
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari				√	
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan				√	

6. Validasi Untuk Keseluruh Motif (media)

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
2. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai
2 = Kurang Sesuai
3 = Cukup Sesuai

4 = Sesuai
5 = Sangat Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap				√	
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI				√	
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru			√		
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik				√	
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik				√	
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi				√	
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman				√	
	Media yang digunakan sesuai dengan materi				√	
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum				√	
	Kesesuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami					√

Petunjuk Pengisian

3. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
4. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Cukup Setuju

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah				√	
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar				√	
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak				√	
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran			√		
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					√
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					√
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran				√	
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran				√	
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca					√
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari				√	
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan				√	

Komentar dan saran perbaikan secara umum

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis budaya islami pada materi segiempat kelas VII SMP/MTs dinyatakan:

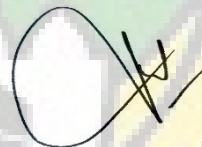
g. Layak digunakan tanpa revisi

h. Layak digunakan dengan revisi

i. Tidak layak digunakan

Banda Aceh, 18 Mei 2020

Validator



(Zainal Abidin)

NIP. 1971051520033121005



**ANGKET RESPON VALIDASI TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN MATERI SEGIEMPAT DI SMP/MTs BERBASIS BUDAYA
ISLAMI DALAM SUKU GAYO**

Nama Instansi : Majelis Adat Gayo (MAG)

Hari/Tanggal : Selasa/ 10 Maret 2020

Nama Validator : Najman

1. Motif Kerawang Peger

Petunjuk Pengisian

9. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.

10. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai

4 = Sesuai

2 = Kurang Sesuai

5 = Sangat Sesuai

3 = Cukup Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap					√
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI					√
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru					√
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik					√
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik					√
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi					√
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman					√
	Media yang digunakan sesuai dengan materi					√
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum					√
	Keseuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami					√

Petunjuk Pengisian

10. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.

11. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Cukup Setuju

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah					√
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar					√
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak					√
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran					√
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					√
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					√
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran					√
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran					√
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca					√
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari					√
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan					√

2. Motif Kerawang Tekukur

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
2. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai
2 = Kurang Sesuai
3 = Cukup Sesuai

4 = Sesuai
5 = Sangat Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap					✓
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI					✓
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru				✓	
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik				✓	
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik			✓		
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi			✓		
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman				✓	
	Media yang digunakan sesuai dengan materi				✓	
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum				✓	
	Keseuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami				✓	

Petunjuk Pengisian

12. Berikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
13. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Kurang Setuju
3 = Cukup Setuju

4 = Setuju
5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah					√
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar ,mengajar					√
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak					√
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran					√
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					√
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					√
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran					√
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran					√
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca				√	
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari				√	
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan				√	

3. Motif Tapak Sulaiman

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
- Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai

4 = Sesuai

2 = Kurang Sesuai

5 = Sangat Sesuai

3 = Cukup Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap					√
	Kesesuaian materi dengan KD					

	dan KI					√
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru					√
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik					√
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik					√
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi					√
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman					√
	Media yang digunakan sesuai dengan materi					√
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum					√
	Kesesuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami					√

Petunjuk Pengisian

3. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
4. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Kurang Setuju
3 = Cukup Setuju

4 = Setuju
5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah					√
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar					√
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak					√
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran					√
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					√

		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					√
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran					√
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran					√
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca					√
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari					√
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan					√

4. Motif Kerawang Opoh Ulen-Ulen Dan Cike

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
2. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

- | | |
|-------------------------|-------------------|
| 1 = Sangat Tidak Sesuai | 4 = Sesuai |
| 2 = Kurang Sesuai | 5 = Sangat Sesuai |
| 3 = Cukup Sesuai | |

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap					√
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI					√
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru					√
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik					√
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik					√
	Contoh yang diberikan sesuai					

	dengan materi					√
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman					√
	Media yang digunakan sesuai dengan materi					√
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum					√
	Keseuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami					√

Petunjuk Pengisian

3. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
4. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Cukup Setuju

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah					√
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar					√
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak					√
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran					√
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					√
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					√
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran					√
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran					√
		Teks yang ditampilkan mudah					

		dibaca				√	
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari				√	
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan				√	

5. Motif Kerawang Kalung Baju Tari Saman

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
2. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai
2 = Kurang Sesuai
3 = Cukup Sesuai

4 = Sesuai
5 = Sangat Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap					√
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI					√
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru				√	
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik				√	
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik				√	
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi				√	
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman				√	
	Media yang digunakan sesuai dengan materi				√	
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum				√	
	Kesesuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami				√	

Petunjuk Pengisian

3. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
4. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju
 2 = Kurang Setuju
 3 = Cukup Setuju

4 = Setuju
 5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah					√
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar					√
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak					√
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran					√
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					√
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					√
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran					√
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran					√
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca					√
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari					√
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan					√

6. Hasil Validasi

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
2. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai

4 = Sesuai

2 = Kurang Sesuai

5 = Sangat Sesuai

3 = Cukup Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap				√	
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI				√	
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru					√
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik					√
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik					√
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi					√
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman					√
	Media yang digunakan sesuai dengan materi					√
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum					√
	Kesesuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami					√

Petunjuk Pengisian

5. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
6. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Kurang Setuju
3 = Cukup Setuju

4 = Setuju
5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah					√
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar					√
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak					√
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran					√
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					√
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					√
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran					√
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran					√
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca					√
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari					√
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan					√

Komentar dan saran perbaikan secara umum

Agar mengganti nama motif pagar menjadi peger, perhatikan setiap bahasa Gayonya

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

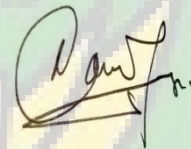
5. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis budaya islami pada materi segiempat kelas VII SMP/MTs dinyatakan:

- j. Layak digunakan tanpa revisi
- k. Layak digunakan dengan revisi**
- l. Tidak layak digunakan

Takengon, 10 Maret 2020

Validator



(Najman)



**ANGKET RESPON VALIDASI TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN MATERI SEGIEMPAT DI SMP/MTs BERBASIS BUDAYA
ISLAMI DALAM SUKU GAYO**

Nama Instansi : Majelis Adat Gayo (MAG)

Hari/Tanggal : Selasa/ 10 Maret 2020

Nama Validator : Musdalifah

3. Motif Kerawang Peger

Petunjuk Pengisian

11. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.

12. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai

4 = Sesuai

2 = Kurang Sesuai

5 = Sangat Sesuai

3 = Cukup Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap				√	
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI				√	
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru					√
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik					√
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik					√
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi					√
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman					√
	Media yang digunakan sesuai dengan materi					√
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum					√
	Keseuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami					√

Petunjuk Pengisian

14. Berikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.

15. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Cukup Setuju

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah					✓
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar					✓
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak					✓
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran					✓
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					✓
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					✓
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran					✓
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran					✓
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca					✓
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari					✓
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan					✓

4. Motif Kerawang Tekukur

Petunjuk Pengisian

7. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
8. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

- | | |
|-------------------------|-------------------|
| 1 = Sangat Tidak Sesuai | 4 = Sesuai |
| 2 = Kurang Sesuai | 5 = Sangat Sesuai |
| 3 = Cukup Sesuai | |

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap				√	
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI				√	
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru				√	
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik				√	
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik				√	
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi				√	
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman				√	
	Media yang digunakan sesuai dengan materi				√	
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum				√	
	Keseuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami				√	

Petunjuk Pengisian

16. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
17. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

- | | |
|-------------------------|-------------------|
| 1 = Sangat Tidak Setuju | 4 = Setuju |
| 2 = Kurang Setuju | 5 = Sangat Setuju |
| 3 = Cukup Setuju | |

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah				√	
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar				√	
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak				√	
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran				√	
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					√
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					√
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran					√
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran					√
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca					√
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari					√
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan					√

9. Motif Tapak Sulaiman

Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
- Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai

4 = Sesuai

2 = Kurang Sesuai

5 = Sangat Sesuai

3 = Cukup Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap					√
	Kesesuaian materi dengan KD					

	dan KI					√
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru					√
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik					√
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik					√
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi					√
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman					√
	Media yang digunakan sesuai dengan materi					√
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum					√
	Kesesuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami					√

Petunjuk Pengisian

7. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
8. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Kurang Setuju
3 = Cukup Setuju

4 = Setuju
5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah					√
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar					√
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak				√	
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran				√	
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					√

		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					√
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran					√
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran					√
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca					√
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari					√
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan					√

10. Motif Kerawang Opoh Ulen-Ulen Dan Cike

Petunjuk Pengisian

6. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
7. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai 4 = Sesuai
 2 = Kurang Sesuai 5 = Sangat Sesuai
 3 = Cukup Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap					√
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI					√
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru					√
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik					√
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik					√
	Contoh yang diberikan sesuai					

	dengan materi					√
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman					√
	Media yang digunakan sesuai dengan materi					√
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum					√
	Keseuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami					√

Petunjuk Pengisian

8. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
9. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Cukup Setuju

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah					√
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar					√
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak				√	
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran				√	
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					√
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					√
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran					√
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran					√
		Teks yang ditampilkan mudah					

		dibaca				√	
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari				√	
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan				√	

11. Motif Kerawang Kalung Baju Tari Saman

Petunjuk Pengisian

7. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
8. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai
2 = Kurang Sesuai
3 = Cukup Sesuai

4 = Sesuai
5 = Sangat Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap					√
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI					√
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru				√	
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik				√	
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik				√	
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi				√	
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman				√	
	Media yang digunakan sesuai dengan materi				√	
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum				√	
	Kesesuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami					√

Petunjuk Pengisian

9. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.

10. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Cukup Setuju

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah					√
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar ,mengajar					√
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak				√	
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran				√	
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					√
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					√
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran					√
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran					√
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca					√
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari					√
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan					√

12. Hasil Validasi Untuk Seluruh Media

Petunjuk Pengisian

3. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
4. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai

4 = Sesuai

2 = Kurang Sesuai

5 = Sangat Sesuai

3 = Cukup Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap				√	
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI					√
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru				√	
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik					√
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik					√
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi					√
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman					√
	Media yang digunakan sesuai dengan materi					√
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum					√
	Kesesuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami					√

Petunjuk Pengisian

11. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.

12. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Cukup Setuju

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah					√
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar					√
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak					√
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran					√
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					√
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					√
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran					√
		Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran					√
	Komunikasi Visual	Teks yang ditampilkan mudah dibaca					√
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari					√
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan					√

Komentar dan saran perbaikan secara umum

Agar mengganti nama motif pagar menjadi peger, perhatikan setiap bahasa Gayonya

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

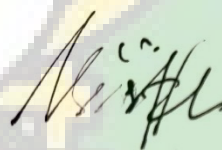
10. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis budaya islami pada materi segiempat kelas VII SMP/MTs dinyatakan:

- m. Layak digunakan tanpa revisi
- n. Layak digunakan dengan revisi**
- o. Tidak layak digunakan

Aceh Tengah, 10 Maret 2020

Validator



(Musdalifah)

**ANGKET RESPON VALIDASI TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN MATERI SEGIEMPAT DI SMP/MTs BERBASIS BUDAYA
ISLAMI DALAM SUKU GAYO**

Nama Instansi : Majelis Adat Gayo (MAG)

Hari/Tanggal : Sabtu/ 21 Maret 2020

Nama Validator : Sri Rahayu S.Pd

5. Motif Kerawang Peger

Petunjuk Pengisian

13. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.

14. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai

4 = Sesuai

2 = Kurang Sesuai

5 = Sangat Sesuai

3 = Cukup Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap				√	
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI				√	
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru				√	
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik				√	
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik				√	
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi				√	
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman				√	
	Media yang digunakan sesuai dengan materi				√	
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum				√	
	Keseuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami				√	

Petunjuk Pengisian

18. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.

19. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Cukup Setuju

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah				√	
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar				√	
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak			√		
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran				√	
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik			√		
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar				√	
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran				√	
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran				√	
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca					√
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari				√	
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan				√	

6. Motif Kerawang Tekukur

Petunjuk Pengisian

13. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.

14. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai

4 = Sesuai

2 = Kurang Sesuai

5 = Sangat Sesuai

3 = Cukup Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap				√	
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI				√	
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru				√	
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik				√	
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik				√	
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi				√	
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman				√	
	Media yang digunakan sesuai dengan materi				√	
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum				√	
	Keseuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami				√	

Petunjuk Pengisian

20. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.

21. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju

4 = Setuju

2 = Kurang Setuju

5 = Sangat Setuju

3 = Cukup Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah				√	
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar				√	
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak					√
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran					√
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					√
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					√
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran					√
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran					√
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca					√
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari					√
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan					√

15. Motif Tapak Sulaiman

Petunjuk Pengisian

9. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
10. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai

4 = Sesuai

2 = Kurang Sesuai

5 = Sangat Sesuai

3 = Cukup Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap				√	
	Kesesuaian materi dengan KD					

	dan KI				√	
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru				√	
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik				√	
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik				√	
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi				√	
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman				√	
	Media yang digunakan sesuai dengan materi					√
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum					√
	Kesesuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami					√

Petunjuk Pengisian

11. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.

12. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Cukup Setuju

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah					√
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar					√
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak					√
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran				√	
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					√

		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar				√	
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran				√	
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran				√	
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca					√
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari				√	
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan				√	

16. Motif Kerawang Opoh Ulen-Ulen Dan Cike

Petunjuk Pengisian

11. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
12. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

- | | |
|-------------------------|-------------------|
| 1 = Sangat Tidak Sesuai | 4 = Sesuai |
| 2 = Kurang Sesuai | 5 = Sangat Sesuai |
| 3 = Cukup Sesuai | |

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap					√
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI					√
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru					√
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik					√
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik					√
	Contoh yang diberikan sesuai					

	dengan materi					√
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman					√
	Media yang digunakan sesuai dengan materi					√
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum					√
	Keseuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami					√

Petunjuk Pengisian

13. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.

14. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Cukup Setuju

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah					√
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar					√
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak					√
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran					√
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					√
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					√
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran					√
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran					√
		Teks yang ditampilkan mudah					

		dibaca					√
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari					√
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan					√

17. Motif Kerawang Kalung Baju Tari Saman

Petunjuk Pengisian

13. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.

14. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai

4 = Sesuai

2 = Kurang Sesuai

5 = Sangat Sesuai

3 = Cukup Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap				√	
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI				√	
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru				√	
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik				√	
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik				√	
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi				√	
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman				√	
	Media yang digunakan sesuai dengan materi				√	
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum					√
	Kesesuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami					√

Petunjuk Pengisian

15. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.

16. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Cukup Setuju

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah				√	
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar				√	
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak				√	
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran				√	
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik				√	
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar				√	
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran				√	
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran					√
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca					√
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari					√
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan					√

18. Hasil Validasi Untuk Seluruh Media

Petunjuk Pengisian

5. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
6. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai

4 = Sesuai

2 = Kurang Sesuai

5 = Sangat Sesuai

3 = Cukup Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap				√	
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI				√	
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru			√		
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik				√	
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik			√		
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi					√
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman				√	
	Media yang digunakan sesuai dengan materi					√
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum					√
	Kesesuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami					√

Petunjuk Pengisian

17. Berikan tanda centang (√) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.

18. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju

4 = Setuju

2 = Kurang Setuju

5 = Sangat Setuju

3 = Cukup Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah					√
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar ,mengajar				√	
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak				√	
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran				√	
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik			√		
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar				√	
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran				√	
	Komunikasi Visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran					√
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca					√
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari					√
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan					√

Komentar dan saran perbaikan secara umum

Agar mengganti nama motif pagar menjadi peger, perhatikan setiap bahasa Gayonya

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

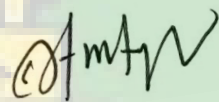
15. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis budaya islami pada materi segiempat kelas VII SMP/MTs dinyatakan:

- p. Layak digunakan tanpa revisi
- q. **Layak digunakan dengan revisi**
- r. Tidak layak digunakan

Aceh Tengah, 21 Maret 2020

Validator



(Sri Rahayu S.Pd)

NIP. 198009302006042030

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN MATERI SEGIEMPAT DI SMP/MTs BERBASIS BUDAYA
ISLAMI DALAM SUKU GAYO**

Nama Sekolah : MTsN 1 ACEH TENGAH

Hari/Tanggal : SELASA / 9 JUNI 2020

Nama Guru : SYAMSU ARJUNA, S-Ag

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
2. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai

4 = Sesuai

2 = Kurang Sesuai

5 = Sangat Sesuai

3 = Cukup Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap					✓
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI					✓
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru					✓
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik					✓
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik				✓	
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi				✓	
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman				✓	
	Media yang digunakan sesuai dengan materi				✓	
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum					✓

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
2. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Kurang Setuju
3 = Cukup Setuju

4 = Setuju
5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah				✓	
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar				✓	
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak				✓	
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran					✓
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik			✓		
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar				✓	
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran				✓	
	Komunikasi visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran					✓
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca				✓	
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari			✓		
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan				✓	

Komentar dan saran perbaikan secara umum

Tolong sempurnakan filosofi kerawang khususnya pada motif kekukur kaitannya dengan penerapan syariat Islam di dalam buku saya.

3. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis budaya islami pada materi segiempat kelas VII SMP/MTs dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan tanpa revisi
- Tidak layak digunakan

Takengon, 9 Juni 2020

Guru Matematika

pagne
(Syamsi Arjuna, S.Ag.)

NIP. 19780115 200312 2 001

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN MATERI SEGIEMPAT DI SMP/MTs BERBASIS BUDAYA
ISLAMI DALAM SUKU GAYO**

Nama Sekolah : MTsN 7 Aceh Tengah
 Hari/Tanggal : Senin / 8 Juni 2020
 Nama Guru : Sri Rahayu S-Pd

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
2. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai
 2 = Kurang Sesuai
 3 = Cukup Sesuai

4 = Sesuai
 5 = Sangat Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap					✓
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI					✓
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru					✓
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik					✓
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik					✓
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi					✓
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman					✓
	Media yang digunakan sesuai dengan materi					✓
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum					✓

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
2. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Cukup Setuju

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah					✓
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar					✓
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak				✓	
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran					✓
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					✓
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					✓
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran					✓
	Komunikasi visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran					✓
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca				✓	
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari					✓
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan					✓

Komentar dan saran perbaikan secara umum

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis budaya islami pada materi segiempat kelas VII SMP/MTs dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan tanpa revisi
- c. Tidak layak digunakan

Jedet Ayu, 8 - Juni 2020

Guru Matematika

(Signature)

(Sri Rahayu, S.Pd)

NIP. 19800330 200604 2030

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN MATERI SEGIEMPAT DI SMP/MTs BERBASIS BUDAYA
ISLAMI DALAM SUKU GAYO**

Nama Sekolah : SMPN 4 Takengon
 Hari/Tanggal : Jumat/ 12 Juni 2020
 Nama Guru : Evi Safitri

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
2. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai
 2 = Kurang Sesuai
 3 = Cukup Sesuai

4 = Sesuai
 5 = Sangat Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap				✓	
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI					✓
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru					✓
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik					✓
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik					✓
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi					✓
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman					✓
	Media yang digunakan sesuai dengan materi					✓
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum				✓	

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
2. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Kurang Setuju
3 = Cukup Setuju

4 = Setuju
5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah				✓	
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar				✓	
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di diberbagai perangkat lunak				✓	
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran					✓
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik					✓
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar					✓
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran					✓
	Komunikasi visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran					✓
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca					✓
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari					✓
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan					✓

Komentar dan saran perbaikan secara umum

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

3. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis budaya islami pada materi segiempat kelas VII SMP/MTs dinyatakan:

- a) Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan tanpa revisi
- c. Tidak layak digunakan

Takengon, 12 Juni 2020

Guru Matematika

Evisafitri
(.....
NIP. 196506221987032004.

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN MATERI SEGIEMPAT DI SMP/MTs BERBASIS BUDAYA
ISLAMI DALAM SUKU GAYO**

Asal Sekolah : MTsN 1 Aceh Tengah
 Hari/Tanggal :
 Nama Siswa/i : Rizka Syukri

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
2. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai 4 = Sesuai
 2 = Kurang Sesuai 5 = Sangat Sesuai
 3 = Cukup Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap					✓
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI				✓	
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru					✓
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik				✓	
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik					✓
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi					✓
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman					✓
	Media yang digunakan sesuai dengan materi					✓
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum				✓	
	Keseuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami				✓	

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

A R - H A N I Y T

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
2. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju
 2 = Kurang Setuju
 3 = Cukup Setuju

4 = Setuju
 5 = Sangat Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah				✓	
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar				✓	
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di berbagai perangkat lunak				✓	
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran				✓	
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik				✓	
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar				✓	
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran				✓	
	Komunikasi visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran				✓	
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca				✓	
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari				✓	
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan				✓	

جنا مدرسة التميز

AR - HANITY

Komentar dan saran perbaikan secara umum

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... 2020

Rizkan

(...Rizkan Sukri.....)

جامعة الزيتونة

AR-RANIBT

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN MATERI SEGIEMPAT DI SMP/MTs BERBASIS BUDAYA
ISLAMI DALAM SUKU GAYO**

Asal Sekolah : MTsN 1 ACEH TENGAH
 Hari/Tanggal :
 Nama Siswa/i : Muhammad Dhuha

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
2. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Sesuai 4 = Sesuai
 2 = Kurang Sesuai 5 = Sangat Sesuai
 3 = Cukup Sesuai

Aspek	Kriteria	Nilai				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi	Isi materi segiempat sudah lengkap				✓	
	Kesesuaian materi dengan KD dan KI				✓	
	Informasi pada media pembelajaran memberikan pengetahuan baru				✓	
	Memberikan pengalaman belajar pada peserta didik				✓	
	Sajian materi pada media pembelajaran dan gambar menarik					✓
	Contoh yang diberikan sesuai dengan materi					✓
	Latihan soal yang disajikan membantu mengetahui tingkat pemahaman					✓
	Media yang digunakan sesuai dengan materi					✓
	Tujuan pembelajaran sesuai dengan dengan kurikulum				✓	
	Keseuaian media dengan budaya Gayo berbasis islami				✓	

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

AR-RANIRY

Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom penelitian sesuai untuk setiap item.
2. Berikan penilaian Anda berdasarkan keterangan berikut:

1 = Sangat Tidak Setuju 4 = Setuju
 2 = Kurang Setuju 5 = Sangat Setuju
 3 = Cukup Setuju

Aspek		Kriteria	Nilai				
			1	2	3	4	5
Tampilan Media	Perangkat Lunak	Media pembelajaran dapat dikelola dengan mudah					✓
		Media pembelajaran mudah digunakan dalam proses belajar mengajar					✓
		Media pembelajaran mudah untuk disebarluaskan atau dijalankan di berbagai perangkat lunak					✓
		Media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan pembelajaran					✓
	Desain Pembelajaran	Warna yang dipakai pada media pembelajaran menarik				✓	
		Desain media yang digunakan dapat memotivasi siswa untuk belajar				✓	
		Memudahkan untuk memahami materi pembelajaran				✓	
	Komunikasi visual	Kreatif dalam ide pengembangan media pembelajaran				✓	
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca					✓
		Gambar yang ditampilkan sesuai seperti bentuk asli dalam kehidupan sehari-hari					✓
		Media pembelajaran ini menarik, mudah digunakan dan tidak membosankan					✓

جامعة الزيتونة

AR-RANIRY

Komentar dan saran perbaikan secara umum

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

..... 2020


(Muhammad Dhuhra.....)

جامعة الزيتونة

AR-RANISY

Lampiran 5 : Olah Data Masing-masing Media

1. Motif Kerawang Gayo Peger

No	Aspek Penaian	Keterangan	V1	V2	V3	V4	Σ Skor (Σx_i)	Σx_i	$\Sigma X/\Sigma x_i$	Skor (%)	Kategori
1.	Kualitas Isi	Isi materi lebih lengkap	4	5	4	4	17	20	0,85	85	SB
		kekesuaian dengan KD dan KI	4	5	4	4	17	20	0,85	85	SB
		Media memberikan pengetahuan baru	3	5	5	4	17	20	0,85	85	SB
		Memberikan pengalaman belajar	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Gambar Menarik	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Contoh yang diberikan sesuai	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Latihan soal membantu pemahaman	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Media yang digunakan sesuai materi	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Tujuan pembelajaran sesuai	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Kesesuaian media dengan budaya Islami	5	5	5	4	19	20	0,95	95	SB
	Rata-rata presentase	89%									
	Kriteria	Sangat Baik									
2.	Tampilan Media	Dikelola dengan mudah	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Mudah digunakan	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Mudah dipublikasi	4	5	5	3	17	20	0,85	85	SB
		Dapat dimanfaatkan kembali	3	5	5	4	17	20	0,85	85	SB
		Warna yang dipakai menarik	5	5	5	3	18	20	0,9	90	SB
		Dapat memotivasi siswa	5	5	5	4	19	20	0,95	95	SB
		Mudah untuk dipahami	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Kreatif untuk dikembangkan	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca	5	5	5	5	20	20	1	100	SB

		Gambar yang disajikan sesuai	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Media pembelajaran ini menarik	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
	Rata-rata presentase	90,45%									
	Kriteria	Sangat Baik									

2. Motif Kerawang Gayo Tekukur

No	Aspek Penaian	Keterangan	V1	V2	V3	V4	Σ Skor (ΣX)	Σx_i	$\Sigma X / \Sigma x_i$	Skor (%)	Kategori
1.	Kualitas Isi	Isi materi lebih lengkap	4	5	4	4	17	20	0,85	85	SB
		kekesuaian dengan KD dan KI	4	5	4	4	17	20	0,85	85	SB
		Media memberikan pengetahuan baru	3	4	4	4	15	20	0,75	75	SB
		Memberikan pengalaman belajar	4	4	4	4	16	20	0,8	80	SB
		Gambar Menarik	4	3	4	4	15	20	0,75	75	SB
		Contoh yang diberikan sesuai	4	3	4	4	15	20	0,75	75	SB
		Latihan soal membantu pemahaman	4	4	4	4	16	20	0,8	80	SB
		Media yang digunakan sesuai materi	4	4	4	4	16	20	0,8	80	SB
		Tujuan pembelajaran sesuai	4	4	4	4	16	20	0,8	80	SB
		Kesesuaian media dengan budaya Islami	5	4	4	4	17	20	0,85	85	SB
	Rata-rata presentase	80%									
	Kriteria	Sangat Baik									
2.	Tampilan Media	Dikelola dengan mudah	4	5	4	4	17	20	0,85	85	SB
		Mudah digunakan	4	5	4	4	17	20	0,85	85	SB
		Mudah dipublikasi	4	5	4	3	16	20	0,8	80	SB
		Dapat dimanfaatkan kembali	3	5	4	3	15	20	0,75	75	SB

	Warna yang dipakai menarik	5	5	5	4	19	20	0,95	95	SB
	Dapat memotivasi siswa	5	5	5	4	19	20	0,95	95	SB
	Mudah untuk dipahami	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
	Kreatif untuk dikembangkan	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
	Teks yang ditampilkan mudah dibaca	5	4	5	4	18	20	0,9	90	SB
	Gambar yang disajikan sesuai	4	4	5	4	17	20	0,85	85	SB
	Media pembelajaran ini menarik	4	4	5	4	17	20	0,85	85	SB
	Rata-rata presentase	86,82%								
	Kriteria	Sangat Baik								

3. Motif Kerawang Gayo Tapak Sulaiman

No	Aspek Penilaian	Keterangan	V1	V2	V3	V4	Σ Skor (ΣX)	Σx_i	$\Sigma X / \Sigma x_i$	Skor (%)	Kategori
1.	Kualitas Isi	Isi materi lebih lengkap	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		kekesuaian dengan KD dan KI	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Media memberikan pengetahuan baru	3	5	5	4	17	20	0,85	85	SB
		Memberikan pengalaman belajar	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Gambar Menarik	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Contoh yang diberikan sesuai	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Latihan soal membantu pemahaman	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Media yang digunakan sesuai materi	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
		Tujuan pembelajaran sesuai	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
		Kesesuaian media dengan budaya Islami	5	5	5	5	20	20	1	100	SB
	Rata-rata presentase	91,5%									

	Kriteria	Sangat Baik									
2.	Tampilan Media	Dikelola dengan mudah	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
		Mudah digunakan	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
		Mudah dipublikasi	4	5	4	5	18	20	0,9	90	SB
		Dapat dimanfaatkan kembali	3	5	4	4	16	20	0,8	80	SB
		Warna yang dipakai menarik	5	5	5	5	20	20	1	100	SB
		Dapat memotivasi siswa	5	5	5	4	19	20	0,95	95	SB
		Mudah untuk dipahami	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Kreatif untuk dikembangkan	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca	5	5	5	5	20	20	1	100	SB
		Gambar yang disajikan sesuai	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Media pembelajaran ini menarik	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
	Rata-rata presentase	92,27%									
Kriteria	Sangat Baik										

4. Motif Kerawang Opoh Ulen-ulen dan Cike

No	Aspek Penilaian	Keterangan	V1	V2	V3	V4	Σ Skor (ΣX)	Σx_i	$\Sigma X/\Sigma x_i$	Skor (%)	Kategori
1.	Kualitas Isi	Isi materi lebih lengkap	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
		kekesuaian dengan KD dan KI	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
		Media memberikan pengetahuan baru	3	5	5	5	18	20	0,9	90	SB
		Memberikan pengalaman belajar	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
		Gambar Menarik	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
		Contoh yang diberikan sesuai	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
		Latihan soal membantu pemahaman	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
		Media yang digunakan sesuai materi	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB

2.		Tujuan pembelajaran sesuai	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
		Kesesuaian media dengan budaya Islami	5	5	5	5	20	20	1	100	SB
	Rata-rata presentase	95%									
	Kriteria	Sangat Baik									
	Tampilan Media	Dikelola dengan mudah	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
		Mudah digunakan	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
		Mudah dipublikasi	4	5	4	5	18	20	0,9	90	SB
		Dapat dimanfaatkan kembali	3	5	4	5	17	20	0,85	85	SB
		Warna yang dipakai menarik	5	5	5	5	20	20	1	100	SB
		Dapat memotivasi siswa	5	5	5	5	20	20	1	100	SB
		Mudah untuk dipahami	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
		Kreatif untuk dikembangkan	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca	5	5	5	5	20	20	1	100	SB
		Gambar yang disajikan sesuai	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
		Media pembelajaran ini menarik	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
	Rata-rata presentase	95%									
	Kriteria	Sangat Baik									

5. Motif Kerawang Gato Kalung Baju Tari Saman

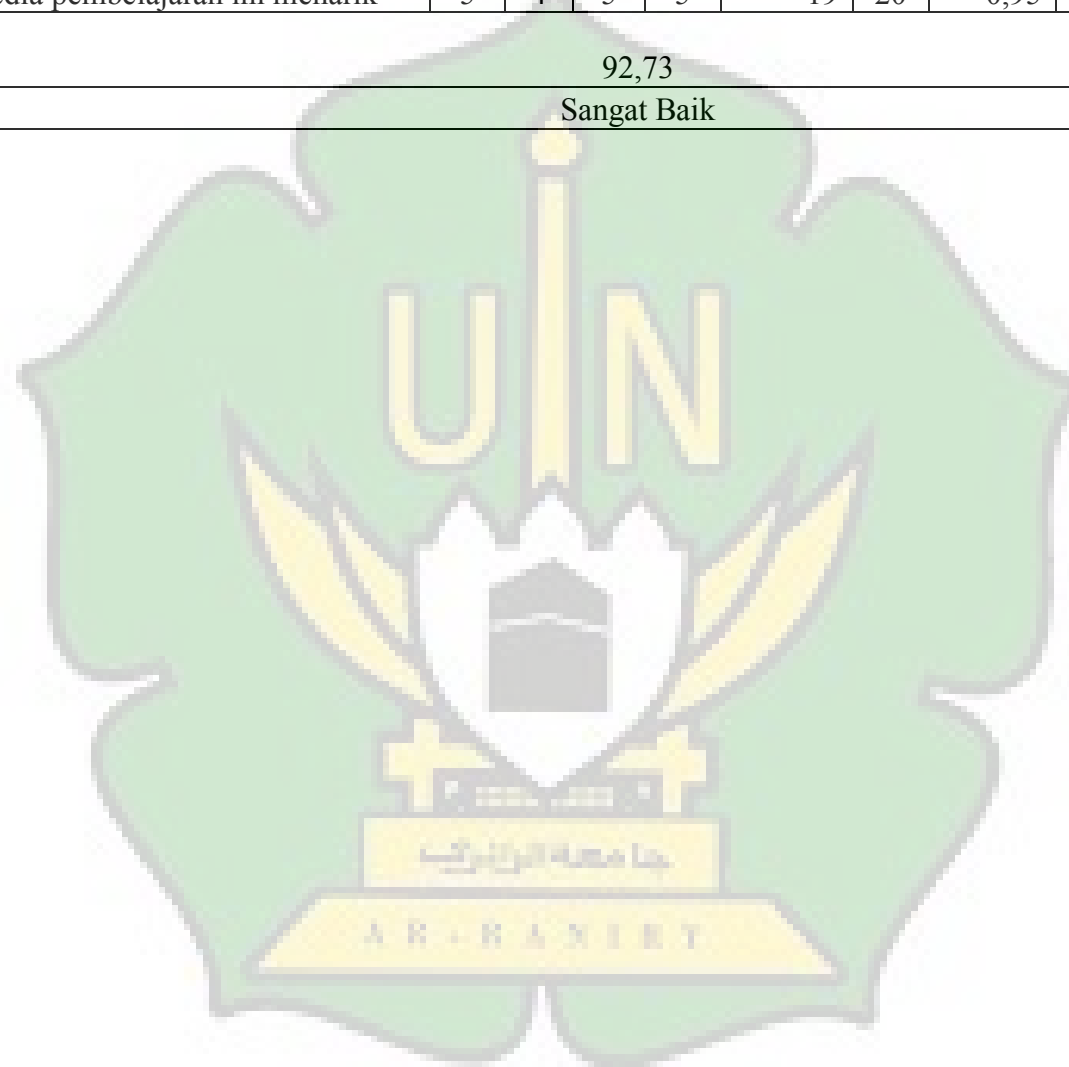
No	Aspek Penilaian	Keterangan	V1	V2	V3	V4	Σ Skor (ΣX)	Σx_i	$\Sigma X / \Sigma x_i$	Skor (%)	Kategori
1.	Kualitas Isi	Isi materi lebih lengkap	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		kekesuaian dengan KD dan KI	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Media memberikan pengetahuan baru	3	4	4	4	15	20	0,75	75	SB

		Memberikan pengalaman belajar	4	4	4	4	16	20	0,8	80	SB
		Gambar Menarik	4	4	4	4	16	20	0,8	80	SB
		Contoh yang diberikan sesuai	4	4	4	4	16	20	0,8	80	SB
		Latihan soal membantu pemahaman	4	4	4	4	16	20	0,8	80	SB
		Media yang digunakan sesuai materi	4	4	4	4	16	20	0,8	80	SB
		Tujuan pembelajaran sesuai	4	4	4	5	17	20	0,85	85	SB
		Kesesuaian media dengan budaya Islami	5	4	5	5	19	20	0,95	95	SB
	Rata-rata presentase	83,5%									
	Kriteria	Sangat Baik									
2.	Tampilan Media	Dikelola dengan mudah	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Mudah digunakan	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Mudah dipublikasi	4	5	4	4	17	20	0,85	85	SB
		Dapat dimanfaatkan kembali	3	5	4	4	16	20	0,8	80	SB
		Warna yang dipakai menarik	5	5	5	4	19	20	0,95	95	SB
		Dapat memotivasi siswa	5	5	5	4	19	20	0,95	95	SB
		Mudah untuk dipahami	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Kreatif untuk dikembangkan	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca	5	5	5	5	20	20	1	100	SB
		Gambar yang disajikan sesuai	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
		Media pembelajaran ini menarik	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
	Rata-rata presentase	91,82%									
	Kriteria	Sangat Baik									

Lampiran 6: Olah Data Keseluruhan Hasil Dari Validasi

No	Aspek Penaian	Keterangan	V1	V2	V3	V4	Σ Skor (Σx)	Σx_i	$\Sigma x / \Sigma x_i$	Skor (%)	Kategori
1.	Kualitas Isi	Isi materi lebih lengkap	4	4	4	4	16	20	0,8	80	SB
		kekesuaian dengan KD dan KI	4	4	5	4	17	20	0,85	85	SB
		Media memberikan pengetahuan baru	3	5	4	3	15	20	0,75	75	SB
		Memberikan pengalaman belajar	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Gambar Menarik	4	5	5	3	17	20	0,85	85	SB
		Contoh yang diberikan sesuai	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
		Latihan soal membantu pemahaman	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Media yang digunakan sesuai materi	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
		Tujuan pembelajaran sesuai	4	5	4	5	18	20	0,9	90	SB
		Kesesuaian media dengan budaya Islami	5	5	5	5	20	20	1	100	SB
		88,5									
		Sangat Baik									
2.	Tampilan Media	Dikelola dengan mudah	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
		Mudah digunakan	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Mudah dipublikasi	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Dapat dimanfaatkan kembali	3	5	5	4	17	20	0,85	85	SB
		Warna yang dipakai menarik	5	5	5	3	18	20	0,9	90	SB
		Dapat memotivasi siswa	5	5	5	4	19	20	0,95	95	SB
		Mudah untuk dipahami	4	5	5	4	18	20	0,9	90	SB
		Kreatif untuk dikembangkan	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca	5	5	5	5	20	20	1	100	SB

	Gambar yang disajikan sesuai	4	5	5	5	19	20	0,95	95	SB
	Media pembelajaran ini menarik	5	4	5	5	19	20	0,95	95	SB
Rata-rata presentase	92,73									
Kriteria	Sangat Baik									



Lampiran 7a : Olah Data Hasil Uji Coba Terhadap Pendidik

NO	Aspek penilaian	Keterangan	P1	P2	P3	JUMLAH (F)	BANYAK SUBJEK (n)	SKOR	KATEGORI
1.	Kualitas Isi	Isi materi lebih lengkap	5	5	4	14	3	4,7	SB
		kekesuaian dengan KD dan KI	5	5	5	15	3	5	SB
		Media memberikan pengetahuan baru	5	5	5	15	3	5	SB
		Memberikan pengalaman belajar	5	5	5	15	3	5	SB
		Gambar Menarik	4	5	5	14	3	4,7	SB
		Contoh yang diberikan sesuai	4	5	5	14	3	4,7	SB
		Latihan soal membantu pemahaman	4	5	5	14	3	4,7	SB
		Media yang digunakan sesuai materi	4	5	5	14	3	4,7	SB
		Tujuan pembelajaran sesuai	5	5	4	14	3	4,7	SB
		Kesesuaian media dengan budaya Islami	5	4	4	13	3	4,3	SB
2.	Tampilan Media	Dikelola dengan mudah	4	5	4	13	3	4,3	SB
		Mudah digunakan	4	5	4	13	3	4,3	SB
		Mudah dipublikasi	4	4	4	12	3	4	SB
		Dapat dimanfaatkan kembali	5	5	5	15	3	5	SB
		Warna yang dipakai menarik	3	5	5	13	3	4,3	SB
		Dapat memotivasi siswa	4	5	5	14	3	4,7	SB
		Mudah untuk dipahami	4	5	5	14	3	4,7	SB
		Kreatif untuk dikembangkan	5	5	5	15	3	5	SB
		Teks yang ditampilkan mudah dibaca	4	4	5	13	3	4,3	SB
		Gambar yang disajikan sesuai	3	5	5	13	3	4,3	SB
		Media pembelajaran ini menarik	4	5	5	14	3	4,7	SB

Lampiran 7b: Olah Data Hasil Uji Coba Terhadap Peserta Didik

NO	Aspek penilaian	Keterangan	P1	P2	P3	P4	JUMLAH (F)	BANYAK SUBJEK (n)	SKOR	KATEGORI
1.	Kualitas Isi	Isi materi lebih lengkap	5	4	5	5	19	4	4,75	SB
		kekesuaian dengan KD dan KI	4	4	5	5	18	4	4,5	SB
		Media memberikan pengetahuan baru	5	4	5	5	19	4	4,75	SB
		Memberikan pengalaman belajar	4	4	5	5	18	4	4,5	SB
		Gambar Menarik	5	5	5	5	20	4	5	SB
		Contoh yang diberikan sesuai	5	5	5	4	19	4	4,75	SB
		Latihan soal membantu pemahaman	5	5	5	4	19	4	4,75	SB
		Media yang digunakan sesuai materi	5	5	4	4	18	4	4,5	SB
		Tujuan pembelajaran sesuai	4	4	4	5	17	4	4,25	SB
		Kesesuaian media dengan budaya Islami	4	4	4	5	17	4	4,25	SB
2.	Tampilan Media	Dikelola dengan mudah	4	5	5	5	19	4	4,75	SB
		Mudah digunakan	4	5	5	5	19	4	4,75	SB
		Mudah dipublikasi	4	5	4	4	17	4	4,25	SB
		Dapat dimanfaatkan kembali	4	5	4	4	17	4	4,25	SB
		Warna yang dipakai menarik	4	4	4	4	16	4	4	SB
		Dapat memotivasi siswa	4	4	5	4	17	4	4,25	SB

	Mudah untuk dipahami	4	4	5	4	17	4	4,25	SB
	Kreatif untuk dikembangkan	4	4	5	4	17	4	4,25	SB
	Teks yang ditampilkan mudah dibaca	4	5	5	4	18	4	4,5	SB
	Gambar yang disajikan sesuai	4	5	4	4	17	4	4,25	SB
	Media pembelajaran ini menarik	4	5	4	4	17	4	4,25	SB



LAMPIRAN 11: FOTO-FOTO PENELITIAN

