

**PENGEMBANGAN
PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA
MENGUNAKAN MODEL *COOPERATIVE TYPE SCRIPT*
DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA**

SKRIPSI

**Oleh :
Ayub Kisworo Putra Wanok
NIM D04217007**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JANUARI 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ayub Kisworo Putra Wanok
NIM : D04217007
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Matematika dan IPA/Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini **benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri**, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 7 Januari 2023
Yang membuat pernyataan,



Ayub Kisworo Putra Wanok

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh :

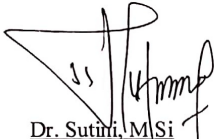
Nama : Ayub Kisworo Putra Wanok

NIM : D04217007

Judul : Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Model *Cooperative Type Script* Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Pembimbing I



Dr. Sutirni, M.Si

NIP. 197701032009122001

Surabaya, 7 Januari 2023

Pembimbing II



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

NIP. 198012072008012010

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Ayub Kisworo Putra Wanok ini dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi.
Surabaya, 9 Januari 2023
Mengesahkan Fakultas Pendidikan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Dekan,



Dr. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd
NIP. 197905172009011007

Penguji I,

Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd
NIP. 198308212011011009

Penguji II,

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

Penguji III,

Dr. Sutirno, M.Si
NIP. 197701032009122001

Penguji IV,

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

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

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

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : **AYUB KISWORO PUTRA WANOK**
NIM : **D04217007**
Fakultas/Jurusan : **TARBIYAH DAN KEGURUAN/ PENDIDIKAN MATEMATIKA**
E-mail address : **ayubkisworo@gmail.com**

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

☒ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA

MENGGUNAKAN MODEL *COOPERATIVE TYPE SCRIPT*

DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 7 Januari 2023

Penulis

Ayub Kisworo Putra Wanok

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIVE TYPE SCRIPT DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA

Oleh :

Ayub Kisworo Putra Wanok

ABSTRAK

Pengembangan perangkat pembelajaran matematika menggunakan model *Cooperative Type Script* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa di MTsN 1 Tarik bertujuan untuk menghasilkan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari perangkat pembelajaran matematika menggunakan model *Cooperative Type Script* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan dengan model Plomp terdiri dari tiga fase, yaitu fase penelitian pendahulu (*Preliminary Research*), fase pembuatan prototype (*Prototyping Phase*), fase penilaian (*Assessment Phase*). Instrumen penelitian ini menggunakan angket dan observasi. Angket ditujukan kepada validator Rencana Perangkat Pembelajaran, validator lembar kerja peserta didik dan validator keterampilan sosial serta subjek uji coba sejumlah 12 siswa kelas VIII MTsN 1 Tarik.

Hasil validasi Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP) memperoleh nilai rata-rata total validitas 4,7 yang dinyatakan Valid. Sedangkan hasil penilaian kevalidan LKPD memperoleh nilai rata-rata total validitas sebesar 4,4. Kemudian untuk hasil penilaian kevalidan lembar observasi keterampilan sosial siswa memperoleh nilai rata-rata total validitas sebesar 5,0. Hasil penilaian kepraktisan RPP memperoleh nilai rata-rata "B" dan termasuk kriteria dapat digunakan dengan sedikit revisi dan dinyatakan Praktis. Sedangkan hasil penilaian kepraktisan LKPD memperoleh nilai rata-rata "B" dan termasuk kriteria dapat digunakan dengan sedikit revisi. Kemudian untuk hasil penilaian kepraktisan lembar observasi keterampilan sosial siswa memperoleh nilai rata-rata "A" dan termasuk kriteria dapat digunakan tanpa revisi. Perangkat pembelajaran matematika menggunakan model *Cooperative type Script* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa pada materi bangun datar lingkaran luas juring dan Panjang busur memperoleh nilai persentase efek yakni sebesar "71,87%" dan termasuk kriteria Cukup Efektif.

Kata Kunci : *Model Cooperative Type Script* dan Keterampilan Sosial.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
F. Definisi Operasional.....	9
G. Batasan Masalah.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Model Pembelajaran Matematika <i>Cooperative Type Script</i>	12
B. Keterampilan Sosial	19
C. Materi Luas Juring dan Panjang Busur Pada Lingkaran	25
D. Perangkat Pembelajaran	27

E.	Kriteria Kelayakan Perangkat Pembelajaran	30
F.	Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran.....	37

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Jenis Penelitian	41
B.	Waktu dan Tempat Penelitian	41
C.	Uji Coba Produk.....	41
D.	Jenis Data	42
E.	Teknik Pengumpulan Data	42
F.	Instrumen Pengumpulan Data	43
G.	Validitas Instrumen	44
H.	Teknik Analisis Data	44

BAB IV HASIL PENELITIAN

A.	Data Uji Coba.....	50
B.	Analisis Data	61
C.	Revisi Produk	74
D.	Kajian Produk Akhir	74

BAB V PENUTUP

A.	Kesimpulan	80
B.	Saran.....	81

DAFTAR PUSTAKA	82
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Aspek-Aspek Keterampilan Sosial	20
Tabel 2.2	Kriteria Penilaian Kevalidan.....	31
Tabel 2.3	Kriteria Penilaian Kevalidan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	33
Tabel 2.4	Kriteria Penilaian Kevalidan Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa	35
Tabel 2.5	Kriteria Penilaian Kepraktisan Perangkat Pembelajaran ...	36
Tabel 2.6	Kriteria Keefektifan Perangkat Pembelajaran	37
Tabel 3.1	Kriteria Penilaian Kevalidan Perangkat Pembelajaran	44
Tabel 3.2	Pengolahan Data Kevalidan Perangkat	45
Tabel 3.3	Kriteria Kevalidan Perangkat Pembelajaran	46
Tabel 3.4	Kriteria Penilaian Kepraktisan Perangkat Pembelajaran ...	47
Tabel 3.5	Kriteria <i>Effect Size Cohen's</i>	48
Tabel 3.6	Kriteria Persentase Efektivitas	49
Tabel 4.1	Daftar Nama Validator Perangkat Pembelajaran	50
Tabel 4.2	Hasil Validasi RPP	51
Tabel 4.3	Validitas RPP dengan Aiken's V	53
Tabel 4.4	Hasil Validasi LKPD	54
Tabel 4.5	Validitas LKPD dengan Aiken's V	56
Tabel 4.6	Hasil Validasi Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa	57
Tabel 4.7	Validitas Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa ...	58
Tabel 4.8	Hasil Kepraktisan Perangkat Pembelajaran	59
Tabel 4.9	Hasil Observasi I Keterampilan Sosial Siswa	60

Tabel 4.10 Hasil Observasi II Keterampilan Sosial Siswa	61
Tabel 4.11 Analisis Data Kevalidan RPP	62
Tabel 4.12 Analisis Data Kevalidan LKPD	66
Tabel 4.13 Analisis Data Kevalidan Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa	70
Tabel 4.14 Revisi RPP	75



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Rencana Pembelajaran (RPP)	86
Lampiran 2	Lembar Kerja Peserta Didik	94
Lampiran 3	Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa	103
Lampiran 4	Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siswa	105
Lampiran 5	Hasil Validasi Lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	107
Lampiran 6	Hasil Validasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	114
Lampiran 7	Hasil Validasi Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa	122
Lampiran 8	Hasil Indeks <i>Alken's V</i>	127
Lampiran 9	Hasil <i>N-Gain</i>	130
Lampiran 10	Turnitin	131

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada abad 21 ini, matematika memiliki urgensi untuk dipelajari oleh tiap individu. Matematika merupakan suatu ilmu dasar yang terdiri dari konsep-konsep yang memiliki struktur dan keterkaitan pada setiap tingkatannya. Dalam mengajar guru sering menemukan siswa yang mengalami masalah belajar. Pada umumnya masalah belajar merupakan suatu kondisi tertentu yang ditandai dengan adanya hambatan-hambatan dalam kegiatan mencapai suatu tujuan, sehingga memerlukan usaha yang lebih berat untuk dapat mengatasinya. Siswa yang mengalami masalah belajar akan mengalami hambatan dalam mencapai prestasi belajarnya, sehingga prestasi belajar yang dicapai cenderung lebih rendah apabila dibandingkan dengan prestasi belajar siswa yang tidak mengalami masalah belajar.

Proses pembelajaran yang dimulai pada pendidikan formal, khususnya sekolah, akan menghasilkan pembentukan generasi muda yang baik. Tujuan pembelajaran akan tercapai jika proses belajar mengajar di sekolah dilakukan sesuai dengan UU Permendikbud. Guru yang dapat membangun lingkungan belajar yang menyenangkan dan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa memahami materi yang diberikan berdampak pada keberhasilan proses pembelajaran yang berhasil.

Pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ceramah digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini, dimana siswa hanya duduk, diam, menghafal, dan mencatat. Sedangkan urgensi pemberlakuan kurikulum 2013 yakni siswa lebih dituntut untuk aktif, kreatif, dan inovatif dalam pemecahan masalah yang mereka hadapi di sekolah.¹

Kurikulum 2013 dirancang untuk meningkatkan beberapa keterampilan dalam diri siswa. Menurut Permendikbud terdapat 4 kompetensi inti pada kurikulum 2013 diantaranya adalah (1)

¹ Zaenal Arifin, "*Urgensi k-13 Dalam Meningkatkan Wawasan dan Pengetahuan Kelas V SDN 2 Candioto*", (December 2020), h-4.

Kompetensi Inti Sikap Spiritual (KI-1); (2) Kompetensi Inti Sikap Sosial (KI-2); (2) Kompetensi Inti Pengetahuan (KI-3); (4) Kompetensi Inti Keterampilan (KI-4). Forgarty menyatakan bahwa keterampilan yang diintegrasikan pada pembelajaran ialah keterampilan belajar, yang terdiri atas keterampilan sosial, keterampilan berpikir, dan keterampilan mengorganisir. Guru harus lebih kreatif dalam menyusun kurikulum untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik yang pada akhirnya akan menghasilkan nilai, sikap, dan keterampilan sosial yang dinyatakan sebagai hasil belajar yang ditentukan oleh masing-masing lembaga pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.² Pendidik, siswa, dan sekolah harus bekerja sama untuk mensukseskan proses belajar mengajar.³ Aspek keterampilan sosial pada kompetensi inti keterampilan berperan penting dalam adaptasi siswa secara verbal maupun non verbal dalam bermasyarakat kedepannya. Tanpa adanya keterampilan sosial yang mumpuni siswa akan kesulitan dalam beradaptasi baik dalam lingkungan di sekolah, rumah maupun bermasyarakat.

Keterampilan sosial merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap orang agar dapat berkomunikasi dengan baik dengan orang lain, baik secara verbal maupun nonverbal. Siswa dengan keterampilan sosial yang kuat dapat mendorong interaksi positif dengan teman sebayanya dan orang-orang di lingkungan terdekatnya.⁴ Keterampilan sosial ialah kompetensi yang penting untuk siswa mengawali serta memelihara interaksi sosial yang baik dengan rekan-rekannya, guru hingga masyarakat yang ada di bagian tempat tinggal nya.⁵ Untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses tersebut, maka harus digunakan metode yang tepat dalam penyampaian, dimulai dengan penggunaan metode, model, atau

² Fitriani, Wahjoedi Wahjoedi, And Siti Malikhah Towaf, “Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa SD Melalui Penerapan Model Make A Match Berbantuan Kartu Gambar,” in Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Kerjasama Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud, 2017

³ Mohamad Syaifudin, “ Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta”. Jurnal Terampil Keguruan dan Ilmu Tarbiyah No 2 (Desember 2017), h. 140

⁴ Listyaningrum “Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Implementasi Armstrong Pada Siswa Kelas II SD Surokarsan,” Basic Education 5, No. 15 (2016): 1–483.

⁵ Ahmad Susanto, Pengembangan Pembelajaran IPS Di SD (Kencana, 2014), h.41

bahkan jenis yang dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih banyak, dengan tujuan menyajikan pembelajaran yang menarik dan menarik. oleh mahasiswa.⁶ Tidak semua model atau metodologi dapat memenuhi persyaratan proses pendidikan. Akibatnya, guru harus hadir dengan model dan strategi baru untuk diterapkan.⁷ Model pembelajaran merupakan salah satu inovasi guru yang dianggap dapat membuat situasi kelas menjadi lebih aktif sehingga interaksi pembelajaran dapat berlangsung lebih nyaman. Metode yang diterapkan oleh guru haruslah tepat agar siswa tidak merasa jenuh sehingga berakibat siswa tersebut enggan untuk belajar. dengan interaktifnya pembelajaran dapat menunjang keterampilan sosial siswa sebagaimana bagian dari *soft-skill* yang diperlukan untuk menghadapi jenjang selanjutnya.

Menurut Muijs dan Reynolds, keterampilan sosial seperti kemampuan untuk menghormati orang lain, bekerja sama secara kooperatif, mengekspresikan emosi dan perasaan dengan cara yang positif, mendengarkan dan menghormati orang lain, dan memahami dan mematuhi aturan dan peraturan adalah tujuan utama sekolah untuk memenuhi persiapan sekolah keseharian, memperhatikan di kelas, dan bekerja secara mandiri⁸. Proses belajar mengajar dalam kelas dapat berpengaruh dalam proses perkembangan siswa sehingga apabila siswa terjun ke masyarakat ataupun ke keluarganya dapat memiliki adab dan budi yang baik.

Karena manusia adalah makhluk sosial, mereka mengembangkan keterampilan sosial. Keterampilan sosial sangat penting di dunia saat ini karena individu telah menjadi sibuk dengan diri mereka sendiri. Akibatnya, kurikulum pendidikan keterampilan sosial berfungsi sebagai tujuan utama pendidikan. Memang guru di sekolah yang dikunjungi peneliti hanya terfokus pada kemampuan berpikir atau komponen kognitif saja. Proses pembelajaran guru lebih mementingkan hafalan konsep daripada pemahaman dan lebih menitikberatkan pada pencapaian materi kurikuler yang diinginkan.

⁶ Happy Komikesari, “Peningkatan Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division”, Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah(01 2016) , h.16 (Susanto, 2014)

⁷ Yanti Rosinda Tienenti. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2018), h.1-2

⁸ Dwi Mawarti, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Script Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V C Sd Negeri 2 Branti Raya Lampung Selatan”. (Jurnal Pendidikan, Vol. 1 No 2 2016, h.2

Para peneliti telah memperhatikan hal-hal seperti ini dalam proses belajar mengajar, di mana instruktur selalu berada di atas angin dalam semua kegiatan kelas. Siswa hanya duduk di kursi mereka, mencatat, dan mendengarkan apa yang guru katakan. Inilah yang menyebabkan peserta didik di MTsN 3 Sidoarjo kelas VIII kurang dalam hal keterampilan sosial.

Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di MTs Negeri 1 Tarik yang dilaksanakan pada tanggal 19 agustus 2020 sampai dengan 14 oktober 2020, Selama pembelajaran matematika, diketahui bahwa sebagian besar siswa berjuang untuk menyelesaikan isi yang disajikan kepada mereka dengan disiplin matematika. Ini disebabkan oleh fakta bahwa paradigma belajar yang diikuti oleh seorang guru dianggap membosankan, dan selain itu, ada kurangnya keterlibatan siswa baik dalam pertanyaan maupun debat di kelas, yang berakibat pada siswa kurang berkontribusi. Keterlibatan para siswa dalam kegiatan ini, selain pemahaman mereka akan topik, adalah penting. Selain itu, jumlah kemampuan yang harus diterima setiap siswa bervariasi, dan beberapa siswa terlibat dalam pembelajaran yang aktif sementara yang lain terlibat dalam pembelajaran adaptif pasif. Agar ada partisipasi dari setiap siswa sepanjang studi matematika, hal inilah yang mendasari penelitian ini dilakukan.

Adapun model pembelajaran yang dapat mendukung proses perkembangan siswa dalam meningkatkan keterampilan sosial juga harus diperhatikan, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran matematika *Cooperative type Script* merupakan implementasi dari strategi pembelajaran konstruktivisme yang menempatkan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran. Artinya, siswa mampu mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sedangkan guru menjadi fasilitator saja. Model pembelajaran matematika *Cooperative type Script* ini diterapkan untuk melatih siswa memiliki keterampilan untuk berani *speak up* dan *show off* tentang apa yang siswa telah peroleh dari konstruksi pengetahuannya sendiri yang kemudian saling diperkuat oleh pendapat dan masukan dari teman-teman diskusinya.

Model pembelajaran matematika *Cooperative type Script* merupakan model pembelajaran matematika dimana peserta didik dapat bekerja berpasangan dan bergantian mengikhtisarkan bagian-

bagian dari materi yang dibagikan oleh guru dan kesimpulan dapat dilakukan peserta didik dan guru. Diharapkan dengan metode pembelajaran matematika *Cooperative type Script* siswa dapat aktif untuk saling mengoreksi dan memberikan masukan terhadap materi yang kurang lengkap, sehingga mereka bersama-sama bisa memahami pembelajaran tersebut.

Berdasarkan penelitian terdahulu, yang dilakukan oleh Linda, model pembelajaran *Cooperative type Script* dapat meningkatkan keterampilan sosial peserta didik kelas III di SD Negeri 3 Margadadi Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan. Meningkatnya keterampilan sosial ini ditunjukkan pada observasi awal sebelum diberi perlakuan yakni keterampilan sosial siswa yang tinggi sebanyak 2 siswa dengan persentase 7%, keterampilan sosial sedang sebanyak 11 siswa dengan persentase 39% dan keterampilan sosial rendah sebanyak 15 orang dengan persentase 54%. Selanjutnya saat penerapan perlakuan peserta didik yang keterampilan sosialnya tinggi sebanyak 11 siswa dengan persentase 39% keterampilan sosial sedang sebanyak 13 siswa dengan persentase 46% dan keterampilan sosial rendah sebanyak 4 siswa dengan persentase 14%. Pada akhir perlakuan dan pengolahan data peserta didik yang keterampilan sosialnya tinggi sebanyak 21 siswa dengan persentase 75% keterampilan sosial sedang sebanyak 4 siswa dengan persentase 14% dan kategori rendah sebanyak 2 siswa dengan persentase 7%. dengan kriteria tercapai dalam indikator keberhasilan adalah 80%⁹. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Fitria pada tahun 2020 menunjukkan bahwa adanya perbedaan efektivitas penerapan metode pembelajaran *Cooperative type Script* dengan penerapan metode ekspositori.¹⁰

Pada penelitian yang dilakukan oleh Linda hanya meneliti tentang keterampilan sosial yang terkait dengan bagaimana hubungan antara guru dan siswa dapat terjalin dengan baik. Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh Fitria hanya sebatas mengukur tingkat keefektifan model pembelajaran *Cooperative type Script*. Pada penelitian kali ini peneliti bertujuan untuk melihat

⁹ Rosa Linda, Skripsi S1, "*penerapan model pembelajaran cooperative script untuk meningkatkan keterampilan sosial kelas III SD negeri 3 margadadi lampung selatan*," (lampung, universitas islam negeri raden intan lampung, 2019), hlm.104

¹⁰ Nur Aini Firia, "*Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Type Script Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*", (Jakarta Selatan, 2020), h-231

bagaimana keterampilan sosial siswa pada saat diterapkannya metode pembelajaran matematika *Cooperative type Script* yang peneliti adaptasi dari *Matson the Evaluation of Social Skill with Youngsters (MESSY)* yakni mencakup: (1) Hubungan dengan teman sebaya (*Peer Relation*); (2) Manajemen diri (*Self Management*); (3) Kemampuan Akademis (*Academic*); (4) Kepatuhan (*Compliance*); (5) Perilaku asertif (*Assertivation*).¹¹

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti perlu untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran matematika *Cooperative type Script* sehingga penelitian ini berjudul, **“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Model *Cooperative Type Script* Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan dari perangkat pembelajaran matematika menggunakan model *Cooperative type Script* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa?
2. Bagaimana kepraktisan dari perangkat pembelajaran matematika menggunakan model *Cooperative type Script* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa?
3. Bagaimana efektivitas dari perangkat pembelajaran matematika menggunakan model *Cooperative type Script* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Menghasilkan kevalidan dari perangkat pembelajaran matematika menggunakan model *Cooperative type Script* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.

¹¹ Matson, J. L., Rotatori, A. F., & Helsel, W. J. .”*Development of a rating scale to measure social skills in children: The Matson Evaluation of Social Skills with Youngsters (MESSY). Behavior Research and Therapy*”, (European Journal of psychological Assessment,2017),h-335-340.

2. Menghasilkan kepraktisan dari perangkat pembelajaran matematika menggunakan model *Cooperative type Script* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.
3. Menghasilkan tingkat efektivitas dari perangkat pembelajaran matematika menggunakan model *Cooperative type Script* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pada penelitian ini, produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Lembar Kerja Peserta Didik dan Lembar observasi keterampilan sosial siswa sesuai dengan model *Cooperative type Script* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Berikut penjelasan dari produk yang dikembangkan:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan disesuaikan dengan sintaks pembelajaran matematika model *Cooperative type Script* dengan materi yang digunakan adalah materi luas juring dan Panjang busur pada lingkaran pada materi pembelajaran matematika kelas VIII SMP / MTs.

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) memuat aktivitas yang dikembangkan dalam model pembelajaran matematika *Cooperative type Script* difokuskan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan isi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sesuai dengan model pembelajaran matematika *Cooperative type Script*. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ini bersifat menuntun kegiatan siswa dalam menemukan konsep secara mandiri.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik bagi seluruh elemen, adapun manfaat penelitian yakni sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Siswa dapat menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran matematika berlangsung.
 - b. Memotivasi dan menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar matematika.

- c. Menyelesaikan soal-soal kontekstual yang berkaitan dengan matematika.
 - d. Memunculkan sistem pembelajaran yang berlangsung secara menyenangkan sehingga siswa dapat menangkap materi pembelajaran matematika dengan lebih mudah.
2. Bagi guru
- a. Agar Guru dapat menilai dan mengevaluasi diri terkait dengan kelebihan dan kekurangannya selama dalam proses pembelajaran matematika berlangsung.
 - b. Guru dapat lebih menggali potensi-potensi yang dimiliki oleh masing-masing siswa sehingga dapat memaksimalkan proses kegiatan belajar mengajar.
 - c. Guru dapat memperoleh suatu variasi dan inovasi dalam model pembelajaran matematika.
3. Bagi sekolah
- a. Dapat menjadi salah satu acuan bagi sekolah agar semakin meningkatkan hingga mengembangkan sistem dan metodologi pembelajaran yang telah diterapkan.
 - b. Hasil dari penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai salah satu acuan dalam rangka meningkatkan kualitas dari Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) Mata pelajaran matematika dan mutu sekolah secara institusional.
4. Bagi peneliti
- a. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan perangkat pembelajaran dan penerapan model pembelajaran *Cooperative type Script*.
 - b. Mendapatkan pengalaman langsung pelaksanaan penerapan pengembangan perangkat pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Cooperative type Script* untuk mata pelajaran Matematika, sekaligus sebagai contoh yang dapat dilaksanakan dan dikembangkan di lapangan.
 - c. Dapat menambah pengetahuan serta keterampilan peneliti untuk menekuni dan mempersiapkan diri dalam dunia pendidikan serta mengembangkan keterampilan maupun pengetahuan yang sesuai dengan profesi peneliti.

F. Definisi Operasional

Agar menghindari perbedaan dalam penafsiran pada penelitian ini perlu adanya diberikan definisi tentang istilah-istilah yang akan digunakan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Cooperative type Script* merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki kemampuan yang berbeda dimana siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan menjelaskan inti dari bagian-bagian materi yang dipelajari. Siswa saling bergantian menyampaikan dan menyimak dengan seksama hasil dari penyelesaian masalah secara berkelompok sehingga dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif dari awal proses pembelajaran berlangsung dimana sintaknya mulai dari penjelasan fungsi kedua jenis kertas, menjelaskan materi, diskusi kelompok, pertanyaan dari kertas pertama, penjelasan kertas kedua, pengerjaan *posttest*, sampai dengan pemeriksaan pekerjaan siswa.
2. Keterampilan sosial adalah kemampuan siswa dalam berinteraksi baik secara verbal maupun nonverbal agar dapat beradaptasi dan diterima oleh lingkungan yang diperoleh melalui proses belajar dengan indikator keterampilan sosial yakni meliputi *peer relation* (hubungan dengan teman sebaya), *self-management* (manajemen diri), *academic* (kemampuan akademik), *compliance* (kepatuhan), *assertivation* (perilaku asertif).
3. Keterlaksanaan sintak pembelajaran yang telah direncanakan menjadi penting untuk dilakukan secara semaksimal mungkin, untuk membuat siswa terlihat aktif, baik mental, fisik maupun sosialnya dan proses kompetensi menjadi efektif. Hal tersebut dapat dilihat pada respon aktif siswa yang diamati dalam pembelajaran diantaranya adalah : (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajar; (2) terlihat dalam pemecahan masalah; (3) bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi; (4) mencari informasi untuk memecahkan masalah; (5) melaksanakan diskusi kelompok; (6) menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperoleh; (7) menerapkan informasi yang didapat dalam menyelesaikan tugas atau permasalahan yang dihadapi. Siswa dikatakan responsif apabila persentase siswa memenuhi

kriteria aktif atau sangat aktif Pembelajaran dikatakan berhasil apabila memenuhi kriteria baik atau sangat baik.

4. Pengembangan perangkat pembelajaran matematika merupakan suatu perubahan yang direncanakan secara sadar dan terarah terhadap perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan lembar observasi keterampilan sosial siswa yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran matematika agar kualitas pendidikan dapat meningkat dengan baik.
5. Kevalidan perangkat pembelajaran adalah perangkat pembelajaran dikatakan valid apabila skala penilaian yang diberikan validator mencapai kriteria “sangat valid” atau “valid”.
6. Kepraktisan perangkat pembelajaran adalah perangkat pembelajaran dikatakan praktis apabila kriteria penilaian yang diberikan validator mencapai kriteria “dapat digunakan tanpa revisi” atau “dapat digunakan dengan sedikit revisi”.
7. Efektivitas perangkat pembelajaran akan tercapai ketika terjadi peningkatan keterampilan sosial. Keterampilan sosial dikatakan meningkat jika terdapat peningkatan persentase hasil dari observasi menggunakan Indeks *N-Gain*.

G. Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan-batasan dalam melakukan penelitian agar tujuan penelitian yang diinginkan dapat tercapai, adapun batasan masalah pada penelitian yaitu:

1. Indikator keterampilan sosial siswa mengadaptasi dari *Matson the Evaluation of Social Skill with Youngsters (MESSY)* yang mencakup: (1) Hubungan dengan teman sebaya (*peer relation*); (2) manajemen diri (*self management*); (3) Kemampuan akademis (*academic*); (4) Kepatuhan (*compliance*); (5) Perilaku asertif (*assertivation*).¹²
2. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini meliputi yakni Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP),

¹² Matson, J. L., Rotatori, A. F., & Helsel, W. J. .”*Development of a rating scale to measure social skills in children: The Matson Evaluation of Social Skills with Youngsters (MESSY). Behavior Research and Therapy*”, (European Journal of psychological Assessment,2017),h-335-340.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan lembar observasi keterampilan sosial siswa.

3. Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas VIII G MTsN 3 Sidoarjo tahun ajaran 2022/2023.
4. Materi pembelajaran yang akan digunakan yaitu pokok bahasan luas juring dan Panjang busur semester gasal tahun ajar 2022/2023.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran Matematika *Cooperative Type Script*

1. Model Pembelajaran

Menurut Permendikbud nomor 103 tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Pasal 2 menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya.¹³ Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan yang digunakan sebagai acuan atau pedoman dalam suatu pembelajaran hal ini sesuai dengan pendapat Joyce yang dikutip Trianto menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer dan lain-lain.¹⁴

Menurut Suprijono, model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.¹⁵ Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh pengajar sebagai pedoman dalam mengatur materi pengajaran dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran.

¹³ Peraturan Pemerintah Kementrian Pendidikan Nomor 103 tahun 2014 tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, pasal 2

¹⁴ Eutik Mulyati dan Guntarsih, "*Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT(Teams Games Tournaments) Pada Siswa Kelas V SDN Patrakomala Kota Bandung*". (Jurnal Cakrawala pendas Vol.4 No.1 2018) h.76

¹⁵ *Ibid.* h.76

2. *Cooperative Type Script*

Cooperative berasal dari kata *Cooperate* yang memiliki arti bekerja sama, bantuan membantu, gotong royong. Sedangkan arti kata dari *Cooperation* yang memiliki arti kerja sama, koperasi persekutuan. *Script* ini berasal dari kata *Script* yang memiliki arti uang kertas darurat, naskah tulisan tangan, surat saham sementara dan surat andil sementara. Jadi pengertian dari *Cooperative* adalah Strategi belajar dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki kemampuan yang berbeda. Metode *Cooperative type Script* menurut Departemen Nasional yaitu dimana siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian materi yang dipelajari.¹⁶ Pembelajaran *Cooperative type Script* merupakan salah satu bentuk atau model pembelajaran kooperatif.

Menurut Dansereau dalam Slavin, model pembelajaran *Cooperative type Script* adalah skenario pembelajaran kooperatif. Artinya setiap siswa mempunyai peran dalam saat diskusi berlangsung.¹⁷ Sedangkan menurut Schank dan Abelson, pembelajaran *Cooperative type Script* adalah pembelajaran yang menggambarkan interaksi siswa seperti ilustrasi kehidupan sosial siswa dengan lingkungannya sebagai individu, dalam keluarga, kelompok masyarakat, dan masyarakat yang lebih luas.¹⁸ Taniredja, Faridli dan Harmianto, mengatakan bahwa *Cooperative type Script* merupakan model belajar dimana siswa bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan mengikhtisarkan, bagian-bagian dari materi yang dipelajari.¹⁹ Kemudian Dansereau, menyatakan Pembelajaran *Cooperative type Script* adalah suatu cara bekerjasama dalam membuat naskah tulisan tangan

¹⁶ Fuadah, "Tingkatkan Aktivitas Belajar Tema Siswa dengan Model *Cooperative Script*". (Radar Semarang Jawa Pos) 28 September 2021, 19:11 WIB

¹⁷ Abdul Hafiz Haqqi dkk, "Pembelajaran Inovatif Jigsaw Berorientasi Ergonomi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Meningkatkan Luaran Proses dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X MA NW Gelondong". (The Indonesian Journal of Ergonomic) 2018,1 h.97

¹⁸ Padmi Rahmani, Skripsi S1, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Menceritakan Kembali Isi Cerpen Secara Lisan Melalui Metode *Cooperative Script* Pada Siswa Kelas IX D Semester 1 SMP Negeri Tawang Sari 2 Tahun Pelajaran 2017/2018". (Jurnal Edunomika-Vol.02, No.01) 2018.2 h.8

¹⁹ *Ibid* h.8

dengan berpasangan dan bergantian secara lisan dalam mengintisarikan materi-materi yang dipelajari.²⁰

Dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Strategi belajar dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki kemampuan yang berbeda dan secara lisan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari. *Cooperative type Script* merupakan strategi pembelajaran yang menggambarkan interaksi siswa seperti ilustrasi kehidupan sosial siswa dengan lingkungannya sebagai individu, dalam keluarga, kelompok masyarakat, dan masyarakat yang lebih luas.

3. Prinsip Pembelajaran *Cooperative Type Script*

Model pembelajaran *cooperative type script* ini memiliki konsep dari *the accelerated learning*, *active learning*, dan *cooperative learning*. Maka prinsip-prinsip dalam model pembelajaran ini sama dengan prinsip-prinsip yang ada pada model pembelajaran *cooperative learning*, prinsip - prinsipnya yaitu:

- a. Siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka tenggelam dan berenang bersama.
- b. Siswa memiliki tanggung jawab terhadap siswa lain dalam kelompoknya, disamping tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- c. Siswa harus berpandangan bahwa mereka semuanya memiliki tujuan yang sama
- d. Siswa harus berbagi tugas dan berbagi tanggung jawab, sama besarnya diantara para anggota kelompok
- e. Siswa akan diberi suatu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.
- f. Siswa akan diberi suatu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.

²⁰ Rima Meilani dkk, “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Script* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar”. (Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Vol.1 No.1) 2016.8 h.178

- g. Siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang dipelajari dalam kelompok kooperatif.²¹

4. Sintaks Model Pembelajaran *Cooperative type Script*

Menurut dansereau et terdapat enam fase pembelajaran model *cooperative type script* yakni, 1) Memberi stimulus (*Stimulation*), 2) Mengidentifikasi masalah (*Problem statement*), 3) Mengumpulkan data (*Data collecting*), 4) Mengolah data (*Data processing*), 5) Memverifikasi (*Verification*), dan 6) Menyimpulkan (*Generalization*).²² Keenam fase tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain dan setiap fasenya membantu keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Berikut penjelasan setiap fase pada model pembelajaran *cooperative type script*.

a. Memberi stimulus (*Stimulation*)

Fase pertama adalah memberi stimulus, dimana guru akan memberikan pertanyaan kontekstual dan konseptual serta melakukan dialog yang dapat merangsang siswa untuk berpikir.²³ Fase ini bertujuan untuk menggali pengetahuan dasar siswa yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.

b. Mengidentifikasi masalah (*Problem statement*)

Setelah pengetahuan dasar siswa terbentuk, fase selanjutnya adalah mengidentifikasi masalah yakni guru mengaitkan pengetahuan dasar siswa dengan permasalahan kontekstual untuk setiap individu. Pada fase ini siswa akan diberikan permasalahan yang berbeda antar siswa lainnya. Permasalahan yang diberikan berupa permasalahan abstrak yang mengharuskan siswa untuk berpikir logis dalam menyelesaikan permasalahan

²¹ Padmi Rahmani, Skripsi S1, “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Menceritakan Kembali Isi Cerpen Secara Lisan Melalui Metode Cooperative Script Pada Siswa Kelas IX D Semester 1 SMP Negeri Tawang Sari 2 Tahun Pelajaran 2017/2018”. (Jurnal Edunomika-Vol.02, No.01) 2018.2 h.8

²² Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana, 2011), Hlm. 201.

²³ Ibid.

tersebut.²⁴ Fase ini bertujuan untuk melatih berfikir secara aktif dan kritis.

c. Mengumpulkan data (*Data collecting*)

Fase ketiga adalah mengumpulkan data, pada fase ini siswa dihadapkan dengan pasangan yang memiliki permasalahan berbeda namun tetap dalam satu konseptual.²⁵ Dimana siswa harus Bersama pasangannya untuk bekerja sama dengan permasalahan yang berbeda. Pada fase ini siswa dituntut untuk dapat mengkonstruksi konsepnya secara mandiri maupun kelompok.

d. Mengolah data (*Data processing*)

Selanjutnya adalah mengolah data yakni siswa telah memperoleh gambaran abstrak dalam uraian terbatas dari permasalahan yang diberikan. Siswa dengan kelompoknya diharuskan menyelesaikan permasalahan yang ada dalam kelompok kecilnya.²⁶

e. Memverifikasi (*Verification*)

Fase kelima adalah memverifikasi, dimana siswa dengan pasangannya bergantian untuk menyampaikan hasil penyelesaian permasalahan tersebut. Dimana saat satu siswa menjelaskan pasangan menyimak dengan seksama hasil dari temannya begitu pula sebaliknya. Pada fase inilah keunggulan model *cooperative type script* yakni dapat melatih keterampilan sosial (*social skill*) dimana siswa diharuskan untuk mengemukakan pendapat dari hasil pola pikir konsepnya secara mandiri sedangkan siswa lain diharuskan menyimak dan memperhatikan penjelasan oleh pasangannya.

f. Menyimpulkan (*Generalization*)

Fase terakhir ini merupakan salah satu keunggulan dari model pembelajaran *cooperative type script* setelah fase *verification* karena fase ini berfungsi untuk memberikan penguatan konsep yang telah diperoleh. Menyimpulkan konsep ini dilakukan dengan guru dengan mereview pengetahuan siswa tentang konsep yang

²⁴ Ibid.

²⁵ Ibid.

²⁶ Ibid.

sebenarnya dalam berbagai kondisi sehingga konsep baru dapat tersimpan dengan baik pada ingatan siswa.²⁷

Fase *verification* dan *generalization* yang terdapat dalam sintaks pembelajaran model *cooperative type script* ini selain mampu untuk mengkonstruksi konsep secara mandiri siswa juga mampu untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa, karena fase *verification* dapat meningkatkan keberanian untuk mengungkapkan pendapat dan juga sekaligus menghargai pendapat dari temannya meskipun memiliki pola pikir konsep yang berbeda. Selain itu, pada fase *data collecting* dan *data processing* siswa dihadapkan dengan permasalahan yang berbeda pada kelompok namun harus tetap bekerja sama untuk menemukan konsep dari permasalahan tersebut. Dengan demikian, pembelajaran model *cooperative type script* mampu meningkatkan keterampilan sosial siswa dengan baik.

5. Langkah-Langkah Pembelajaran Model *Cooperative Type Script*

Menurut Martinis Yamin, langkah-langkah untuk menerapkan model pembelajaran *cooperative type script* adalah sebagai berikut:

- a. Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil (1 kelompok berpasangan sebangku)
- b. Guru membagikan wacana/materi tiap siswa untuk dibaca dan membuat ringkasan.
- c. Guru dan siswa menetapkan siapa yang pertama berperan sebagai pembicara dan siapa yang berperan sebagai pendengar.
- d. Pembicara membacakan ringkasannya selengkap mungkin dengan memasukkan ide-ide pokok dalam ringkasannya, sementara pendengar:
- e. Menyimak/mengoreksi/melengkapi ide-ide pokok yang kurang lengkap
- f. Membantu mengingat/menghafal ide/ide pokok dengan menghubungkan materi sebelumnya atau dengan materi lainnya.

²⁷ Ibid.

- g. Bertukar peran, semula berperan sebagai pembicara ditukar menjadi pendengar dan sebaliknya. Kemudian lakukan seperti kegiatan tersebut kembali.
- h. Merumuskan kesimpulan bersama-sama siswa dan guru
- i. Penutup.²⁸

Model pembelajaran *Cooperative type Script* merupakan suatu strategi yang efektif bagi siswa untuk mencapai hasil akademik dan sosial termasuk meningkatkan prestasi, percaya diri dan hubungan interpersonal positif antara satu siswa dengan siswa yang lain. Model pembelajaran *Cooperative type Script* banyak menyediakan kesempatan kepada siswa untuk membandingkan jawabannya dan menilai ketepatan jawaban, sehingga dapat mendorong siswa yang kurang pintar untuk tetap berbuat (meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa). Model pembelajaran ini memudahkan siswa melakukan interaksi sosial, sehingga mengembangkan keterampilan berdiskusi, dan siswa bisa lebih menghargai orang lain.

6. Kelebihan dan Kelemahan Dari Model Pembelajaran *Cooperative Type Script*

Kelebihan model pembelajaran *cooperative type script* diantaranya adalah sebagai berikut

- a. Melatih pendengaran, ketelitian/kecermatan
- b. Setiap siswa mendapatkan peran.
- c. Melatih mengungkapkan kesalahan orang lain dengan lisan

Kelemahan model pembelajaran *cooperative type script* diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Hanya digunakan untuk mata pelajaran tertentu.
- b. Hanya dilakukan dua orang (tidak melibatkan seluruh kelas sehingga koreksi hanya sebatas pada dua orang tersebut).

²⁸ Martinis Yamin, "*Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*", (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), H-72.

B. Keterampilan Sosial

Menurut Hargie, Saunders, & Dickson keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, di mana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari.²⁹ Remaja dengan keterampilan sosial akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain. Sedangkan menurut Cartledge dan Milburn menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan perilaku yang perlu dipelajari, karena memungkinkan individu dapat berinteraksi, memperoleh respon positif atau negatif.³⁰ Libet dan Lewison mengemukakan keterampilan sosial sebagai kemampuan yang kompleks untuk menunjukkan perilaku yang baik dinilai secara positif atau negatif oleh lingkungan, dan jika perilaku tersebut kurang baik akan mendapatkan punishment dalam lingkungan.³¹ Kelly menafsirkan keterampilan sosial sebagai perilaku yang dipelajari, yang digunakan oleh individu dalam situasi-situasi interpersonal pada sebuah lingkungan.³² Sedangkan menurut Matson mengemukakan bahwa keterampilan sosial baik secara langsung maupun tidak dapat membantu anak agar mampu untuk menyesuaikan diri dengan standar nilai harapan masyarakat dalam norma-norma yang berlaku di lingkungannya.³³ Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial kemampuan individu dalam berinteraksi baik secara verbal maupun nonverbal agar dapat beradaptasi dan diterima oleh lingkungan yang diperoleh melalui proses belajar.

1. Aspek Keterampilan Sosial

Mengadaptasi dari *Messy the Evaluation of Social Skill with Youngsters (MESSY)* terdapat lima aspek umum yang terdapat pada keterampilan sosial, yakni:

a. Hubungan dengan teman sebaya (*Peer Relation*)

²⁹ I Komang Raditya Wiguna dkk, “*Dimensi Keterampilan Sosial Arti Penting Keterampilan Sosial*”. (Bali: Buleleng Press, 2018), h.1012

³⁰ *Ibid* h.1012

³¹ *Ibid* h.1012

³² *Ibid* h.1013

³³ *Ibid* h.1013

Ditunjukkan melalui perilaku positif terhadap teman sebaya sebagai contoh: (1) menasehati atau memuji teman sebaya, (2) menawarkan bantuan kepada teman sebaya, dan (3) bermain bersama teman sebaya.

b. Manajemen Diri (*Self-Management*)

Ditunjukkan dengan siswa yang memiliki keadaan emosional yang baik, yang kemudian mampu untuk mengontrol emosinya, mengikuti peraturan dan batasan-batasan yang berlaku, dan kemudian dapat menerima dan merespon kritikan dengan baik.

c. Kemampuan Akademis (*Academic*)

Ditunjukkan dengan siswa dapat menyelesaikan tugas/permasalahan secara mandiri, menyelesaikan tugas individu maupun kelompok, menjalankan arahan guru dengan baik dan benar.

d. Kepatuhan (*Compliance*)

Menunjukkan siswa yang dapat mengikuti peraturan dan harapan, dapat memanajemen waktu dengan baik, dan membagikan sesuatu sesuai dengan arahan dengan baik.

e. Perilaku Assertive (*Assertivation*)

Ditunjukkan oleh kemampuan yang membuat seorang siswa dapat menampilkan perilaku yang tepat dalam situasi dan kondisi sesuai dengan yang diharapkan³⁴.

Tabel 2.1
Aspek-Aspek Keterampilan Sosial

Aspek	Indikator
Hubungan dengan teman sebaya (<i>Peer Relation</i>)	Empati, partisipasi sosial, <i>sociability leadership</i> , Interaksi sosial, prososial, kemampuan sosial pada teman sebaya
Manajemen Diri (<i>Self Management</i>)	Tanggung jawab sosial, peraturan, Kontrol diri, kompetensi sosial, toleransi terhadap frustrasi.
Kemampuan Akademis (<i>Academic</i>)	Penyesuaian dengan sekolah, kepedulian pada peraturan sekolah, tanggung jawab akademis,

³⁴ *Ibid* h.1076

	orientasi tugas, kepatuhan di kelas, siswa yang baik.
Kepatuhan (<i>Compliance</i>)	Kerja sama secara sosial, kompetensi, <i>cooperation compliance</i>
Perilaku Assertive (<i>Assertivation</i>)	Keterampilan sosial <i>asertif, social initiation, social activator, gutsy</i>

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial

Menurut Davis dan Forsythe, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial (*social skill*) siswa yakni:

a. Keluarga

Anak menerima pendidikan mereka pertama dan terutama dari keluarga mereka. Kepuasan psikologis anak dalam keluarga akan memiliki pengaruh yang besar terhadap bagaimana ia bereaksi terhadap lingkungan. anak yang dibesarkan dalam rumah tangga yang tidak harmonis (*broken home*) dan yang tidak menerima kepuasan psikologis yang cukup mungkin mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan sosial. Orang tua harus mempertimbangkan untuk menciptakan iklim demokratis di rumah agar anak dapat mengembangkan keterampilan komunikasi yang baik dengan orang tua dan saudara kandungnya. Konflik yang berkembang akan lebih mudah diselesaikan jika anak dan orang tua berkomunikasi dengan baik. Sebaliknya, jika komunikasi itu keras, dingin, terbatas, mendesak, penuh wibawa, dsb, hanya akan menghasilkan komunikasi yang lebih kaku, dingin, terbatas, dan mendesak.

b. Lingkungan

Sejak dini setiap individu telah diperkenalkan dengan lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial yang meliputi lingkungan keluarga, sekolah hingga masyarakat luas. Hal ini bermanfaat pada individu untuk mengenal lingkungan sosial yang luas sehingga dapat menyesuaikan diri dengan baik.

c. Kepribadian

Kepribadian individu tidak dapat dilihat dari penampilannya saja, sehingga penting bagi tiap individu untuk tidak menilai seseorang berdasarkan penampilan semata. Penanaman nilai-nilai yang menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi dan penampilan akan membuat individu mudah bergaul dengan orang lain dan beradaptasi dengan orang lain secara baik.

d. Rekreasi

Anak akan mengalami kesegaran fisik dan psikologis sebagai hasil dari waktu luang, memungkinkan mereka untuk melepaskan diri dari kebosanan dan menghidupkan kembali antusiasme belajar mereka. Anak mungkin dapat mengelola emosi atau keadaan psikologis mereka sehubungan dengan salah satu dari mereka, terutama hubungan sosial.

e. Pergaulan dengan lawan jenis

Bergaul dengan lawan jenis membuat lebih mudah bagi remaja untuk memahami ciri - ciri satu sama lain tanpa membedakan - bedakan latar belakang berdasarkan kelompok etnik, agama, kebudayaan, atau faktor lain, yang memungkinkan terciptanya hubungan sosial yang positif.

f. Pendidikan atau sekolah

Pendidikan adalah salah satu variabel terpenting dalam mengembangkan keterampilan sosial, terutama yang berhubungan dengan metode pembelajaran yang efektif, yang dapat mencakup pendekatan pembelajaran yang beragam bergantung pada jenis pelajaran yang tercakup.

g. Persahabatan dan solidaritas kelompok

Peranan kelompok dan teman sangat penting dalam perkembangan anak - anak; Bahkan, ada saat-saat kepentingan kelompok lebih penting daripada kepentingan keluarga. Ini akan dapat memiliki dampak pada pertumbuhan sosial keseluruhan murid.

h. Lapangan kerja

Di sekolah, para siswa melakukan berbagai kegiatan yang semuanya merupakan bagian dari proses pembelajaran untuk memperoleh keterampilan sosial yang disesuaikan dengan bidang pekerjaan tertentu. Siswa akan dapat mempersiapkan diri mereka dengan lebih baik untuk interaksi sosial yang akan diperlukan dari mereka di dunia kerja jika metode pengajaran efektif.³⁵

3. Bentuk-Bentuk Keterampilan Sosial

Stephen & Arnold menggolongkan perilaku keterampilan sosial ke dalam empat bentuk perilaku, yakni:

a. *Self related behavior*,

Yang merupakan perilaku sosial yang berkembang di antara murid sebagai hasil langsung perhatian dan perhatian mereka. Beberapa contoh perilaku mencakup bertindak selaras dengan standar-standar masyarakat di mana seseorang hidup, menerima konsekuensi dari tindakan seseorang, menyatakan pendapatnya, dan mempertahankan pandangan optimis terhadap kemampuannya sendiri.

b. *Task related behavior*,

Yang merupakan semacam kegiatan sosial yang menempatkan ekspektasi pada para penarinya, dan tuntutan-tuntutan ini perlu dipenuhi untuk mendapatkan persetujuan sosial. Contoh perilaku yang pantas mencakup mengambil bagian dalam kegiatan kelompok, mendengarkan dan mengikuti petunjuk, mengajukan dan memberikan jawaban terhadap pertanyaan, dan menaati aturan.

c. *Environmental behavior*,

Ini adalah jenis perilaku sosial yang muncul sebagai hasil dari pemaparan murid terhadap perspektif yang dipegang oleh orang lain di lingkungan sekitar mereka, sesuai dengan standar-standar yang telah ditetapkan dalam lingkungan tertentu. Ada kemungkinan bahwa perilaku mampu untuk beradaptasi, bahwa

³⁵ *Ibid* h.776

perawatan yang diberikan kepada lingkungan adalah peduli, dan bahwa perhatian diperlihatkan untuk lingkungan.

d. *Interpersonal behavior*,

Yaitu aktivitas sosial yang terjadi antara dua orang atau lebih yang menggambarkan proses yang berkembang sebagai akibat dari kontak yang baik di antara orang-orang tersebut. Perilaku lainnya mencakup menyapa orang lain, membantu orang lain, memeluk peran kepemimpinan, dan memiliki sikap yang menyenangkan terhadap orang lain.³⁶

4. Manfaat Keterampilan Sosial

Johnson mengemukakan 6 manfaat memiliki keterampilan sosial bagi siswa, yakni:

a. Perkembangan Kepribadian dan Identitas

Keterampilan sosial dapat mengembangkan kepribadian dan identitas karena mayoritas dari identitas masyarakat dibentuk dari hubungannya dengan orang lain. Sebagai hasil dari berinteraksi dengan orang lain, siswa dapat mempunyai pemahaman yang lebih baik tentang diri sendiri.

b. Mengembangkan Kemampuan Kerja, Produktivitas, dan Kesuksesan

Karir keterampilan sosial dapat mengembangkan kemampuan kerja, produktivitas kerja, dan kesuksesan karir, yang merupakan keterampilan umum yang dibutuhkan dalam dunia kerja nyata. Hal ini karena keterampilan sosial dapat digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain untuk bekerja sama, memimpin orang lain, mengatasi situasi yang kompleks, dan menolong mengatasi permasalahan orang lain yang berhubungan dengan dunia kerja secara baik.

c. Meningkatkan Kualitas Hidup

Keterampilan sosial dapat meningkatkan kualitas hidup dikarenakan setiap individu siswa membutuhkan hubungan yang baik, dekat, dan intim antar individu

³⁶ *Ibid* h.642

siswa lainnya sebagaimana manusia adalah makhluk sosial.

d. Meningkatkan Kesehatan Fisik

Keterampilan sosial dapat meningkatkan kesehatan fisik karena hubungan yang baik dan saling mendukung dan berkesinambungan akan mempengaruhi kesehatan fisik. Johnson menegaskan bahwa dalam penelitian menunjukkan hubungan yang berkualitas tinggi berhubungan dengan hidup yang panjang dan dapat pulih dengan cepat dari sakit.

e. Meningkatkan Kesehatan Psikologis

Keterampilan sosial dapat meningkatkan kesehatan psikologis karena kesehatan psikologis yang kuat dipengaruhi oleh hubungan positif dan dukungan (*Support*) dari orang lain. Ketidakmampuan mengembangkan dan mempertahankan hubungan yang positif dengan orang lain dapat berakibat pada kecemasan, depresi, frustrasi, hingga merasakan kesepian.

f. Kemampuan Mengatasi Stress

Memiliki keterampilan sosial berguna untuk mengatasi stres. Hubungan yang baik dapat membantu individu dalam mengatasi stres dengan memberikan perhatian, informasi, support dan *feedback*.³⁷

C. Materi Luas Juring dan Panjang Busur Pada Lingkaran

Dalam penelitian ini, materi yang digunakan adalah luas juring dan Panjang busur pada lingkaran. Berdasarkan Permendikbud No. 37 Tahun 2018 pada materi bangun datar untuk kelas VIII SMP/MTs, kompetensi dasar yang harus dicapai adalah:

3.7 Menjelaskan sudut pusat, sudut keliling, Panjang busur, dan luas juring lingkaran serta hubungannya.

Berdasarkan kompetensi dasar di atas, maka materi yang akan disampaikan kepada siswa adalah:

1. Lingkaran

Lingkaran adalah suatu kurva tertutup dimana semua titik pada lingkaran berjarak sama terhadap suatu titik tetap

³⁷ *Ibid* h.1081

yaitu titik pusat.³⁸ Lingkaran merupakan bangun dua dimensi, dengan demikian lingkaran hanyalah memiliki luas dan keliling saja.

Ada beberapa unsur pada lingkaran, pada penelitian ini peneliti menggunakan dua unsur pada lingkaran yakni panjang busur lingkaran dan luas juring pada lingkaran.

a. Luas Juring Lingkaran

Juring lingkaran adalah luas daerah yang dibatasi oleh dua buah jari-jari dan busur lingkaran. Seperti panjang busur, luas juring lingkaran berbanding lurus dengan besar sudut yang dibentuk oleh kedua jari-jari (sudut pusat),³⁹ sehingga dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\frac{\theta}{360^\circ} = \frac{\text{Luas Juring}}{\text{Luas Lingkaran}}$$

Dengan:

θ = Besar sudut yang dibentuk oleh juring lingkaran

b. Panjang Busur Lingkaran

Busur lingkaran adalah segmen garis yang terletak pada keliling lingkaran yang merupakan bagian dari lingkaran. Segmen garis tersebut dibatasi oleh dua titik. Panjang busur lingkaran lurus dengan besar sudut yang dibentuk oleh titik pusat lingkaran dan kedua titik yang membatasi segmen garis tersebut,⁴⁰ sehingga dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\frac{\theta}{360^\circ} = \frac{\text{Panjang Busur}}{\text{Keliling Lingkaran}}$$

Dengan:

θ = Besar sudut yang diapit oleh dua titik busur

³⁸ Marsigit, *Matematika SMP Kelas VIII* (Jakarta: Yudhistira, 2017), Hlm. 134.

³⁹ Ibid, Hlm. 139.

⁴⁰ Marsigit, *Matematika SMP Kelas VIII* (Jakarta: Yudhistira, 2017), Hlm. 137.

D. Perangkat Pembelajaran

Tonich mendefinisikan perangkat pembelajaran sebagai kumpulan media atau sumber-sumber yang digunakan oleh pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran kelas.⁴¹ Menurut Trianto, perangkat pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran.⁴² Trianto juga menyatakan bahwa perangkat pembelajaran yang dibutuhkan sebelum proses pembelajaran dilaksanakan meliputi Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Instrumen Evaluasi / penilaian, Media Pembelajaran, dan Buku Ajar Siswa.⁴³ Sedangkan Ibrahim menyatakan bahwa perangkat pembelajaran ialah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengelola dan mengolah proses belajar mengajar yang dapat berupa Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta Buku Ajar.⁴⁴ Perangkat pembelajaran ini memiliki fungsi yakni menentukan arah tujuan pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat terarah dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran adalah seperangkat alat yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas untuk meningkatkan efisiensi belajar. Di sisi lain, perangkat pembelajaran matematika adalah kumpulan sumber belajar yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran matematika. Pada penelitian ini, perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sanjaya menjelaskan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah program perencanaan yang dikembangkan sebagai pedoman pembelajaran untuk setiap kegiatan dalam proses pembelajaran.⁴⁵ Suyono dan Harianto menjelaskan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

⁴¹ Tonich, *Evaluasi Program Peningkatan Kualifikasi Akademik* (Palangkaraya: Animage, 2019), hlm. 122.

⁴² Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif* (Jakarta: Kencana, 2011), Hlm. 201.

⁴³ Trianto, Op. Cit., Hlm. 201.

⁴⁴ Muhammad Ibrahim, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran* (Jakarta: Dirjen Dikdasmen, 2003), hlm 3.

⁴⁵ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 59.

adalah rencana pembelajaran yang dijabarkan pada mata pelajaran atau topik tertentu dan dikaitkan dengan kurikulum.⁴⁶ Dapat disimpulkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang disusun dengan topik tertentu sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian di atas, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) didefinisikan dalam penelitian ini sebagai proses pembelajaran matematika yang dibuat dengan menggunakan model pembelajaran matematika *cooperative type script* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa pada materi luas juring dan Panjang busur lingkaran.

Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, terdiri dari:⁴⁷

- a. Identitas sekolah yaitu nama satuan Pendidikan;
- b. Identitas mata pelajaran atau tema/ subtema;
- c. Kelas / Semester;
- d. Materi Pokok;
- e. Alokasi waktu;
- f. Tujuan pembelajaran;
- g. Kompetensi dasar dan Indikator pencapaian kompetensi
- h. Materi pembelajaran;
- i. Metode pembelajaran;
- j. Media pembelajaran;
- k. Sumber belajar;
- l. Langkah – langkah pembelajaran;
- m. Penilaian hasil pembelajaran.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun berdasarkan komponen di atas dan mengacu pada kompetensi dasar atau sub tema yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih.

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Suyono dan Hariyanto menjelaskan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) ialah lembaran berisi tugas –

⁴⁶ Suyono – Hariyanto, *Implementasi Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 255.

⁴⁷ Kemendikbud, *Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*, (Jakarta: Kemendikbud, 2016).

tugas yang harus diselesaikan siswa.⁴⁸ Yaumi menjelaskan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yakni bahwa pembelajaran tertulis yang terkait dengan serangkaian tugas, petunjuk belajar, dan prosedur penyelesaian tugas.⁴⁹ Yaumi juga berpendapat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk mata pelajaran matematika juga dapat berupa permasalahan matematika yang mencakup permasalahan bergambar, permasalahan cerita matematika, atau operasi matematika. Menurut Departemen Pendidikan Nasional, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah lembaran – lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik biasanya berupa petunjuk, langkah – langkah untuk menyelesaikan tugas dengan mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapainya.⁵⁰ Sehingga dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah alat pembelajaran yang berisi kegiatan siswa yang berkaitan dengan kegiatan penyelidikan masalah hingga pemecahan suatu masalah.

Menurut Suyono dan Hariyanto, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) eksperimen dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) non eksperimen.⁵¹ Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) eksperimen merupakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang memuat petunjuk praktikum yang menggunakan alat dan bahan sesuai dengan kebutuhan. Sedangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) non eksperimen merupakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang memuat teks yang menuntun siswa melakukan kegiatan individu atau diskusi kelompok tentang materi suatu mata pelajaran.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada penelitian kali ini dapat diartikan yakni alat pembelajaran matematika yang berisi kegiatan siswa yang disusun sesuai dengan model pembelajaran matematika *cooperative type script* meliputi

⁴⁸ Suyono – Hariyanto., Op. Cit., Hlm. 263.

⁴⁹ Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media Group, 2018), Hlm. 117.

⁵⁰ Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Depdikbud. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Depdikbud, 2008), Hlm. 13.

⁵¹ Suyono – Hariyanto., Op. Cit.

permasalahan matematika dan latihan soal dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa pada materi luas juring dan panjang busur pada lingkaran.

Struktur Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menurut Widyantini secara umum terdiri dari :⁵²

- a. Judul Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD);
- b. Mata pelajaran;
- c. Semester;
- d. Tempat;
- e. Petunjuk belajar;
- f. Kompetensi yang akan dicapai;
- g. Indikator yang akan dicapai siswa;
- h. Informasi pendukung;
- i. Tugas – tugas dan langkah – langkah kerja;
- j. Penilaian.

E. Kriteria Kelayakan Perangkat Pembelajaran

1. Kevalidan Perangkat Pembelajaran

Valid menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sesuai dengan cara atau aturan yang semestinya atau sah. Dalam melakukan proses pengajaran, guru sangat membutuhkan perangkat pengajaran yang tepat yang harus digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti akan diperiksa ulang oleh pakar ahli (validator) menggunakan lembar validasi. Validator dalam penelitian pengembangan ini adalah dosen Pendidikan matematika dan guru matematika. Sedangkan lembar validasi yang dimaksud meliputi:

- a. Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lembar validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) digunakan untuk mengukur kevalidan dari perangkat pembelajaran yang sedang dikembangkan tersebut. Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan kaidah yang ada, penilaian komponen Rencana Pelaksanaan

⁵² Theresia Widyantini. *Artikel Penyusunan Lembar Kerja Siswa (LKS) Sebagai Bahan Ajar*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika, 2013.

Pembelajaran (RPP) yang mengikuti sintaks model pembelajaran matematika *cooperative type script* sangat penting diperhatikan. Lembar validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terdiri dari empat komponen, yaitu tujuan pengukuran, petunjuk penggunaan, aspek yang dinilai dan hasil penilaian.⁵³

Validitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dapat dinilai dari empat indikator yaitu :⁵⁴

- 1) Indikator format meliputi kejelasan pembagian materi, kemenarikan, keseimbangan antara teks dan ilustrasi, dan pengaturan ruang.
- 2) Indikator bahasa meliputi kebenaran tata bahasa, kesesuaian kalimat dengan tingkat berpikir dan kemampuan membaca siswa, kejelasan definisi, dan kesederhanaan struktur bahasa.
- 3) Indikator ilustrasi meliputi dukungan ilustrasi untuk memperjelas konsep, keterkaitan langsung dengan konsep yang diajarkan, kejelasan, dan mudah dipahami.
- 4) Indikator isi meliputi kebenaran isi, bagian-bagiannya tersusun secara logis, kesesuaian dengan kurikulum 2013-revisi, memuat informasi penting yang terkait, kesesuaian dengan pola pikir siswa, dan memuat latihan yang berhubungan dengan konsep yang ditemukan.

Kriteria untuk menyatakan kevalidan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terdiri dari lima skala penilaian⁵⁵ yang disajikan dalam Tabel 2.2 berikut.

Tabel 2. 2
Kriteria Penilaian Kevalidan
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Skala	Keterangan
1	Tidak Valid
2	Kurang Valid

⁵³ Hobri, *Metodologi Penelitian Pengembangan* (Jember: Pena Salsabila, 2010), Hlm. 37.

⁵⁴ Siti K.A., Skripsi: "*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Bridging Analogy Untuk Mengatasi Miskonsepsi Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di SMPN 2 Sidoarjo*" (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019), Hlm. 20.

⁵⁵ Hobri, Op. Cit.

3	Cukup Valid
4	Valid
5	Sangat Valid

Pada penelitian pengembangan ini, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dapat dinyatakan valid untuk digunakan apabila hasil validitas oleh validator mencapai kriteria “sangat valid” atau “valid”. Jika hasil validitas tidak dapat mencapai kriteria tersebut, maka peneliti akan merevisi atau menyempurnakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

Prosedur yang dilakukan untuk mengumpulkan data kevalidan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah dengan memberikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sedang dikembangkan beserta lembar validasinya kepada validator. Untuk selanjutnya, validator diminta untuk memberikan skala penilaian terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan atas aspek yang dinilai dengan cara memberikan *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai.

b. Lembar Validasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar validasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digunakan untuk mengukur kevalidan dari perangkat pembelajaran yang sedang dikembangkan tersebut. Kesesuaian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan kaidah yang ada, penilaian komponen Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang mengikuti sintaks model pembelajaran matematika *cooperative type script* sangat penting diperhatikan. Lembar validasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) terdiri dari empat komponen, yaitu tujuan pengukuran, petunjuk penggunaan, aspek yang dinilai dan hasil penilaian.⁵⁶

Validitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dapat dinilai dari empat indikator yaitu :⁵⁷

⁵⁶ Hobri, *Metodologi Penelitian Pengembangan* (Jember: Pena Salsabila, 2010), Hlm. 37.

⁵⁷ Siti K.A., Skripsi: “*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Bridging Analogy Untuk Mengatasi Miskonsepsi Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di SMPN 2 Sidoarjo*” (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019), Hlm. 20.

- 1) Indikator format meliputi kejelasan pembagian materi, kemenarikan, keseimbangan antara teks dan ilustrasi, dan pengaturan ruang.
- 2) Indikator bahasa meliputi kebenaran tata bahasa, kesesuaian kalimat dengan tingkat berpikir dan kemampuan membaca siswa, kejelasan definisi, dan kesederhanaan struktur bahasa.
- 3) Indikator ilustrasi meliputi dukungan ilustrasi untuk memperjelas konsep, keterkaitan langsung dengan konsep yang diajarkan, kejelasan, dan mudah dipahami.
- 4) Indikator isi meliputi kebenaran isi, bagian-bagiannya tersusun secara logis, kesesuaian dengan kurikulum 2013-revisi, memuat informasi penting yang terkait, kesesuaian dengan pola pikir siswa, dan memuat latihan yang berhubungan dengan konsep yang ditemukan.

Kriteria untuk menyatakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) terdiri dari lima skala penilaian⁵⁸ yang disajikan dalam Tabel 2.3 berikut

Tabel 2. 3
Kriteria Penilaian Kevalidan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Skala	Keterangan
1	Tidak Valid
2	Kurang Valid
3	Cukup Valid
4	Valid
5	Sangat Valid

Pada penelitian pengembangan ini Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dinyatakan valid untuk digunakan apabila hasil validitas oleh validator mencapai kriteria “sangat valid” atau “valid”. Jika hasil validitas tidak dapat mencapai kriteria tersebut, maka peneliti akan merevisi atau menyempurnakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

⁵⁸ Hobri, Op. Cit.

Prosedur yang dilakukan untuk mengumpulkan data kevalidan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah dengan memberikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang sedang dikembangkan beserta lembar validasinya kepada validator. Untuk selanjutnya, validator diminta untuk memberikan skala penilaian terhadap Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan atas aspek yang dinilai dengan cara memberikan *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai.

c. Lembar Validasi Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa

Lembar validasi lembar observasi keterampilan sosial siswa digunakan untuk menilai validitas isi (*content validity*) dari observasi keterampilan sosial siswa. Lembar validasi lembar observasi keterampilan sosial siswa terdiri dari empat komponen, yaitu tujuan pengukuran, petunjuk penggunaan, aspek yang dinilai, dan hasil penilaian. Validitas ini dapat dinilai dari dua indikator yaitu:⁵⁹

- 1) Indikator isi meliputi kesesuaian indikator keterampilan sosial dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam indikator pencapaian kompetensi, dan kejelasan indikator keterampilan sosial.
- 2) Indikator bahasa dan penulisan indikator keterampilan sosial siswa meliputi bahasa yang digunakan pada lembar observasi keterampilan sosial sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, kalimat indikator keterampilan sosial siswa tidak menimbulkan penafsiran ganda, menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti dan menggunakan kosa kata yang familiar pada lingkungan siswa.

⁵⁹ Henra Saputra Tanjung – Siti Aminah Nabanan, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Se-Kuala Nagan Raya Aceh”. Jurnal Genta Mulia. 9: 2 (2018), hlm. 63.

Kriteria untuk menyatakan kevalidan lembar observasi keterampilan sosial siswa terdiri dari lima skala penilaian⁶⁰ yang disajikan dalam Tabel 2.4 berikut.

Tabel 2. 4
Kriteria Penilaian Kevalidan
Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa

Skala	Keterangan
1	Tidak Valid
2	Kurang Valid
3	Cukup Valid
4	Valid
5	Sangat Valid

Pada penelitian pengembangan ini lembar observasi keterampilan sosial siswa dinyatakan valid untuk digunakan apabila hasil validitas oleh validator mencapai kriteria “sangat valid” atau “valid”. Jika hasil validitas tidak dapat mencapai kriteria tersebut, maka peneliti akan merevisi atau menyempurnakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

Prosedur yang dilakukan untuk mengumpulkan data kevalidan lembar observasi keterampilan sosial adalah dengan memberikan lembar observasi keterampilan sosial siswa yang sedang dikembangkan beserta lembar validasinya kepada validator. Untuk selanjutnya, validator diminta untuk memberikan skala penilaian terhadap lembar observasi keterampilan sosial siswa yang dikembangkan atas aspek yang dinilai dengan cara memberikan *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai.

2. Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Praktis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah mudah dan senang menggunakannya atau menjalankan. Nieveen dalam Hobri menjelaskan bahwa karakteristik perangkat pembelajaran harus memiliki kualitas kepraktisan yang tinggi

⁶⁰ Hobri, Op. Cit.

jika validator mempertimbangkan perangkat tersebut untuk diterapkan dan praktiknya memunculkan kemudahan bagi pendidik dan siswa saat menerapkan perangkat pembelajaran tersebut.⁶¹ Dapat dimaknai bahwa, konsistensi antara nilai harapan dengan nilai pertimbangan dan nilai harapan dengan nilai operasional.

Apabila kedua konsistensi antara nilai harapan dengan nilai pertimbangan dan nilai harapan dengan nilai operasional tercapai, maka perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan praktis.⁶² Kepraktisan perangkat pembelajaran pada penelitian pengembangan kali ini didasarkan pada penilaian umum perangkat pembelajaran oleh validator dengan mengisi lembar validasi perangkat pembelajaran. Penilaian umum yang dimaksud ditampilkan pada Tabel 2.5 berikut.⁶³

Tabel 2. 5
Kriteria Penilaian Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Kode Penilaian	Keterangan
A	Dapat digunakan tanpa revisi
B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C	Dapat digunakan dengan banyak revisi
D	Tidak dapat digunakan

Pada penelitian pengembangan ini, perangkat pembelajaran dapat dikatakan praktis oleh validator apabila perangkat pembelajaran tersebut dapat digunakan tanpa revisi atau dengan sedikit revisi.

3. Efektivitas Penerapan Perangkat Pembelajaran

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yakni *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik. Kamus ilmiah menafsirkan *efektivitas* sebagai ketepatan penggunaan, hasil guna atau menunjang tujuan. Dapat diartikan juga efektivitas ialah daya guna, keaktifan

⁶¹ Hobri, Op. Cit., Hlm. 27.

⁶² Siti K.A., Op. Cit., Hlm. 21.

⁶³ Asmaul Khusnah, Skripsi: "*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Sinektik – Strategi Rotating Trio Exchange Untuk Melatihkan Kemampuan Komunikasi*". (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya), Hlm. 40.

serta adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan antara seseorang yang melaksanakan tugas dengan tujuan yang ingin dicapai.

Keefektifan perangkat pembelajaran pada penelitian pengembangan ini didasarkan pada kenaikan persentase hasil penilaian observasi yang dilakukan saat uji coba produk berlangsung. Keefektifan perangkat pembelajaran pada penelitian pengembangan ini memiliki empat kriteria yang akan disajikan pada Tabel 2.6 berikut ini.

Tabel 2. 6
Kriteria Keefektifan Perangkat Pembelajaran

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Pada penelitian pengembangan ini, perangkat pembelajaran dikatakan efektif untuk digunakan apabila nilai persentase memiliki tafsiran “efektif” atau “cukup efektif”.

F. Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Menurut Seels & Richey berpendapat dalam Hobri, penelitian pengembangan berorientasi pada pengembangan produk yang proses pengembangannya dideskripsikan sedetail mungkin yang kemudian produk akhirnya dievaluasi. Sutarti dan Irawan berpendapat bahwa penelitian pengembangan adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau juga dapat menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian pengembangan akan menghasilkan produk yang langsung dapat digunakan, berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan saran dan masukan untuk perbaikan produk saja. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini mencakup model pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan instrumen yang diperlukan. Cara mengembangkannya sendiri akan dapat berhubungan dengan kegiatan dalam setiap tahapan pengembangan.

Model pengembangan yang akan digunakan pada penelitian ini mengacu pada model Plomp yang merupakan desain sistem pembelajaran yang dikhususkan untuk penelitian jenis pengembangan. Selain itu, alasan peneliti menggunakan model jenis ini karena kesederhanaan model ini yang hanya terdiri atas tiga fase yang dapat mempermudah peneliti untuk mempelajarinya agar pengembangan perangkat pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan apa yang diharapkan. Seperti yang sudah dijelaskan, model Plomp terdiri dari atas tiga fase, yakni fase penelitian pendahuluan (*Preliminary Research*), fase pembuatan *prototype* (*Prototyping Phase*), fase penilaian (*Assessment Phase*).

1. Fase Penelitian Pendahuluan (*Preliminary Research*)

Fase pertama menurut Tjeerd Plomp ialah fase penelitian pendahuluan (*Preliminary Research*), Plomp menjelaskan bahwa:

“preliminary research: needs and context analysis, review of literature, development of a conceptual or theoretical framework of stages or phase”

Dari penjelasan Plomp di atas, kegiatan yang dilakukan pada fase penelitian pendahuluan ini yang merupakan fase pertama pada model Plomp terfokus pada pengumpulan dan analisis informasi, mendefinisikan masalah dan merencanakan kegiatan selanjutnya. Pada tahap analisis informasi dilakukan beberapa kegiatan, meliputi analisis awal akhir, analisis siswa, analisis kurikulum, dan analisis materi pembelajaran. Tujuan dari pelaksanaan fase penelitian pendahuluan (*Preliminary Research*) untuk dapat menentukan masalah dasar yang dibutuhkan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran.

2. Fase Pembuatan *Prototype* (*Prototyping Phase*)

Fase kedua menurut Tjeerd Plomp adalah fase pembuatan *prototype* (*Prototyping Phase*), Plomp menjelaskan bahwa:

“prototyping phase: iterative design phase consisting of iterations, each being a microcycle of research with formative evaluation as the most important research activity aimed at improving and refining the intervention.”

Dari penjelasan Plomp di atas, fase pembuatan *prototype* ini terfokus pada desain iterasi (model

pengembangan suatu sistem yang dinamis) menjadi siklus penelitian dengan evaluasi formatif sebagai kegiatan penelitian yang memiliki peran paling penting dan bertujuan untuk meningkatkan dan menyempurnakan intervensi.

Kegiatan yang dilakukan pada fase ini adalah membuat desain yang berfungsi sebagai solusi dari permasalahan yang ada pada fase penelitian pendahuluan (*preliminary research*), kemudian untuk selanjutnya dilakukan penyusunan draf perangkat pembelajaran dengan format yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dan ditentukan juga instrumen penelitian sebagai bagian dari evaluasi formatif.

Langkah selanjutnya adalah membentuk draf perangkat pembelajaran menjadi produk yang nyata berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Kedua produk tersebut selanjutnya disebut sebagai *prototype* awal (*prototype 1*). *Prototype 1* tersebut diharuskan untuk dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk adanya revisi sebelum evaluasi formatif dilakukan.

Masnurillah menjelaskan evaluasi formatif dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari siswa, guru, dan pakar ahli. Umpan balik yang didapatkan dari evaluasi formatif tersebut digunakan sebagai acuan untuk merevisi *prototype 1* untuk meningkatkan dan menyempurnakan kualitas perangkat pembelajaran yang sedang dikembangkan sebelum diterapkan pada proses pembelajaran di kelas. Instrumen penelitian yang akan digunakan pada fase ini meliputi: lembar validasi perangkat pembelajaran, lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, dan angket respon siswa.

3. Fase Penilaian (Assessment Phase)

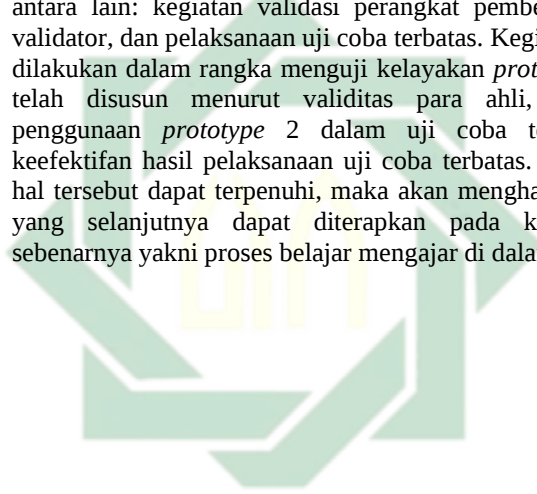
Fase terakhir menurut Tjeerd Plomp ialah fase penilaian (*assessment phase*), ia menjelaskan bahwa.

“assessment phase: (semi) summative evaluation to conclude whether the solution or intervention meets the predetermined specifications. As also this phase often results in recommendations for improvement of the intervention, we call this phase semi-summative.”

Dari penjelasan Plomp tersebut, pada fase penilaian (*assessment phase*) ini, *prototype 1* yang dihasilkan dari fase sebelumnya akan dievaluasi oleh pakar ahli yang berkompeten

dalam bidangnya. Fase ini dilakukan untuk mengetahui sekaligus mempertimbangkan kualitas perangkat pembelajaran (sebagai solusi) yang sedang dikembangkan. Berdasarkan hasil pertimbangan tersebut, proses dan analisis informasi dilakukan untuk menilai perangkat pembelajaran (sebagai solusi) yang selanjutnya akan dilakukan revisi kembali sebagai *prototype* yang dihasilkan layak untuk dipakai dalam uji coba. Hasil dari revisi *prototype* 1 selanjutnya disebut *prototype* 2.

Beberapa kegiatan yang akan dilakukan pada fase ini, antara lain: kegiatan validasi perangkat pembelajaran oleh validator, dan pelaksanaan uji coba terbatas. Kegiatan tersebut dilakukan dalam rangka menguji kelayakan *prototype* 1 yang telah disusun menurut validitas para ahli, kepraktisan penggunaan *prototype* 2 dalam uji coba terbatas, dan keefektifan hasil pelaksanaan uji coba terbatas. Apabila tiga hal tersebut dapat terpenuhi, maka akan menghasilkan solusi yang selanjutnya dapat diterapkan pada kondisi yang sebenarnya yakni proses belajar mengajar di dalam kelas.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Peneliti mengembangkan perangkat pembelajaran matematika menggunakan model *cooperative type script* dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan tes keterampilan sosial siswa.

Model pengembangan yang digunakan terkait dengan model Plomp, yang sebenarnya merupakan desain sistem pembelajaran yang didedikasikan untuk penelitian pengembangan. Tidak hanya itu peneliti menggunakan model ini, kesederhanaan model ini hanya terdiri dari tiga langkah saja, sehingga memudahkan peneliti untuk mengkaji sehingga pengembangan perangkat kajian dapat dilakukan sesuai dengan yang diharapkan. Seperti yang sudah disebutkan, model Plomp terdiri dari tiga fase, yaitu fase penelitian pendahulu (*Preliminary Research*), fase pembuatan *prototype* (*Prototyping Phase*), fase penilaian (*Assessment Phase*).

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester gasal tepatnya tanggal 4 – 6 Oktober 2022 yang dilakukan di kelas VIII-G MTsN 1 Tarik menggunakan teknik *sampling probability* yaitu pengambilan sampel secara acak tanpa memperhatikan aspek – aspek tertentu.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan guna mengetahui kualitas perangkat pembelajaran yang dihasilkan. Sebelum diuji cobakan kepada sasaran produk yang dikembangkan, perangkat pembelajaran matematika harus divalidasi terlebih dahulu. Perangkat pembelajaran matematika harus disetujui dan divalidasi oleh ahli pendidikan matematika dalam beberapa aspek. Setelah

mendapat validasi, perangkat pembelajaran kemudian direvisi. Hasil revisi tersebut akan diuji cobakan kepada subjek penelitian.

D. Jenis Data

Data yang diperoleh dari studi pengembangan ini adalah data kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data yang relevan, yakni mencakup data kevalidan dan kepraktisan perangkat pembelajaran. Data kevalidan dan kepraktisan perangkat pembelajaran didapatkan berdasarkan hasil penilaian validator ahli yang kompeten dalam bidang pengembangan perangkat pembelajaran. Data ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan perangkat pembelajaran yang kemudian diujicobakan pada subjek penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sendiri merupakan sebuah prosedur untuk memperoleh data penelitian yang dibutuhkan guna penelitian pengembangan ini. Pada penelitian jenis pengembangan ini, teknik pengumpulan data yang relevan untuk digunakan adalah validasi oleh validator ahli. Teknik validasi ahli digunakan dalam rangka mendapatkan data tentang tingkat kevalidan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan menggunakan model *cooperative type script*. Perangkat pembelajaran yang telah divalidasi oleh validator, selanjutnya dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan untuk merevisi perangkat pembelajaran tersebut. Proses validasi dapat dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang tertera sesuai dengan kriteria pada perangkat pembelajaran yang akan dinilai.

Untuk teknik pengumpulan data efektivitas digunakan lembar observasi yang telah divalidasi oleh para ahli yakni validator. Dalam penelitian ini, keterampilan sosial dikatakan mengalami peningkatan apabila terdapat kenaikan yang signifikan pada persentase hasil penilaian observer dari observasi I dan observasi II yang dilaksanakan di kelas VIII-G MTsN 1 Tarik.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian pengembangan ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yakni antara lain:

1. Lembar Validasi Ahli.

Lembar validasi ahli memuat data validitas penyusunan perangkat pembelajaran dan data penilaian secara umum perangkat pembelajaran. Data validitas penyusunan perangkat pembelajaran digunakan untuk mendapatkan nilai data kevalidan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini. Disamping itu data penilaian secara umum perangkat pembelajaran digunakan untuk mendapatkan nilai data kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini. Komponen lembar validasi ahli ini terdiri dari identitas validator; pengantar dan petunjuk pengisian; skala pengisian dengan lima tingkatan skala yakni 1 (tidak baik), 2 (kurang baik), 3 (cukup baik), 4 (baik), 5 (sangat baik); pernyataan validator tentang penilaian umum perangkat pembelajaran yang dikembangkan, dengan empat opsi yakni A (dapat digunakan tanpa revisi), B (dapat digunakan dengan sedikit revisi), C (dapat digunakan dengan banyak revisi), D (tidak dapat digunakan); bagian komentar, kritik atau saran; dan bagian pengesahan.

2. Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa.

Lembar observasi keterampilan sosial siswa memuat indikator keterampilan sosial siswa yang diadaptasi dari *Matson the Evaluation of Social Skill with Youngsters (MESSY)* yang mencakup: (1) Hubungan dengan teman sebaya (*peer relation*); (2) Manajemen diri (*self management*); (3) Kemampuan akademis (*academic*); (4) Kepatuhan (*compliance*); (5) Perilaku asertif (*assertivation*).⁶⁴ Indikator ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur keterampilan sosial siswa. Untuk menilai keefektifan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti menggunakan lembar observasi keterampilan sosial sebagai acuan penilaian dengan teknik observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa pada saat

⁶⁴ Matson, J. L., Rotatori, A. F., & Helsel, W. J. .”*Development of a rating scale to measure social skills in children: The Matson Evaluation of Social Skills with Youngsters (MESSY). Behavior Research and Therapy*”, (European Journal of psychological Assessment,2017),h-335-340.

proses belajar mengajar berlangsung yakni pada saat uji coba produk berlangsung.

G. Validitas Instrumen

Jika instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang diukur, maka dianggap sah. Validitas mengacu pada seberapa bermanfaat (relevan) hasilnya sebagai acuan bagi guru, serta kemampuannya dalam memberikan informasi dan gagasan tentang bagaimana memperbaiki prosedur pendidikan di masyarakat. Validitas suatu instrumen penelitian mengungkapkan kapan suatu tes digunakan untuk mengukur apa yang perlu diukur. Uji validitas yang dilakukan adalah uji validitas konstruk, yang dilakukan dengan meminta pendapat ahli yang disebut juga dengan *expert judgement*. Metodenya adalah instrumen yang akan digunakan harus dibangun di sekitar aspek-aspek yang akan diukur dengan menggunakan ide-ide tertentu. Selain itu, instrumen diuji oleh para profesional.

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti akan menganalisis hasil penilaian validator terhadap lembar validasi perangkat pembelajaran. Tingkat kevalidan perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti terdiri dari lima skala pengisian⁶⁵ yang disajikan dalam Tabel 3.1 berikut ini.

Tabel 3. 1

Kriteria Penilaian Kevalidan Perangkat Pembelajaran

Skala	Keterangan
1	Tidak Valid
2	Kurang Valid
3	Cukup Valid
4	Valid
5	Sangat Valid

Langkah – langkah yang dilakukan peneliti dalam menganalisis data validasi perangkat pembelajaran adalah sebagai berikut.

⁶⁵ Hobri, Op. Cit., Hlm.37.

- a) Merekap data kevalidan perangkat pembelajaran berupa pernyataan – pernyataan dari setiap validator dalam sebuah tabel yang meliputi aspek penilaian (A_i), indikator (I_i), dan hasil penelitian validator (V_{ji})⁶⁶ ke dalam Tabel 3.2 berikut ini.

Tabel 3. 2
Pengolahan Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran

Aspek Penilaian	Indikator	Validator ke-			Rata-rata Tiap Indikator (RI_i)	Rata-Rata Tiap Aspek (RA_i)
		1	2	3		
Rata-rata Total Validitas (RTV) Perangkat Pembelajaran						

- b) Menghitung rata-rata tiap indikator menggunakan rumus⁶⁷:

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

Dengan:

RI_i = rata-rata indikator ke- i

V_{ji} = skor hasil penilaian validator ke- j untuk kriteria ke- i

n = banyaknya validator

⁶⁶ Ibid, Hlm. 52.

⁶⁷ Hobri, Op. Cit., Hlm. 53.

Hasil dari perhitungan ini ditulis ke dalam kolom pada tabel yang sesuai.

- c) Menghitung rata-rata tiap aspek menggunakan rumus⁶⁸:

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

Dengan:

RA_i = rata-rata aspek ke- i

RI_{ji} = rata-rata aspek ke- i indikator ke- j

m = banyaknya indikator dalam aspek ke- i

Hasil dari perhitungan ini ditulis ke dalam kolom pada tabel yang sesuai.

- d) Menghitung rata-rata total validator dari rata-rata nilai untuk semua aspek menggunakan rumus⁶⁹:

$$RTV = \frac{\sum_{j=i}^n RA_i}{n}$$

Dengan:

RTV = rata-rata total validitas

RA_i = rata-rata aspek ke- i

n = banyaknya aspek

Hasil dari perhitungan ini ditulis ke dalam kolom pada tabel yang sesuai.

- e) Menentukan kevalidan perangkat pembelajaran dengan mencocokkan hasil RTV atau rata-rata total validitas yang diperoleh dengan kategori kevalidan yang ditetapkan oleh Hobri⁷⁰ yang disajikan dalam Tabel 3.3 berikut ini.

Tabel 3. 3

Kriteria Kevalidan Perangkat Pembelajaran

Interval Skor	Kategori Kevalidan
$RTV = 5$	Sangat Valid
$4 \leq RTV < 5$	Valid
$3 \leq RTV < 4$	Cukup Valid

⁶⁸ Ibid, Hlm.54.

⁶⁹ Ibid, Hlm.54.

⁷⁰ Hobri, Loc. Cit., Hlm. 54.

$2 \leq RTV < 3$	Kurang Valid
$1 \leq RTV < 2$	Tidak Valid

Jika hasil validitas termasuk ke dalam kriteria cukup valid atau kurang valid atau tidak valid, maka peneliti perlu merevisi perangkat pembelajaran berdasarkan saran dari para validator untuk mencapai kategori valid atau sangat valid.

2. Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Tahap selanjutnya dalam menentukan analisis data adalah menganalisis hasil penilaian dari validator yang diperoleh dari lembar penilaian umum perangkat pembelajaran. Kriteria penilaian umum perangkat pembelajaran⁷¹ disajikan dalam Tabel 3.4 berikut ini.

Tabel 3. 4

Kriteria Penilaian Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Kode Penilaian	Keterangan
A	Dapat digunakan tanpa revisi
B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C	Dapat digunakan dengan banyak revisi
D	Tidak dapat digunakan

Perangkat pembelajaran akan dikatakan praktis jika mudah atau dapat digunakan di lapangan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi sekalipun.

3. Analisis Data Keefektifan Perangkat Pembelajaran

Uji *gain ternormalisasi* (*N-Gain*) dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial siswa setelah diberikan perlakuan. Peningkatan ini diambil dari nilai persentase observasi yang didapatkan oleh siswa. Perhitungan *gain ternormalisasi* (*N-Gain*) dinyatakan dengan rumus⁷² sebagai berikut:

$$< g > = \frac{S_f - S_i}{100 - S_i} \times 100\%$$

Keterangan:

⁷¹ Asmaul Khususnah, Op. Cit., Hlm. 40.

⁷² Daili. S naga, "Kriteria effect size cohen's dalam data", (Jakarta Pusat, 2005), h-2.

$\langle g \rangle$ = *Gain ternormalisasi (N-Gain)*

S_f = Skor Observasi I

S_i = Skor Observasi II

Selanjutnya untuk menentukan besar ukuran efek yang diberikan perlakuan pembelajaran model *cooperative type script* dapat diketahui melalui analisis ukuran efek atau *effect size*. yakni dengan rumus⁷³ sebagai berikut:

$$d = \frac{\underline{XGE} - \underline{XGK}}{s}$$

Keterangan:

d = *Effect Size Cohen's*

$\underline{XGE}$ = Rata-rata *Gain ternormalisasi (N-Gain)* kelas eksperimen.

$\underline{XGK}$ = Rata-rata *Gain ternormalisasi (N-Gain)* kelas kontrol.

s = Simpangan baku data 2 kelompok.

Dimana untuk menentukan nilai s (simpangan baku dari data 2 kelompok ditentukan dengan rumus⁷⁴ berikut:

$$s = \sqrt{\frac{\sum (x_1 - \underline{x})^2 + \sum (x_2 - \underline{x})^2}{n_1 + n_2}}$$

Keterangan:

s = Simpangan baku data 2 kelompok

x_1 = Nilai x ke i data 1

x_2 = Nilai x ke i data 2

$\underline{x}$ = Nilai rata-rata masing-masing data

n_1 = Jumlah data pada data 1

n_2 = Jumlah data pada data 2

⁷³ Ibid., Hlm. 4.

⁷⁴ Daili. S naga, "*Kriteria effect size cohen's dalam data*", (Jakarta Pusat, 2005), h-2.

Adapun kriteria *effect size cohen's* dinyatakan dalam Tabel 3.5 berikut:⁷⁵

Tabel 3. 5
Kriteria *Effect Size Cohen's*

Ukuran efek	Kriteria
$0 < d \leq 0,2$	Efek Kecil
$0,2 < d \leq 0,7$	Efek Sedang
$d > 0,7$	Efek Besar

Sementara, pembagian kategori perolehan *N-Gain* dalam bentuk persen (%)⁷⁶ dapat mengacu pada Tabel 3.6 dibawah ini.

Tabel 3. 6
Kriteria Persentase Efektivitas

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
$40 - 55$	Kurang Efektif
$56 - 75$	Cukup Efektif
> 76	Efektif

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

⁷⁵ Daili. S naga, "*Kriteria effect size cohen's dalam data*", (Jakarta Pusat, 2005), h-2.

⁷⁶ Ibid, Hlm. 5.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Data Uji Coba

1. Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran
 - a. Data Kevalidan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Penilaian validator terhadap RPP meliputi tiga aspek, yaitu format, isi dan bahasa. Peneliti mencari validator ahli di bidangnya terhitung dari tanggal 20 juli 2022 sampai dengan tanggal 4 September 2022. Peneliti mengalami kesulitan dalam mencari validator. Adapun peneliti telah menghubungi beberapa dosen yang telah disarankan dan direkomendasikan oleh dosen pembimbing namun satupun dari dosen pada prodi Pendidikan matematika UIN Sunan Ampel Surabaya yang merespon peneliti. Setelah peneliti berkonsultasi dengan dosen pembimbing disepakati bahwa diperbolehkan mencari validator di luar dari prodi Pendidikan matematika UIN Sunan Ampel Surabaya. Adapun validator yang dipilih pada penelitian ini disajikan dalam Tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4.1

Daftar Nama Validator Perangkat Pembelajaran

No	Nama Validator	Keterangan
1.	Rizky Nugroho M.Pd	Dosen Pendidikan Matematika STAI Al – Azhar Gresik
2.	M. Dwiki Rohananto S.Pd	Guru Mata Pelajaran Matematika SMPN 1 Tulangan
3.	Fitri Nur Anafi S.Pd	Guru Mata Pelajaran Matematika SMP Islam Bojonegoro

Terdapat tiga aspek pada validasi ahli materi yakni aspek format, aspek isi dan aspek bahasa. Hasil Penelitian validator terhadap RPP disajikan dalam Tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2
Hasil Validasi RPP

No	Aspek yang Dinilai	Validator		
		1	2	3
Format				
1.	a. Menuliskan Kompetensi Inti (KI) sesuai kebutuhan dengan lengkap	5	5	5
	b. Menuliskan Kompetensi Dasar (KD) sesuai kebutuhan dengan lengkap	5	5	5
	c. Ketepatan penjabaran indikator yang diturunkan dari Kompetensi Dasar (KD)	5	5	5
	d. Ketepatan dan tujuan pembelajaran yang diturunkan dari indikator	5	5	5
Isi				
2.	a. Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013 – revisi	5	5	5
	b. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator	5	5	5
	c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5	4
	d. Langkah – langkah pembelajaran matematika disusun sesuai dengan sintaks pembelajaran model <i>cooperative type script</i>	5	5	5
	e. Langkah – langkah pembelajaran memuat urutan kegiatan yang sistematis dan logis	5	5	5

	f. Langkah–langkah pembelajaran dapat dilaksanakan guru secara operasional dan mudah dilaksanakan	5	5	4
	g. Pembelajaran dengan model <i>cooperative type script</i> dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa pada materi panjang busur dan luas juring pada lingkaran	5	5	5
Bahasa				
3.	a. RPP menggunakan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar	3	4	4
	b. RPP menggunakan bahasa yang singkat, jelas, dan tidak mengandung arti ganda	5	5	5

Berdasarkan tabel di atas, validator-1, validator-2, validator-3 memberikan nilai 5 pada aspek format dan menurut ketiga validator format dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sudah baik. Namun terdapat masukan dari validator-2 bahwa untuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebaiknya tidak dicantumkan untuk rubrik penilaian beserta tabel penilaiannya.

Pada aspek isi validator-3 memberi nilai 4 untuk indikator f, menurut validator-3 langkah – langkah pembelajaran menggunakan *cooperative type script* sedikit menyulitkan guru apabila menghadapi kelas dengan jumlah siswa yang banyak (>30 siswa). Sedangkan menurut validator-1 dan validator-2 memberi nilai 5 karena model pembelajaran ini dapat dilaksanakan dengan mudah.

Pada aspek bahasa indikator a, validator-1, validator-2, dan validator-3 menemukan adanya salah pengetikan kata pada isi konteks dalam Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sehingga validator-1

memberi nilai 3 untuk aspek bahasa kemudian validator-2 dan validator-3 memberi nilai 4 untuk segi aspek bahasa. Hanya terdapat 1 kata yang salah dalam pengetikan dan kemudian segera direvisi oleh peneliti setelah mendapat masukan dari validator-1, validator-2 dan validator-3.

Validator-1 dan validator-2 memberikan nilai 5 untuk RPP yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan model *cooperative type script* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Validator-3 memberikan nilai 4 untuk RPP yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan model *cooperative type script* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Validator-1, validator-2 dan validator-3 memberikan komentar bahwasannya RPP yang disusun oleh peneliti telah memenuhi syarat dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan data kevalidan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, diperoleh nilai dari 3 sampai dengan 5 dengan nilai 4 dan 5 mendominasi, dan tidak satupun validator yang memberikan nilai 1 dan 2.

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ketiga validator diatas, diperoleh validitas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan Aiken's V yang disajikan dalam Tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3
Validitas RPP dengan Aiken's V

No	Aspek Penilaian	V	Ket
1.	Format	1	SANGAT VALID
2.	Isi	0,98	SANGAT VALID
3.	Bahasa	0,83	SANGAT VALID
Rata-rata Total		0,94	SANGAT VALID

Berdasarkan Tabel 4.3 di atas, aspek format mendapatkan nilai V sebesar 1 dan termasuk dalam kategori sangat valid. Kemudian untuk aspek isi mendapatkan nilai V sebesar 0,98 dan termasuk dalam kategori sangat valid. Kemudian untuk aspek bahasa mendapatkan nilai V sebesar 0,83 dan termasuk dalam kategori sangat valid. Sehingga didapatkan nilai rata-rata

total validitas RPP menggunakan indeks Aiken's V adalah sebesar 0,94 dan dapat disimpulkan termasuk dalam kategori sangat valid.

b. Data Kevalidan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Penilaian validator ahli untuk LKPD meliputi empat aspek, yakni format, isi, ilustrasi dan bahasa. Hasil penilaian validator terhadap LKPD ditampilkan pada Tabel 4.4 berikut.

Tabel 4. 4
Hasil Validasi LKPD

No	Aspek yang Dinilai	Validator		
		1	2	3
Format				
1.	a. Petunjuk dinyatakan dengan jelas	5	5	4
	b. Mencantumkan KD dan indikator	5	5	5
	c. Memiliki daya tarik atas penampilan LKPD	3	4	5
Isi				
2.	a. LKPD disusun sesuai dengan sintaks pembelajaran model <i>cooperative type script</i>	4	5	5
	b. LKPD memuat latihan soal yang menunjang ketercapaian indikator	4	4	4
	c. Sintaks model <i>cooperative type script</i> yang ada pada LKPD dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa	4	4	4
	d. Permasalahan LKPD mengkondisikan siswa untuk melakukan aktivitas yang dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Aktivitas yang dimaksud seperti berdiskusi, menyampaikan pendapat, mendengarkan dan memperhatikan guru/teman, dan menarik kesimpulan.	4	4	4
Ilustrasi				

No	Aspek yang Dinilai	Validator		
		1	2	3
3.	a. Desain sesuai dengan jenjang kelas	3	5	5
	b. Pewarnaan menarik dan memperjelas konten LKPD	3	4	4
	c. Penggunaan huruf yang jelas dan terbaca	4	5	5
Bahasa				
4.	a. LKPD menggunakan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar	3	5	5
	b. Kalimat soal tidak mengandung arti ganda	4	5	5

Berdasarkan tabel di atas, validator-1 memberikan nilai 3 untuk salah satu indikator yang terdapat pada aspek format. Menurut validator-1 tampilan dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dianggap kurang menarik dari segi penampilan oleh karena itu validator-1 memberi saran untuk ditambahkan layout yang lebih menarik pada LKPD agar siswa merasa lebih tertarik untuk menyelesaikan permasalahan pada LKPD.

Validator-3 memberikan saran untuk aspek isi agar permasalahan yang dibuat ditujukan untuk membuat pemahaman siswa juga meningkat, hal ini juga sepaham dengan validator-2 yang menyatakan bahwa pada isi dari LKPD sebaiknya dibuat agar siswa dapat menjadi paham akan konsep matematika pada materi lingkaran yakni khususnya materi panjang busur dan luas juring.

Validator-1 memberikan nilai 3 pada salah satu indikator pada aspek ilustrasi. Menurut validator-1 permasalahan dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dianggap terlalu sulit untuk jenjang kelas VIII SMP/MTs. Sedangkan menurut validator-2 dan validator-3 menyatakan bahwa permasalahan pada LKPD telah sesuai dengan bobot jenjang terkait dengan masing – masing memberikan nilai 5.

Validator-1 memberikan nilai 3 pada salah satu indikator aspek bahasa ini dikarenakan menurut

validator-1 bahasa yang digunakan terlalu mudah dan langsung pada topik yang akan dituju.

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ketiga validator di atas, diperoleh validitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan Aiken's V yang disajikan dalam Tabel 4.5 berikut.

Tabel 4. 5
Validitas LKPD dengan Aiken's V

No.	Aspek Penilaian	V	Ket
1.	Format	0,89	SANGAT VALID
2.	Isi	0,79	VALID
3.	Ilustrasi	0,81	SANGAT VALID
4.	Bahasa	0,88	SANGAT VALID
Rata-rata Total		0,84	SANGAT VALID

Berdasarkan Tabel 4.5 di atas, aspek format mendapatkan nilai V sebesar 0,89 dan termasuk dalam kategori sangat valid. Kemudian untuk aspek isi mendapatkan nilai V sebesar 0,79 dan termasuk dalam kategori valid. Kemudian untuk aspek ilustrasi mendapatkan nilai V sebesar 0,81 dan termasuk dalam kategori sangat valid. Kemudian untuk aspek bahasa mendapatkan nilai V sebesar 0,88 dan termasuk dalam kategori sangat valid. Sehingga diperoleh nilai rata-rata total validitas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan Aiken's V yakni sebesar 0,84 dan dapat disimpulkan termasuk dalam kategori sangat valid

c. Data Kevalidan Instrumen Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa

Penilaian validator terhadap lembar observasi keterampilan sosial siswa meliputi dua aspek, yaitu isi dan bahasa. Hasil penilaian validator terhadap lembar observasi keterampilan sosial siswa disajikan dalam Tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6
Hasil Validasi Lembar Observasi Keterampilan
Sosial Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Validator		
		1	2	3
Isi				
1.	a. Pernyataan observasi dinyatakan dengan jelas	5	5	5
	b. Mencantumkan indikator yang diadaptasi dari <i>Matson the Evaluation of Social Skill with Youngsters (MESSY)</i> pada setiap butir pernyataan	5	5	5
	c. Pernyataan observasi sesuai dengan indikator yang akan dicapai	5	5	5
	d. Pernyataan observasi dapat dijadikan tolak ukur keterampilan sosial siswa	5	5	5
Bahasa				
2.	a. Lembar observasi keterampilan sosial siswa menggunakan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar	5	5	5
	b. Lembar observasi keterampilan sosial siswa menggunakan bahasa yang singkat, jelas, dan tidak mengandung arti ganda	5	5	5

Berdasarkan Tabel 4.6 di atas, validator-1, validator-2 dan validator-3 memiliki persamaan pendapat bahwa instrumen lembar observasi keterampilan sosial yang diadaptasi dari *Matson the Evaluation of Social Skill with Youngsters (MESSY)* telah baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan kedua aspek yang masing – masing indikator diberikan nilai 5 atau sangat baik.

Berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh ketiga validator diatas, diperoleh nilai validitas lembar observasi keterampilan sosial siswa dengan Aiken's V yang ditampilkan dalam Tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7
Validitas Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa

No.	Aspek Penilaian	V	Ket
1.	Isi	1	SANGAT VALID
2.	Bahasa	1	SANGAT VALID
Rata-rata Total		1	SANGAT VALID

Berdasarkan Tabel 4.7 di atas, aspek isi mendapatkan nilai V sebesar 1 dan termasuk dalam kategori sangat valid. Kemudian untuk aspek bahasa mendapatkan nilai V sebesar 1 dan termasuk dalam kategori sangat valid. Sehingga nilai rata-rata total validasi instrumen lembar observasi keterampilan sosial siswa dengan Aiken's V adalah sebesar 1 dan dapat disimpulkan termasuk dalam kategori sangat valid.

2. Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Penilaian validator ahli untuk kepraktisan perangkat pembelajaran dicantumkan pada lembar validasi. Selain berisi tentang kevalidan perangkat pembelajaran, lembar validasi juga mengandung penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran. Tujuan penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran ini adalah untuk mengetahui apakah suatu perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan model *cooperative type script* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa dapat diterapkan dan dilaksanakan di lapangan berdasarkan penilaian oleh validator.

Hasil penilaian validator terhadap kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan model *cooperative type script* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa disajikan dalam Tabel 4.8 berikut.

Tabel 4. 8
Hasil Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Perangkat Pembelajaran	Validator	Nilai	Keterangan
RPP	1	B	Dapat Digunakan Dengan Sedikit Revisi

	2	B	Dapat Digunakan Dengan Sedikit Revisi
	3	A	Dapat Digunakan Tanpa Revisi
LKPD	1	B	Dapat Digunakan Dengan Sedikit Revisi
	2	A	Dapat Digunakan Tanpa Revisi
	3	B	Dapat Digunakan Dengan Sedikit Revisi
Lembar Observasi	1	A	Dapat Digunakan Tanpa Revisi
	2	A	Dapat Digunakan Tanpa Revisi
	3	A	Dapat Digunakan Tanpa Revisi

Dari penilaian kepraktisan yang diberikan oleh validator terhadap RPP dan LKPD yang dikembangkan berdasarkan model *cooperative type script* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa, masing – masing diperoleh nilai B dari 2 validator dan nilai A dari 1 validator. Sedangkan pada lembar observasi keterampilan sosial siswa ketiga validator memberikan nilai A yang menyatakan bahwa dapat digunakan tanpa revisi.

3. Data Keefektifan Perangkat Pembelajaran

Keefektifan perangkat pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa dideskripsikan dengan lembar observasi keterampilan sosial siswa. Data respon aktivitas siswa diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sebelum menggunakan model pembelajaran *cooperative type script* dan sesudah menggunakan pembelajaran model *cooperative type script*. Hasil observasi keterampilan sosial sebelum dan sesudah diberlakukannya pembelajaran model *cooperative type script* disajikan berikut.

Tabel 4. 9
Hasil Observasi I Keterampilan Sosial Siswa

No	Nama Siswa	Hasil Observasi I
1.	Azzahrotus Sita	46
2.	Bella Harrina Novianti	23
3.	Bilqisti Fasu	56
4.	Cindy Cintya Dewi	53
5.	Cindy Melany Prasetya	48
6.	Dea Lisa Ramadayanti	56
7.	Debby Harum Putri Titianku	58
8.	Dian Anggraini	49
9.	Galuh Cikal Handyani	42
10.	Gladystia Shaula Putri	52
11.	Haidy Istnura Qur'ani	54
12.	Kaila Fatimatuz Zahra	48

Dari hasil observasi I yang disajikan pada Tabel 4.9 dapat diamati bahwa perolehan hasil dari keterampilan sosial pada siswa kelas VIII G pada MTsN 1 Tarik cenderung memiliki nilai menengah ke bawah dengan nilai tertinggi yakni 58 dan terendah yakni 23 dengan rata-rata nilai yakni 48,75. Terdapat salah satu siswa yang sangat pasif saat pembelajaran berlangsung dan cenderung mayoritas dari siswa hanya sekedar duduk dan mendengarkan penjelasan dari guru hingga saat penugasan diberikan oleh guru. Jarang sekali terlihat adanya interaksi sosial antar siswa di kelas. Bahkan observer pun sesekali mendengar ucapan kalimat – kalimat yang tidak seharusnya diucapkan oleh siswa kepada teman sebayanya. Bahkan saat pembelajaran berlangsung terpantau oleh observer beberapa siswa sibuk dengan *handphone* yang digunakan untuk bersosial media hingga bermain game yang tidak seharusnya dilakukan pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Stimulus atau perangsang yang dilakukan oleh pengajar yakni guru kurang sekali ada respon dari siswa. Sehingga pada model pembelajaran konvensional yang digunakan oleh guru dianggap kurang interaktif untuk menghidupkan suasana di dalam kelas.

Tabel 4. 10
Hasil Observasi II Keterampilan Sosial Siswa

No	Nama Siswa	Hasil Observasi II
1.	Azzahrotus Sita	86
2.	Bella Harrina Novianti	80
3.	Bilqisti Fasu	81
4.	Cindy Cintya Dewi	83
5.	Cindy Melany Prasetya	82
6.	Dea Lisa Ramadayanti	85
7.	Debby Harum Putri Titianku	82
8.	Dian Anggraini	81
9.	Galuh Cikal Handyani	85
10.	Gladystia Shaula Putri	82
11.	Haidy Istanura Qur'ani	81
12.	Kaila Fatimatuz Zahra	88

Dari hasil observasi II yang disajikan pada Tabel 4.10 dapat diamati bahwa perolehan hasil dari keterampilan sosial pada siswa kelas VIII G pada MTsN 1 Tarik memperoleh nilai yang cukup memuaskan yakni dengan nilai tertinggi 88 dan terendah yakni 80 dengan rata-rata nilai adalah sebesar 83,17.

Dibandingkan dengan observasi I terdapat kenaikan nilai yang cukup signifikan pada hasil observasi II. Pada observasi II ini hasil penerapan model pembelajaran matematika *cooperative type script*. Dari pengamatan observer, siswa yang pasif cenderung dapat memberanikan diri untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Dan dari respon siswa pada kegiatan pembelajaran juga lebih interaktif dan responsive.

B. Analisis Data

1. Analisis Data Validitas

a. Analisis Data Kevalidan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Berdasarkan data hasil validasi RPP yang diperoleh dari Tabel 4.2, maka dilakukan analisis data kevalidan RPP yang disajikan dalam Tabel 4.11 berikut.

Tabel 4. 11
Analisis Data Kevalidan RPP

No	Aspek Penilaian	Indikator	Rata-rata Tiap Indikator (RI_i)	Rata-rata Tiap Aspek (RA_i)
Format				
1	Menuliskan Kompetensi Inti (KI) sesuai kebutuhan dengan lengkap	1	5	5
2	Menuliskan Kompetensi Dasar (KD) sesuai kebutuhan dengan lengkap	2	5	
3	Ketepatan penjabaran indikator yang diturunkan dari Kompetensi Dasar (KD)	3	5	
4	Ketepatan dan tujuan pembelajaran yang diturunkan dari indikator	4	5	
Isi				
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013 – revisi	1	5	4,91
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator	2	5	
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	4,67	

No	Aspek Penilaian	Indikator	Rata-rata Tiap Indikator (RI _i)	Rata-rata Tiap Aspek (RA _i)
4	Langkah – langkah pembelajaran matematika disusun sesuai dengan sintaks pembelajaran model <i>cooperative type script</i>	4	5	
5	Langkah – langkah pembelajaran memuat urutan kegiatan yang sistematis dan logis	5	5	
6	Langkah – langkah pembelajaran dapat dilaksanakan guru secara operasional dan mudah dilaksanakan	6	4,67	
7	Pembelajaran dengan model <i>cooperative type script</i> dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa pada materi panjang busur dan luas juring pada lingkaran	7	5	
Bahasa				
1	RPP menggunakan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar	1	3,67	4,33
2	RPP menggunakan bahasa yang singkat,	2	5	

No	Aspek Penilaian	Indikator	Rata-rata Tiap Indikator (RI_i)	Rata-rata Tiap Aspek (RA_i)
	jelas, dan tidak mengandung arti ganda			
Rata-rata Total Validitas (RTV) RPP				4,75

Berdasarkan Tabel 4.11 di atas, dapat diketahui bahwa aspek format terdiri atas empat indikator. Indikator menuliskan Kompetensi Inti (KI) sesuai kebutuhan dengan lengkap mendapatkan nilai rata-rata yakni sebesar 5. Indikator menuliskan Kompetensi Dasar (KD) sesuai kebutuhan dengan lengkap mendapatkan nilai rata-rata yakni sebesar 5. Indikator ketepatan penjabaran indikator yang diturunkan dari Kompetensi Dasar (KD) mendapatkan nilai rata-rata yakni sebesar 5. Indikator ketepatan dan tujuan pembelajaran yang diturunkan dari indikator mendapatkan nilai rata-rata yakni sebesar 5.

Sehingga dari keempat nilai rata-rata tiap indikator tersebut, aspek format memperoleh nilai rata-rata aspek sebesar 5 dan termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), penjabaran indikator pencapaian kompetensi yang diturunkan dari KD, dan tujuan pembelajaran yang diturunkan dari indikator pencapaian kompetensi sudah mencantumkan sesuai dengan tata urutan penyusunan RPP dengan baik.

Pada aspek isi terdiri dari tujuh indikator. Indikator kesesuaian materi dengan kurikulum 2013-revisi memperoleh nilai rata-rata sebesar 5. Indikator kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD) dan indikator memperoleh nilai rata-rata sebesar 5. Indikator kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,67. Indikator langkah-langkah pembelajaran matematika disusun sesuai dengan sintaks pembelajaran model *cooperative*

type script memperoleh nilai rata-rata sebesar 5. Indikator langkah – langkah pembelajaran memuat urutan kegiatan yang sistematis dan logis memperoleh nilai rata-rata sebesar 5. Indikator langkah-langkah pembelajaran dapat dilaksanakan guru secara operasional dan mudah dilaksanakan memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,67. Indikator pembelajaran dengan model *cooperative type script* dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa pada materi panjang busur dan luas juring pada lingkaran memperoleh nilai rata-rata sebesar 5.

Sehingga dari ketujuh nilai indikator tersebut, aspek isi memperoleh nilai rata-rata aspek sebesar 4,91 dan termasuk valid. Hal ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang disajikan dalam RPP sudah sesuai dengan kurikulum 2013–revisi termasuk KD, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran. Kemudian langkah pembelajaran yang disusun juga sudah sesuai dengan sintaks pembelajaran model *cooperative type script* dengan memuat urutan kegiatan yang sistematis dan logis yang dapat dilaksanakan guru dengan mudah.

Pada aspek bahasa terdiri dari dua indikator RPP menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,67. Indikator RPP menggunakan bahasa yang singkat, jelas, dan tidak mengandung arti ganda memperoleh nilai rata-rata sebesar 5.

Sehingga dari kedua nilai rata-rata tiap indikator tersebut, aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata aspek sebesar 4,33 dan termasuk dalam kategori valid. Hal ini menunjukkan RPP sudah menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Serta RPP juga sudah menggunakan bahasa yang singkat, jelas dan tidak mengandung arti ganda.

Berdasarkan ketiga nilai rata-rata tiap aspek diatas, diperoleh rata-rata total validitas (RTV) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sebesar 4,75. Rata-rata total validitas (RTV) tersebut kemudian disesuaikan dengan kriteria kevalidan perangkat pembelajaran yang telah

diterapkan di BAB III. Maka RPP yang dikembangkan berdasarkan model *cooperative type script* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa dinyatakan “valid”.

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

Berdasarkan data hasil validasi LKPD yang diperoleh dari Tabel 4.4, maka dilakukan analisis data kevalidan LKPD yang disajikan dalam Tabel 4.12 berikut.

Tabel 4. 12
Analisis Data Kevalidan LKPD

No	Aspek Penilaian	Indikator	Rata-rata Tiap Indikator (RI_i)	Rata-rata Tiap Aspek (RA_i)
Format				
1	Petunjuk dinyatakan dengan jelas	1	4,67	4,56
2	Mencantumkan KD dan indikator	2	5	
3	Memiliki daya tarik atas penampilan LKPD	3	4	
Isi				
1	LKPD disusun sesuai dengan sintaks pembelajaran model <i>cooperative type script</i>	1	4,67	4,17
2	LKPD memuat latihan soal yang menunjang ketercapaian indikator	2	4	
3	Sintaks model <i>cooperative type script</i> yang ada pada LKPD dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa	3	4	

No	Aspek Penilaian	Indikator	Rata-rata Tiap Indikator (RI_i)	Rata-rata Tiap Aspek (RA_i)
4	Permasalahan LKPD mengkondisikan siswa untuk melakukan aktivitas yang dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Aktivitas yang dimaksud seperti berdiskusi, menyampaikan pendapat, mendengarkan dan memperhatikan guru/teman, dan menarik kesimpulan.	4	4	
Ilustrasi				
1	Desain sesuai dengan jenjang kelas	1	4,33	4,22
2	Pewarnaan menarik dan memperjelas konten LKPD	2	3,67	
3	Penggunaan huruf yang jelas dan terbaca	3	4,67	
Bahasa				
1	LKPD menggunakan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar	1	4,33	4,50
2	Kalimat soal tidak mengandung arti ganda	2	4,67	
Rata-rata Total Validitas (RTV) LKPD				4,36

Berdasarkan Tabel 4.12 di atas, dapat diketahui bahwa aspek format terdiri dari tiga indikator. Indikator petunjuk dinyatakan dengan jelas memperoleh nilai rata-

rata sebesar 4,67. Indikator mencantumkan KD dan indikator memperoleh nilai rata-rata sebesar 5. Indikator memiliki daya tarik atas penampilan LKPD memperoleh nilai rata-rata sebesar 4.

Sehingga dari ketiga nilai rata-rata tiap indikator tersebut, aspek format memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,56 dan termasuk dalam kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa petunjuk pengerjaan LKPD sudah dinyatakan dengan jelas, KD dan indikator pencapaian kompetensi sudah dicantumkan, dan LKPD memiliki daya tarik atas penampilannya.

Pada aspek isi terdiri dari empat indikator. Indikator LKPD disusun sesuai dengan sintaks pembelajaran model *cooperative type script* memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,67. Indikator LKPD memuat latihan soal yang menunjang ketercapaian indikator memperoleh nilai rata-rata sebesar 4. Indikator sintaks model *cooperative type script* yang ada pada LKPD dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 4. Indikator permasalahan LKPD mengkondisikan siswa untuk melakukan aktivitas yang dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Aktivitas yang dimaksud seperti berdiskusi, menyampaikan pendapat, mendengarkan dan memperhatikan guru/teman, dan menarik kesimpulan memperoleh nilai rata-rata sebesar 4.

Sehingga dari keempat nilai rata-rata tiap indikator tersebut, aspek isi memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,17 dan termasuk dalam kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan sudah sesuai dengan sintaks model *cooperative type script* dan sudah memuat latihan soal yang menunjang ketercapaian indikator sehingga dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Pada aspek ilustrasi terdiri dari tiga indikator. Indikator desain sesuai dengan jenjang kelas memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,33. Indikator pewarnaan menarik dan memperjelas konten LKPD memperoleh nilai rata-

rata sebesar 3,67. Indikator penggunaan huruf yang jelas dan terbaca memperoleh nilai rata-rata sebesar 04,67.

Sehingga dari ketiga nilai rata-rata tiap indikator tersebut, aspek ilustrasi memperoleh nilai rata-rata aspek sebesar 4,22 dan termasuk dalam kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa desain LKPD sudah sesuai dengan jenjang kelas, LKPD menggunakan pewarnaan yang menarik sehingga memperjelas konten LKPD, dan penggunaan huruf sudah jelas dan terbaca.

Pada aspek bahasa terdiri dari dua indikator. Indikator LKPD menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,33. Indikator kalimat soal tidak mengandung arti ganda memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,67.

Sehingga dari kedua nilai rata-rata tiap indikator tersebut, aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,50 dan termasuk dalam kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD sudah menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta LKPD tidak mengandung arti ganda.

Berdasarkan keempat nilai rata-rata tiap aspek diatas, diperoleh rata-rata total validitas (RTV) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebesar 4,36. Rata-rata validitas (RTV) tersebut kemudian disesuaikan dengan kriteria kevalidan perangkat pembelajaran yang telah ditetapkan pada BAB III. Maka, LKPD yang dikembangkan menggunakan model *cooperative type script* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa dinyatakan “valid”.

c. Analisis Data Kevalidan Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa

Berdasarkan data hasil validasi instrumen lembar observasi keterampilan sosial siswa yang diperoleh dari Tabel 4.6, maka dilakukan analisis data kevalidan instrumen lembar observasi keterampilan sosial siswa yang disajikan dalam Tabel 4.13 berikut.

Tabel 4.13
Analisis Data Kevalidan Lembar Observasi
Keterampilan Sosial Siswa

No	Aspek Penilaian	Indikator	Rata-rata Tiap Indikator (RI_i)	Rata-rata Tiap Aspek (RA_i)
Isi				
1	Pernyataan observasi dinyatakan dengan jelas	1	5	5
2	Mencantumkan indikator yang diadaptasi dari <i>Matson the Evaluation of Social Skill with Youngsters (MESSY)</i> pada setiap butir pernyataan	2	5	
3	Pernyataan observasi sesuai dengan indikator yang akan dicapai	3	5	
4	Pernyataan observasi dapat dijadikan tolak ukur keterampilan sosial siswa	4	5	
Bahasa				
1	Lembar observasi keterampilan sosial siswa menggunakan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar	1	5	5
2	Lembar observasi keterampilan sosial siswa menggunakan bahasa yang singkat, jelas, dan tidak	2	5	

No	Aspek Penilaian	Indikator	Rata-rata Tiap Indikator (RI_i)	Rata-rata Tiap Aspek (RA_i)
	mengandung arti ganda			
Rata-rata Total Validitas (RTV) Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa				5

Berdasarkan Tabel 4.13 di atas, dapat diketahui bahwa aspek isi terdiri dari empat indikator. Indikator pernyataan observasi dinyatakan dengan jelas memperoleh nilai rata-rata sebesar 5. Indikator mencantumkan indikator yang diadaptasi dari *Matson the Evaluation of Social Skill with Youngsters (MESSY)* pada setiap butir pernyataan memperoleh nilai rata-rata sebesar 5. Indikator pernyataan observasi sesuai dengan indikator yang akan dicapai memperoleh nilai rata-rata sebesar 5. Indikator Pernyataan observasi dapat dijadikan tolak ukur keterampilan sosial siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 5.

Sehingga dari keempat nilai rata-rata tiap indikator tersebut, indikator isi memperoleh nilai rata-rata aspek sebesar 5 dan termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa pernyataan observasi dinyatakan dengan jelas dan sesuai dengan indikator yang akan dicapai, mencakup indikator keterampilan sosial sesuai dengan *Matson the Evaluation of Social Skill with Youngsters (MESSY)*, dan pernyataan observasi dapat dijadikan sebagai tolak ukur keterampilan sosial siswa.

Pada aspek bahasa terdiri dari dua indikator. Indikator lembar observasi keterampilan sosial siswa menggunakan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar memperoleh nilai rata-rata sebesar 5. Indikator lembar observasi keterampilan sosial siswa menggunakan bahasa yang singkat, jelas, dan tidak mengandung arti ganda memperoleh nilai rata-rata sebesar 5.

Sehingga dari kedua nilai rata-rata tiap indikator tersebut, aspek bahasa memperoleh nilai rata-rata sebesar

5 dan termasuk dalam kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa lembar observasi keterampilan sosial siswa sudah menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar serta menggunakan bahasa yang singkat, jelas dan tidak mengandung arti ganda.

Berdasarkan kedua nilai rata-rata tiap aspek diatas, diperoleh rata-rata total validitas (RTV) lembar observasi keterampilan sosial siswa sebesar 5. Rata-rata total validitas (RTV) tersebut disesuaikan dengan kriteria kevalidan perangkat pembelajaran yang telah ditetapkan pada BAB III. Maka lembar observasi keterampilan sosial siswa pada penelitian ini dinyatakan “sangat valid”.

Dari analisis data kevalidan perangkat pembelajaran di atas, dapat diketahui bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan lembar observasi keterampilan sosial siswa yang dikembangkan termasuk dalam kategori “valid”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran matematika yang dikembangkan menggunakan model *cooperative type script* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa dinyatakan “valid”.

2. Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Berdasarkan data kepraktisan perangkat pembelajaran pada Tabel 4.8, hasil penilaian kepraktisan RPP memperoleh nilai B dari validator pertama dan validator kedua serta memperoleh nilai A dari validator ketiga. Maka sesuai dengan kriteria penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran yang telah ditetapkan pada BAB III, RPP dapat digunakan dengan sedikit revisi menurut validator pertama dan validator kedua. Sedangkan menurut validator ketiga, RPP dapat digunakan tanpa revisi.

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam penelitian ini memperoleh nilai B dari validator pertama dan ketiga, serta memperoleh nilai A dari validator kedua. Maka sesuai dengan kriteria penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran yang telah ditetapkan pada BAB III, LKPD dapat digunakan dengan sedikit revisi menurut validator pertama dan validator ketiga. Sedangkan menurut validator kedua, LKPD dapat digunakan tanpa revisi.

Lembar observasi keterampilan sosial siswa dalam penelitian ini memperoleh nilai A dari validator pertama, validator kedua dan validator ketiga. Maka sesuai dengan kriteria penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran yang telah ditetapkan pada BAB III, lembar observasi dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan penjelasan di atas, penilaian kepraktisan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memperoleh nilai rata-rata B, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) memperoleh nilai rata-rata B dan lembar observasi keterampilan sosial siswa memperoleh nilai rata-rata A. Sesuai dengan kriteria penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran yang telah ditetapkan pada BAB III maka perangkat pembelajaran tersebut dapat digunakan dengan sedikit revisi untuk RPP, LKPD, dan lembar observasi keterampilan sosial siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran matematika yang dikembangkan menggunakan model *cooperative type script* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa dinyatakan “praktis”.

3. Analisis Data Keefektifan Perangkat Pembelajaran

Berdasarkan data hasil observasi I pada Tabel 4.9 hasil penilaian observasi memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 48,75. Pada observasi I ini diterapkan model pembelajaran konvensional yang umumnya dilakukan oleh pengajar dalam kelas VIII-G di MTsN 1 Tarik.

Berdasarkan data hasil observasi II pada Tabel 4.10 hasil penilaian observasi memperoleh nilai rata-rata yakni sebesar 83,17. Pada observasi II ini telah diterapkan model pembelajaran matematika *cooperative type script*.

Berdasarkan penjelasan diatas data diolah sesuai dengan yang telah ditetapkan pada BAB III sehingga diperoleh nilai *effect size cohen's* yakni sebesar 0,72 yang berarti berefek besar dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Kemudian tingkat persentase tafsiran efektivitas *N-Gain* memperoleh nilai yakni sebesar 71,87%

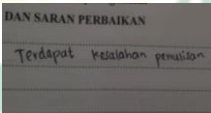
Dengan demikian dapat disimpulkan sesuai dengan acuan yang telah ditetapkan pada BAB III bahwa perangkat pembelajaran matematika menggunakan model *cooperative type script* dinyatakan “cukup efektif”.

C. Revisi Produk

1. Revisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Berdasarkan hasil validasi yang didapatkan dari proses validasi oleh beberapa validator, maka dilakukan revisi pada kesalahan-kesalahan yang terdapat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Daftar revisi RPP tersebut disajikan pada Tabel 4.14 berikut.

Tabel 4.14
Revisi RPP

No	Bagian RPP	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Satuan Pendidikan	Penulisan satuan pendidikan yang tidak sesuai dengan isi maupun kelas yang tertera pada RPP. Saran Validator 1:  Format salah tulis yang dimaksud validator adalah sebagai berikut : Satuan Pendidikan : SMA/MA Mata Pelajaran : Matematika Wajib Kelas/Semester : VIII(Delapan)/Genap	Penulisan satuan pendidikan yang sebelumnya dari SMA / MA diubah menjadi Satuan Pendidikan : SMP/MTs Mata Pelajaran : Matematika Wajib Kelas/Semester : VIII(Delapan)/Genap

D. Kajian Produk Akhir

Setelah melakukan proses pengembangan hingga validasi oleh tiga validator, maka diperoleh perangkat pembelajaran yang sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan produk berupa perangkat pembelajaran matematika pada materi lingkaran

yakni panjang busur lingkaran dan luas juring pada lingkaran menggunakan model *cooperative type script* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Perangkat pembelajaran matematika yang dimaksud adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan lembar observasi keterampilan sosial. Hasil produk yang dikembangkan pada penelitian ini dijelaskan sebagai berikut.

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah suatu perencanaan yang disusun sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran di kelas dengan materi lingkaran yakni panjang busur dan luas juring pada lingkaran. Tujuan pengembangan RPP ini adalah menghasilkan RPP mata pelajaran matematika menggunakan model *cooperative type script* pada materi lingkaran yakni panjang busur dan luas juring pada lingkaran yang valid dan praktis, serta dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model plomp yang terdiri dari tiga fase, yaitu (1) fase penelitian pendahuluan (*preliminary research*), (2) fase pembuatan *prototype* (*prototyping phase*), dan (3) fase penilaian (*assessment phase*).

RPP yang dikembangkan dalam penelitian ini secara keseluruhan telah melalui tahapan-tahapan validasi oleh tiga validator ahli dan perbaikan-perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ketiga validator tersebut. Dari hasil validasi ahli tersebut diperoleh data kevalidan RPP. Pada data kevalidan RPP diperoleh Rata –Rata Total Validitas (RTV) sebesar 4,746 yang berarti RPP dapat dinyatakan “valid”. Data kevalidan RPP dinilai berdasarkan tiga aspek penilaian, yaitu aspek format, aspek isi dan aspek bahasa. Aspek format yang dimaksud terdiri dari empat indikator, aspek isi terdiri dari tujuh indikator dan aspek bahasa terdiri dari dua indikator.

Hasil penilaian kevalidan RPP mayoritas memperoleh nilai 4 dan 5 akan tetapi terdapat satu indikator yang memperoleh nilai 3. Indikator yang memperoleh nilai 3, yaitu indikator RPP menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Terdapat salah penulisan sehingga validator memberikan nilai 3 untuk aspek bahasa dengan indikator tersebut.

Adapun data kepraktisan RPP diperoleh nilai A dan B. Hasil penilaian kepraktisan RPP oleh validator mayoritas memperoleh nilai B. Hal tersebut berarti RPP yang dikembangkan tergolong praktis dengan sedikit maupun tanpa revisi untuk digunakan di lapangan.

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah bahan ajar yang mencakup kegiatan siswa berupa kegiatan penyelidikan atau pemecahan suatu masalah. LKPD penelitian ini merupakan LKPD non eksperimen, yaitu LKPD yang memuat test yang menuntun siswa untuk melakukan kegiatan diskusi kelompok tentang materi lingkaran yakni panjang busur dan luas juring pada lingkaran. Tujuan dari pengembangan LKPD ini adalah menghasilkan LKPD mata pelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *cooperative type script* pada materi lingkaran yakni panjang busur dan luas juring pada lingkaran yang valid dan praktis, serta dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model plomp yang terdiri dari tiga fase, yaitu (1) fase penelitian pendahuluan (*preliminary research*), (2) fase pembuatan *prototype* (*prototyping phase*), dan (3) fase penilaian (*assessment phase*).

LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini secara keseluruhan telah melalui tahapan – tahapan validasi oleh tiga validator ahli dan perbaikan – perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ketiga validator tersebut. Dari hasil validasi ahli tersebut diperoleh data kevalidan LKPD. Pada data kevalidan LKPD diperoleh Rata-rata Kevalidan Validitas (RTV) sebesar 4,361 yang berarti LKPD dapat dinyatakan “valid”. Data kevalidan LKPD ini dinilai berdasarkan empat aspek penilaian, yaitu aspek format, aspek isi, aspek ilustrasi dan aspek bahasa. Aspek format yang dimaksud terdiri dari tiga indikator, aspek isi terdiri dari empat indikator, aspek ilustrasi terdiri dari tiga indikator dan aspek bahasa terdiri dari dua indikator.

Hasil penilaian kevalidan LKPD mayoritas memperoleh nilai 4 dan 5. Akan tetapi terdapat empat indikator yang memperoleh nilai 3. Indikator yang memperoleh nilai 3, yaitu indikator 1) Memiliki daya tarik atas penampilan LKPD,

2) Desain sesuai dengan jenjang kelas, dan 3) LKPD menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Bentuk penampilan dari LKPD dianggap kurang cerah dan meriah sehingga siswa dapat tertarik untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada LKPD. Permasalahan yang terdapat pada LKPD juga dianggap terlalu sulit sehingga kurang sesuai dengan jenjang kelas. Penggunaan bahasa Indonesia memang terasa kurang karena pada LKPD ini permasalahan memuat kalimat yang singkat, padat dan jelas.

Adapun data kepraktisan LKPD diperoleh nilai A dan B. Hasil penilaian kepraktisan LKPD oleh validator mayoritas memperoleh nilai B. Hal tersebut berarti LKPD yang dikembangkan tergolong praktis dengan sedikit maupun tanpa revisi untuk digunakan di lapangan.

3. Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa

Lembar observasi keterampilan sosial siswa ini disusun untuk dapat dijadikan tolak ukur keterampilan sosial siswa pada materi lingkaran yakni panjang busur dan luas juring pada lingkaran. Lembar observasi keterampilan sosial siswa ini disusun melalui tahapan-tahapan validasi oleh tiga validator ahli dan perbaikan-perbaikan sesuai dengan saran yang diberikan oleh ketiga validator tersebut. Dari hasil validasi ahli tersebut diperoleh Rata-rata Total Validitas (RTV) sebesar 5 yang berarti dapat dinyatakan “sangat valid”. Data kevalidan lembar observasi keterampilan sosial siswa berdasarkan dua aspek penilaian, yaitu aspek isi dan aspek bahasa. Aspek isi yang dimaksud terdiri dari empat indikator dan aspek bahasa terdiri dari dua indikator.

Hasil penilaian kevalidan lembar observasi keterampilan sosial siswa memperoleh nilai yang sama pada kedua aspek dan masing – masing indikator yakni 5. Adapun data kepraktisan lembar observasi keterampilan sosial siswa diperoleh nilai A. Hasil penilaian kepraktisan lembar observasi keterampilan sosial siswa oleh validator memperoleh nilai A. Hal tersebut berarti lembar observasi keterampilan sosial siswa yang dikembangkan tergolong praktis tanpa revisi untuk digunakan di lapangan.

4. Penerapan Produk

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan lembar observasi keterampilan sosial siswa yang telah divalidasi oleh para validator ahli dan diperbaiki sesuai dengan masukan dari para validator ahli kemudian diuji cobakan secara langsung dalam proses belajar mengajar.

Hasil dari uji coba produk memperoleh nilai persentase efektivitas sebesar 71,87% yang dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan model *cooperative type script* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa dapat dinyatakan cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dijelaskan diatas, perangkat pembelajaran matematika yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur keterampilan sosial siswa. Kegiatan yang dimaksud terletak pada fase pengolahan data (*data processing*), fase memverifikasi (*verification*), dan fase menyimpulkan (*generalization*). Pada fase pengolahan data (*data processing*) dan fase memverifikasi (*verification*) guru akan mendorong siswa untuk saling bekerja sama antar teman sepasang, dimana antar satu teman dengan teman pasangannya saling bergantian bersahutan mengemukakan pendapatnya dan pemecahan masalah yang dia ketahui untuk memecahkan permasalahan yang terdapat pada LKPD yang kemudian akan menarik kesimpulan secara umum pada fase menyimpulkan (*generalization*) sehingga siswa tidak hanya mendapat pemahaman secara kontekstual namun juga dapat memahami permasalahan secara konseptual.

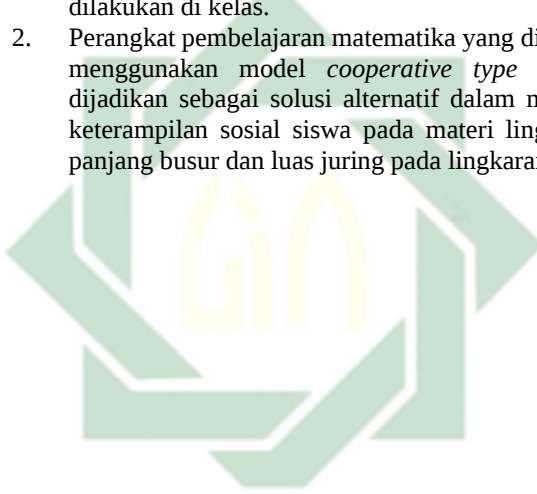
Pada penelitian ini terdapat kelemahan yang digunakan sebagai bahan diskusi untuk perbaikan produk yang dikembangkan. Kelemahan produk hasil pengembangan dalam penelitian ini antara lain :

1. Penggunaan model pembelajaran *cooperative type script* ini dianggap kurang efektif digunakan apabila dijumpai jumlah siswa yang banyak yakni >30 siswa;
2. Guru diharuskan lebih interaktif untuk menstimulus siswa agar berani untuk mengungkapkan pendapat agar

kegiatan berdiskusi berlangsung secara aktif dan interaktif.

Di Samping ada kelemahan, terdapat pula keunggulan dalam penelitian ini. Keunggulan produk hasil pengembangan dalam penelitian ini antara lain :

1. Perangkat pembelajaran matematika yang dikembangkan menggunakan model *cooperative type script* akan membangkitkan semangat dan menarik perhatian siswa karena merupakan pembelajaran yang tidak biasa dilakukan di kelas.
2. Perangkat pembelajaran matematika yang dikembangkan menggunakan model *cooperative type script* dapat dijadikan sebagai solusi alternatif dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa pada materi lingkaran yakni panjang busur dan luas juring pada lingkaran.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan perangkat pembelajaran matematika menggunakan model *cooperative type script* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Perangkat pembelajaran matematika menggunakan model *cooperative type script* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa pada materi bangun datar lingkaran luas juring dan panjang busur telah dinyatakan "**valid**" oleh validator. Hasil penilaian kevalidan RPP memperoleh nilai rata-rata total validitas 4,7. Sedangkan hasil penilaian kevalidan LKPD memperoleh nilai rata-rata total validitas sebesar 4,4. Kemudian untuk hasil penilaian kevalidan lembar observasi keterampilan sosial siswa memperoleh nilai rata-rata total validitas sebesar 5,0.
2. Perangkat pembelajaran matematika menggunakan model *cooperative type script* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa pada materi bangun datar lingkaran luas juring dan panjang busur telah dinyatakan "**praktis**" oleh validator. Hasil penilaian kepraktisan RPP memperoleh nilai rata-rata "B" dan termasuk kriteria dapat digunakan dengan sedikit revisi. Sedangkan hasil penilaian kepraktisan LKPD memperoleh nilai rata-rata "B" dan termasuk kriteria dapat digunakan dengan sedikit revisi. Kemudian untuk hasil penilaian kepraktisan lembar observasi keterampilan sosial siswa memperoleh nilai rata-rata "A" dan termasuk kriteria dapat digunakan tanpa revisi.
3. Perangkat pembelajaran matematika menggunakan model *cooperative type script* dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa pada materi bangun datar lingkaran luas juring dan Panjang busur memperoleh nilai persentase efek yakni sebesar "71,87%" dan termasuk kriteria "**cukup efektif**".

B. Saran

Saran-saran yang dapat disampaikan oleh penulis berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Perangkat pembelajaran matematika menggunakan model *cooperative type script* untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa pada materi bangun datar lingkaran luas juring dan panjang busur ini hendaknya dikembangkan untuk materi lain ataupun mata pelajaran lain.
2. Perangkat pembelajaran ini hendaknya digunakan oleh para pendidik sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2017). *Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa SD Melalui Penerapan Model Make A Match Berbantuan Kartu Gambar*. Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia: Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud.
- Arifin, Z. (2020). *Urgensi K-13 Dalam Meningkatkan Wawasan dan Pengetahuan Kelas V SDN 2 Candioto*. Kendal.
- Firia, N. A. (2020). *Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Type Script Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*. Jakarta Selatan: Skripsi.
- Fuadah. (2021). Tingkatan Aktivitas Belajar Tema Siswa Dengan Model Cooperative Script. *Kompas* (p. 2). Semarang: 28 September 2021.
- Guntarsih, E. M. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Siswa Kelas V SDN Patrakomala Kota Bandung. *Jurnal Cakrawala Pendas Vol. 4 No.1*, 76.
- Haqiqi, A. H. (2018). Pembelajaran Inovatif Jigsaw Berorientasi Ergonomi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Meningkatkan Luaran Proses dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X MA NW Gelondong. *The Indonesian Journal of Ergonomic*, 97.
- Hariyanto, S. d. (2015). *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hobri. (2010). *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila.
- Ibrahim, M. (2003). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- K.A, S. (2019). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Bridging Analogy Untuk Mengatasi Miskonsepsi Siswa Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di SMPN 2 Sidoarjo*. Surabaya: JPRM UIN Sunan Ampel Surabaya.

- Kemendikbud. (2016). *Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Khusnah, A. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Sinektik-Strategi Rotating Trio Exchange Untuk Melatihkan Kemampuan Komunikasi. *JPRM UIN Sunan Ampel Surabaya*, 40.
- Komikesari, H. (2016). Peningkatan Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 16.
- Linda, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Kelas III SD Negeri Margodadi Lampung Selatan. *Jurnal UIN Raden Intan Lampung*, 104.
- Listyaningrum. (2016). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Implementasi Armstrong Pada Siswa Kelas II SD Surokarsan. *Basic Education 5 No.15*, 480-483.
- Marsigit. (2017). *Matematika SMP Kelas VIII*. Jakarta: Yudhistira.
- Matson J, L. Rotatori A.F , & Helsel W.J. (2017). Development of a rating scale to measure social skills in children : The Matson Evaluation of Social Skills with Youngsters (MESSY) Behavior Research and Therapy. *European Journal of Psychological Assessment*, 335-340.
- Mawarti, D. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Script Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V C SD Negeri 2 Branti Raya Lampung Selatan. *Jurnal Pendidikan Vol. 1 No. 2*, 1-2.
- Meilani, R. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran Vol.1 No.1*, 178.
- Nababan, H. S.-S. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis

- Siswa SMA Se-Kuala Nagan Raya Aceh. *Jurnal Genta Mulia* Vol.9 No.2, 63.
- Peraturan Pemerintah Daerah Kementerian Pendidikan. (2014). *Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Indonesia: Kemendikbud.
- Rahmani, P. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Menceritakan Kembali Isi Cerpen Secara Lisan Melalui Metode Cooperative Script Pada Siswa Kelas IX D Semester 1 SMP Negeri Tawangsari 2 Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Edunomika-Vol.2 No.01*, 8.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sinaga, D. (2005). Kriteria Effect Size Cohen's Dalam Data. 2.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD* . Jakarta: Kencana.
- Syaifudin, M. (2017). Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta. *Jurnal Terampil Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* No. 2, 140.
- Tienti, Y. R. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP)*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Tinggi, D. J. (2008). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud .
- Tonich. (2019). *Evaluasi Program Peningkatan Kualifikasi Akademik*. Palangkaraya: Animage.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif - Progresif* . Kencana, 201.
- Widyantini, T. (2013). Artikel Penyusunan Lembar Kerja Siswa (LKS) Sebagai Bahan Ajar. *Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika*.
- Wiguna, I. K. (2018). *Dimensi Keterampilan Sosial Arti Penting Keterampilan Sosial*. Buleleng: Buleleng Press.
- Yamin, M. (2007). *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A