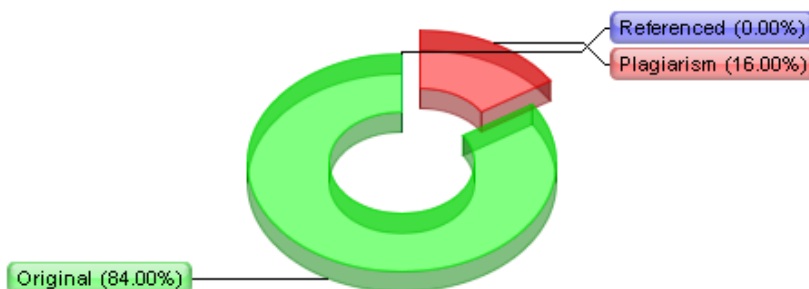


Plagiarism Detector v. 1678 - Originality Report 8/18/2020 2:30:28 PM

Analyzed document: SKRIPSI BAB 1,2,3,4,5.docx Licensed to: Kukuh Andri Aka

Comparison Preset: Word-to-Word. Detected language: Indonesian

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism:

% 7	wrds: 504	https://ainamulyana.blogspot.com/2016/04/penelitian-pengembangan-research-and.ht...
% 6	wrds: 503	https://developmentcountry.blogspot.com/2009/12/definisi-pengembangan.html
% 6	wrds: 502	https://navelmangelep.wordpress.com/2012/04/01/penelitian-pengembangan-developme...

[Show other Sources:]

Processed resources details:

127 - Ok / 32 - Failed	
------------------------	--

[Show other Sources:]

Important notes:

Wikipedia:	Google Books:	Ghostwriting services:	Anti-cheating:
			
[not detected]	[not detected]	[not detected]	[not detected]

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

Detailed document analysis:

PENGEMBANGAN MODUL

Plagiarism detected: **0.07%** [http://repository.radenintan.ac.id/...](http://repository.radenintan.ac.id/) + 2 resources!

id: 1

BERBASIS PROBLEM SOLVING POLYA PADA MATERI

Plagiarism detected: **0.07%** <https://www.dosenpendidikan.co.id/p...> + 3 resources!

id: 2

SISTEM PERSAMAAN LINIER DUA VARIABEL (SPLDV

)SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu SyaratMemperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan (S.Pd.)Pada Prodi Matematika Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Nusantara PGRI Kediri

Di

susun Oleh:Dionisia Ardiana

BawulNPM :

16.1.01.05.0002PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS

NUSANTARA PGRI KEDIRI

2020

BAB IPENDAHULUAN

L

atar Belakang MasalahMatematika merupakan pendidikan wajib yang ada dalam pendidikan formal, dan memiliki kelengkapan pembelajaran yang memadai sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan sesuai dengan kompetensi dasar yang di diharapkan.

Matematika juga menjadikan manusia berpikir logis, rasional, dan percaya diri. Kegunaan matematika dalam kemampuan menghitung, mengukur dan menyampaikan informasi sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.Pembelajaran matematika yang dilakukan di sekolah yang masih menggunakan buku di sekolah yang belum termodifikasi oleh model pembelajaran.

Kurangnya membuat peserta didik untuk mengasah kreatifitas dan kemandirian

Plagiarism detected: **0.07%** <http://eprints.walisongo.ac.id/5223...> + 2 resources!

id: 3

peserta didik sehingga membuat peserta didik

sulit mengerjakan soal pada ujian semester. Berdasarkan Penelitian yang pernah dilakukan oleh Ramadhani Dewi Purwanti, dkk menyatakan banyaknya peserta didik yang kes

ulitan dalam menyelesaikan soal - soal matematika. Disimpulkan bahwa pelajaran matematika tidak mendapat respon yang positif dari peserta didik karena sering di anggap mata pelajaran yang sulit dikarenakan peserta didik kurang memahami masalah sampai memecahkan masalah yang di berikan oleh pendidik. Bahan ajar yang menarik dapat membantu peserta didik memahami kesulitan dalam memecahkan masalah pelajaran matematika dibutuhkan sehingga minat belajar peserta didik secara mandiri dan peserta didik mendapat nilai yang memuaskan.Pemecahan masalah merupan inti dari belajar matematika.

Kemampuan seseorang dalam menganalisis dan mengatur data-data yang diperoleh dapat diperoleh dari kebiasaan memecahkan masalah (Hudojo, 2005). Pendapat lain menyatakan bahwa kegiatan memecahkan masalah merupakan dasar dari sebagian besar kegiatan matematika (Zhu, 2007). Manfaat dari membiasakan memberikan pemecahan masalah antara lain yaitu: (1) kemampuan kognitis siswa akan lebih berkembang, (2) kreativitas siswa akan lebih terasah, (3) mampu memahami aplikasi matematika yang sebagian besar merupakan pemecahan dengan baik, (4) meningkatkan motivasi untuk lebih belajar matematika (Pehkonen, 1997).Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka penting bagi siswa untuk dibiasakan belajar memecahkan masalah.

Sebuah persoalan matematika akan dianggap sebagai sebuah masalah jika soal tersebut bisa dipahami namun membutuhkan penyelesaian non rutin yang biasa dilakukan oleh siswa sehingga soal tersebut bisa menjadi sebuah tantangan (Hudojo, 2005) Banyak sekali metode-metode atau tahap-tahap yang bisa digunakan sebagai dasar memecahkan masalah, salah satunya adalah metode pemecahan masalah Polya. Polya dalam (Alacaci, 2010) menyebutkan bahwa ada beberapa langkah pemecahan masalah, yaitu: (1) memahami permasalahan, (2) menyusun rencana penyelesaian, (3) melaksanakan rencana penyelesaian, dan (4) memeriksa kembali. Tahap memahami masalah pada penelitian ini tahap dimana individu mampu memahami apa yang dimaksud dari soal atau masalah yang diberikan. Pada tahap memahami masalah ada beberapa indikator yang bisa dilihat antara lain yaitu mampu menentukan apa yang diketahui dan ditanyakan dari masalah tersebut, mampu menentukan kecukupan informasi dari masalah, dan menentukan syarat-syarat dalam menyelesaikan masalah yang harus dipenuhi. Tahap kedua yaitu tahap menyusun rencana penyelesaian. Pada tahap ini pemahaman konsep materi

yang kuat sangat mempengaruhi keputusan penentuan rencana penyelesaian, jika pemahaman konsep seseorang baik maka akan mampu menghubungkan data dan tujuan yang akan dicapai, dengan begitu akan mudah menentukan alternatif atau dugaan penyelesaian dari masalah matematika tersebut. Tahap ketiga adalah tahap melaksanakan rencana penyelesaian. Pada tahap ini rencana yang telah disusun akan dilanjutkan sesuai dengan cara-cara penyelesaian masalah yang diberikan. Pengalaman pemecahan masalah sangat berperan besar pada tahap ini. Tahap terakhir adalah tahap memeriksa kembali, pada tahap ini indikasi tercapainya tahap memeriksa kembali adalah peserta didik memeriksa jawaban yang telah diberikan, jika memungkinkan dilakukan metode penghitungan kembali. Proses memecahkan masalah antar individu pasti berbeda, hal ini disebabkan oleh kebiasaan, pemahaman konsep, dan gaya masing-masing individu. Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Dian Devita Yohanie dan Samijo menyatakan hasil pengembangan modul berdasarkan Polya pada mata kuliah analisis vektor. Dari penilaian validator ahli materi dan bahasa yaitu 91,8%, penilaian validator ahli media dan desain pembelajaran yaitu 92,35%, penilaian praktisi yaitu 93,2%. Modul berdasarkan pemecahan Polya pada mata kuliah analisis vektor sangat valid dan layak digunakan untuk pembelajaran. Respon mahasiswa 82,7% terhadap modul berdasarkan pemecahan masalah Polya pada mata kuliah analisis vektor adalah positif dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan pemaparan-pemaparan yang telah disebutkan, adalah untuk mendeskripsikan hasil pengembangan bahan ajar berbasis pemecahan masalah Polya pada materi SPLDV.

Peneliti berharap hasil penelitian ini mampu menambah wawasan tentang pemecahan masalah menurut Polya. Bagi peneliti lain sekiranya semoga hasil penelitian ini bisa mejadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang terkait dengan kajian yang dibahas pada penelitian ini. Dengan penelitian berjudul "Pengembangan Modul

Plagiarism detected: **0.07%** [http://repository.radenintan.ac.id/...](http://repository.radenintan.ac.id/) + 2 resources!

id: 4

Berbasis Problem Solving Polya Pada Materi

Plagiarism detected: **0.07%** <https://www.dosenpendidikan.co.id/p...> + 3 resources!

id: 5

Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)

)". Peneliti berharap dengan dikembangkannya bahan ajar berupa modul ini dapat membantu peserta didik lebih tertarik dan aktif melakukan kegiatan pembelajaran matematika disekolah sehingga dapat membantu peserta didik untuk mengeksplorasi ide-ide mereka hingga memperoleh pengetahuan baru dengan sendirinya. Identifikasi Masalah Ruang lingkup adalah batasan masalah dalam penelitian.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas penulis membatasi masalah pada penelitian ini yaitu: Peserta didik yang akan menjadi subjek adalah kelas X Peminatan

Pengembangan bahan ajar matematika berbasis Polya terbatas untuk materi SPLDV SMA/MA kelas X. Keefektifan Polya matematika dalam penerapan di dalam kelas. Ruang lingkup penelitian pada Sekolah Menengah Atas (SMA).

Rumusan Masalah Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini;

Bagaimana proses pengembangan modul berbasis pemecahan masalah Polya pada materi SPLDV? Bagaimana keefektifan modul berbasis pemecahan masalah Polya pada materi SPLDV? Tujuan Penelitian Tujuan penelitian ini, yaitu;

Mendeskripsikan proses pengembangan

modul berbasis pemecahan masalah Polya pada materi SPLDV Mengetahui keefektifan apakah modul berbasis pemecahan masalah Polya pada materi SPLDV yang di kembangkan untuk di terapkan dalam pembelajaran matematika. Kegunaan Penelitian 1. Bagi Peneliti

Peneliti menjadi termotivasi untuk mengembangkan modul berbasis pemecahan masalah Polya pada materi SPLDV dan mendapat respon positif dari peserta didik terhadap pemecahan masalah berbasis Polya. 2. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam

menganalisis masalah, merancang untuk memecahkan masalah, melaksanakan rencana yang telah dibuat dan menarik kesimpulan. Mempermudah peserta didik dalam memahami suatu konsep matematika dengan baik dan benar.

Modul matematika ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran bagi peserta didik untuk belajar mandiri. 3. Bagi Pendidik

Memberi pengetahuan kepada pendidik mengenai modul yang di gunakan di dalam kelas. Membantu pendidik untuk mempermudah peserta didik dalam belajar matematika.

Menjadi motivasi untuk pendidik agar dapat mengembangkan modul sendiri yang sesuai dengan kebutuhan. BAB I IILANDASAN TEORI

Hakikat

Pengembangan Wiryokusumo

(2011) mengemukakan bahwa pengembangan merupakan meningkatkan atau mengembangkan diri dalam kemampuan manusiawi dalam pribadi yang mandiri sebagai titik balik dari keterampilan dan pengetahuan yang sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuannya yang dilaksanakan dengan teratur, berencana, terarah, sadar dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuh dan membimbing didalam pendidikan formal maupun non formal. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 17 Tahun 2010, pengembangan adalah menghasilkan teknologi baru yang terbukti pada kenyataannya dalam meningkatkan manfaat, fungsi, aplikasi ilmu pengetahuan, dan teknologi yang tertuju pada ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengembangan secara garis besar pertumbuhan secara bertahap dan perlahan merupakan perubahan pola pertumbuhan. Berdasarkan uraian meningkatkan kualitas mutu yang dilaksanakan secara terarah, sadar dan tersusun secara baik untuk memperbaiki atau membuat produk agar menjadi lebih baik.

Memfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah terbukti kebenarannya dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada. Pengembangan produk perlu dilakukan untuk menjadikan sumber daya manusia di Indonesia lebih berkualitas. Menurut Gay (1991

)

Plagiarism detected: 4.6% <https://ainamulyana.blogspot.com/20...> + 11 resources!

id: 6

Penelitian Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan sekolah, dan bukan untuk menguji teori. Sedangkan Borg and Gall (1983:772) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai berikut: Educational Research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational products. The steps of this process are usually referred to as the R & D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the products based on these findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage. In more rigorous programs of R&D, this cycle is repeated until the field-test data indicate that the product meets its behaviorally defined objectives. Penelitian Pendidikan dan pengembangan (R & D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian. Dalam program yang lebih ketat dari R & D, siklus ini diulang sampai bidang-data uji menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan perilaku didefinisikan. Seals dan Richey (1994) mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas. Sedangkan Plomp (1999) menambahkan kriteria "dapat menunjukkan nilai tambah" selain ketiga kriteria tersebut. Van den Akker dan Plomp (1993) mendeskripsikan penelitian pengembangan berdasarkan dua tujuan yakni

Pengembangan prototipe produk

Perumusan saran-saran me

todologis untuk pendesainan dan evaluasi prototipe produk tersebut. Sedangkan Richey dan Nelson (1996) membedakan penelitian pengembangan atas dua tipe sebagai berikut.

Tipe pertama difokuskan pada pendesaianan dan evaluasi atas produk atau program tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengembangan serta mempelajari kondisi yang mendukung bagi implementasi program tersebut. Tipe kedua dipusatkan pada pengkajian terhadap program pengembangan yang dilakukan sebelumnya. Tujuan tipe kedua ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang prosedur pendesainan dan evaluasi yang efektif. Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Produk yang dihasilkan antara lain: bahan pelatihan untuk guru, materi belajar, media, soal, dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran

Modul Matematika

Plagiarism detected: 0.07% <https://www.scribd.com/document/367...> + 2 resources!

id: 7

Modul merupakan salah satu bahan ajar

Plagiarism detected: 0.14% <https://www.scribd.com/document/367...>

id: 8

yang mencakup isi materi, metode, dan evaluasi yang dapat digunakan secara

mandiridan disusun secara sistematis. Menurut Prastowo pembelajaran menggunakan modul bertujuan:Membantu peserta didik belajar secara mandiri atau dengan bantuan pendidik seminimal mungkin.Pembelajaran yang didalam kelas bahwasannya pendidik tidak didominasi dalam membantu peserta didik untuk memahami suatu materi.Peserta didik dilatih dalam kejujurannya. Peserta didik dapat belajar dengan cepat, dan Dalam pembelajaran peserta didik dapat mengukur tingkat penguasaan materi sendiriModul merupakan rangkaian kegiatan belajar yang berbentuk media cetak atau bahan ajar untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan yang lebih jelas . Modul merupakan seperangkat pengalaman belajar yang sudah didesain dan direncanakan untuk membantu

Plagiarism detected: 0.07% <http://ecampus.iainbatusangkar.ac.i...>

id: 9

membantu peserta didik dalam menguasai materi yang sedang diajarkan oleh pendidik dan disusun secara teratur dan sistematis.Modul pembelajaran dapat membuat peserta didik mampu memecahkan masalah dengan mandiri dan mengulurkan ide-ide baru dalam proses pembelajaran. Modul Merupakan bahan ajar yang dapat mempermudah peserta didik dalam belajar secara mandiri dan terlepas dari tempat dan waktu.5 Pendidik hanya berperan dalam mengarahkan dan membagikan modul dan melihat seberapa paham peserta didik dalam memahami konsep matematis.

Plagiarism detected: 0.16% <https://www.scribd.com/document/367...>

id: 10

Matematika berasal dari bahasa Yunani, mathematike dengan akar kata mathema yang berarti pengetahuan atau

ilmu. Definisi matematika menurut Reys matematika merupakan suatu jalan atau pola pikir

Plagiarism detected: 0.13% <https://www.scribd.com/document/367...>

id: 11

tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berpikir, suatu seni, bahasa, dan alat. Sedangkan James berpendapat bahwa matematika merupakan konsep-konsep ilmu yang saling berhubungan dala besaran, susunan, bentuk tentang logiga yang membagi dalam tiga, yakni aljabar, analisis dan geometri. Menurut Mustafa matematika merupakan metode dan proses untukmenemukan suatu konsep yang tepat dengan simbol yang konsisten, abstrak yang baik, matematika murni yang berkaitan dengan matematika terapan, sifat dan jumlah antar hubungan adalah proses utama untuk mencapai ilmu tentang kuantitas, bentuk, susunan, dan ukuran. Sementara Jonson dan Rising berpendapat bahwa matematika merupakan bahasa yang disusun secara jelas, cermat, akurat, dan representasinya dengan symbol, dari pada mengenai tentang bunyi yang membentuk pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis.Berdasarkan

Plagiarism detected: 0.07% <https://konsultasiskripsi.com/tag/m...> + 3 resources!

id: 12

uraian di atas dapat disimpulkan bahwa modul matematika merupakan salah satu bahan ajar yang didesain secara sistematis dan konsisten dalam membantu peserta didik dalam memahami konsep matamatika dengan lebihbaik lagi. Diharapkannya modul mateatika ini, dapat mencapai tujuan yang diinginkan untuk mempermudah peserta didik untuk konsep matematika.Karakteristik Modul Menurut Anwar dalam Asyhar Karateristik modul adalah sebagai berikut:
a. Self instructional, peserta didik belajar secara mandiri.b. Self contained, dalam satu modul teridi dari satu kompetensi materi pembelajaran. c. Stand alone, modul yang dikembangkan berdiri sendiri.d. Adaptif, modul dapat disesuaikan dengan perkembangan ilmu dan teknologi.e. User friendly, modul hendaknya dapat dipahami oleh pemakainya.f. Konsistensi, font, spasi, dan tata letak harus konsisten dalam pembuatan modul.2. Tujuan Penulisan Modul Tidak terlalu verbal dalam penulisan modul agar peserta didik dapat mudah dan jelas dalam penyajian informasi materi..Keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik peserta belajar maupun pendidik dalam proses pembelajaran. Meningkatkan gairah dan motivasi belajar, kemampuan berintaksi langsung dapat dikembangkan di dalam lingkungannya, dan peserta didik dapat belajar menggunakan sumber belajar lainnya, semua itu adalah bagian dari pembelajaran yang tepat dan bervariasi.
3. Komponen - Komponen ModulTinjauan Mata Pelajaran Mata pelajaran ditinjau dari keseluruhan yang mencakup pokok-pokok isi mata pelajaran, kegunaan mata pelajaran, deskripsi mata pelajaran, kompetensi dasar, petunjuk belajar, dan bahan pendukung lain.Pendahuluan

Beberapa hal dalam pendahuluan diantaranya: 1) isi modul; 2) Tercapainya suatu indikator; 3) deskripsi

Plagiarism detected: 0.18% <https://www.scribd.com/document/367...>

id: 13

keterampilan yang sebelumnya sudah diperoleh; 4) relevansi; 5) urutan butir kegiatan belajar; dan 6) petunjuk belajar. Kegiatan Belajar

Peserta didik harus menguasai materi materi dalam kegiatan belajar.

Peserta didik dimudahkan dalam memahami pelajaran yang disusun secara sistematis. Di dalam kegiatan belajar, bertujuan dalam merangsang dan mengkondisikan tumbuhnya pengalaman belajar yang disajikan secara naratif. Latihan

Latihan merupakan sebelum mengerjakan masalah atau soal yang telah disediakan di modul pembelajaran peserta didik harus sudah membaca uraian atau mater yang sudah disediakan. Peserta didik diberikan latihan secara aktif agar dapat menguasai konsep dalam proses pembelajaran. Rambu-rambu Jawaban Latihan

Rambu-rambu jawaban latihan adalah pemahaman peserta didik diarahkan dari jawaban yang diarahkan dari pertanyaan dalam latihan.

Rangkuman

Rangkuman bertujuan untuk peserta didik dapat menetapkan dan menyimpulkan setelah proses belajar mengajar. Dengan adanya rangkuman, peserta didik

Plagiarism detected: 0.09% <https://www.scribd.com/document/367...>

id: 14

lebih mudah dalam membangun konsep atau skema baru

dalam pikirannya. Latihan Akhir

Latihan akhir terdapat pada setiap bab. Latihan akhir berfungsi untuk pesertan didik dapat mengukur penguasaan materi yang selesai di pelajari. Teknik Pengembangan Modul

Menurut Sungkono,

Plagiarism detected: 0.16% <https://www.scribd.com/document/367...>

id: 15

pengembangan modul dapat dilakukan dengan menggunakan tiga teknik, yaitu :Menulis Sendiri (Starting From Scratc

h) Proses Pembuatan modul pembelajaran di lakukan oleh penulis sendiri. Penulis modul pembelajaran dianggap paham dan peserta didik mengetahui tentang dririnya sendiri bahwa dirinya sudah berkompeten dalam ilmunya dan cara menulisnya. Pengemasan Kembali Informasi (

Information Repackaging) Penulis memnulis modul pembelajaran dengan memanfaatkan buku buku yang agar mendapat informasi yang sudah ada kemudian di kemas dengan memenuhi krakteristik modul sehingga menjadi modul pembelajaran yang baik. Berdasarkan kebutuhan yang disusun kembali dikemas dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik dan menjadikannya sebuah modul pembelajaran. Penataan Informasi (Compilation) Tidak adanya perubahan dalam pembuatan

Plagiarism detected: 0.09% <https://www.scribd.com/document/367...>

id: 16

modul yang diambil dari buku teks, jurnal ilmiah,

artikel dan sebagainya dalam penataan informasi modul. Materi-materi yang sudah dikumpulkan, kemudian digandakan dan digunakan secara langsung. Kualitas Produk Pengembangan Modul

Modul adalah bahan ajar yang baik yang

Plagiarism detected: 0.07% <https://www.scribd.com/document/367...>

id: 17

sesuai dengan standar atau kualitas tertentu.

Nienke Nieven berpendapat bahwa modul pembelajaran

Plagiarism detected: 0.11% <https://www.scribd.com/document/367...>

id: 18

tiga aspek yaitu kevalidan (validity), keefektifan (effectiveness), dan kepraktisan

(practically) jika semua aspek terpenuhi maka modul dapat dinyatakan berkualitas. Berikut dipaparkan penjelasannya. Kevalidan Nienke Nieven menyatakan bahwa pengetahuan (state-of-the-artn Kno wledge) terdiri dari komponen-komponen materi disebut validitas isi, serta terhubungnya komponen materi satu dengan materi yang disebut validitas konstruk. Bahan ajar atau modul pembelajaran yang dapat

Plagiarism detected: 0.07% <https://www.scribd.com/document/367...>

id: 19

memenuhi syarat validitas isi dan validitas

konstruk dinyatakan valid. Sebuah modul dinyatakan valid berdasarkan hasil nilai validasi yang di lakukan oleh para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Pembuatan

Plagiarism detected: 0.29% <https://www.scribd.com/document/367...>

id: 20

angket penilaian modul disesuaikan dengan standar penilaian buku teks pelajaran dari BSNP. Modul dapat dikatakan valid apabila skor rata-rata angket penilaian modul termasuk pada kategori

"valid" dan "cukup valid".Keefektifan

Efektifnya bahan ajar apabila tercapainya suatu kegiatan dan tujuan pembelajaran yang berlangsung. Modul yang memberikan hasil yang baik untuk nilai peserta didik ialah dinyatakan modul yang efektif. Peserta didik mendapat nilai dengan kategori "baik" itu juga yang menyatakan bahwa modul yang dibuat efektif.Kepraktisan

Bahan ajar dikatakan praktis apabila Proses kegiatan belajar mengajar peserta didik dan pendidik dengan mudah menggunakan modul pembelajaran Dalam penelitian ini, angket respon peserta didik digunakan untuk meliha kepraktisan modul. Jika angket respon peserta didik mendapat kategori yang "baik" maka dinyatakan praktis pada modul yang dikembangkan. Manfaat Pembelajaran dengan ModulPenggunaan modul memiliki beberapa keuntungan antara lain:

Bagi Peserta Didik

Proses belajar mengajar peserta didik dapat memberikan umpan balik dan mengetahui hasil belajarnya.

Tujuan tercapainya hasil peserta didik lebih jelas dan spesifik.

Perbedaan cara belajar dan kecepatan peserta didik disesuaikan dengan modul yang fleksibel.Keterkaitan antara hasil yang diperoleh dalam pembelajaran dapat

diketahui oleh peserta didik.Bagi Pendidik

Hasil belajar peserta didik menjadi rasa kepuasan bagi pendidik yang dapat memiliki kesempatan untuk melakukan pegayaan.Peserta didik diberikan waktu dan kesempatan yang lebih untuk

mengerjakan secara individual. Membebaskan pendidik

Plagiarism detected: 0.11% <https://www.scribd.com/document/367...>

id: 21

dari rutinitas administrasi maupun persiapan pembelajaran karena semua telah

terangkum dalam modul.4. Kelebihan Modul

Peserta didik difokuskan kepada kemampuan individual peserta didik, karena pada hakekatnya peserta didik dapat bekerja dan bertanggung jawab dengan dirinya sendiri.

Standar kompetensi modul digunakan sebagai control hasil belajar yangharus di capai oleh peserta didik.

Tugas yang diberikan kepada peserta didik digunakan untuk memotivasi dan mengasah kemampuan peserta didik.

5. Kekurangan Modul

Biaya pengembangan bahan tinggi serta waktu yang dibutuhkan cukup lama.

Membutuhkan keahlian tertentu dalam penyusunan modul yang baik karena

sukses tidaknya bergantung pada penyusunnya.Menentukan disiplin belajar yang tinggi yang kurang dimiliki peserta didik

pada umumnya.Model Problem Solving PolyaProblem Solving (Pemecahan Masalah) adalah suatu proses mental yang merupakan bagian terbesar dalam suatu proses termasuk proses menemukan dan pembentukan untuk menemukan pemecahan masalah. Menurut Solso, pemecahan masalah adalah salah satu pemikiran yang terarah secara langsung untuk melakukan suatu solusi atau jalan keluar untuk suatu masalah yang spesifik.

Orton (1992) menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan bentuk belajar yang paling tinggi. Sedangkan menurut Bell, pemecahan masalah matematika akan membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan menganalisis dan menggunakannya dalam situasi berbeda. Kemampuan Problem Solving adalah suatu keterampilan pada diri pesert didik agar mampu menggunakan kegiatan matematis untuk memecahkan masalah dalam matematika, masalah dalam ilmu lainnya dan masalah dalam kehidupansehari-hari.

Kemampuan pemecahan masalah diperlukan untuk melatih peserta didik agar terbiasa menghadapi berbagai permasalahan dalam kehidupannya yang semakin kompleks, bukan hanya pada masalah matematika itu sendiri tetapi juga masalah-masalah pada bidang studi lain dan masalah dalam kehidupan sehari-hari.Model Problem Solving Polya merupakan model pembelajaran yang dimulai dengan penyajian masalah, peserta didik diajak untuk mengamai atau menemukan kemungkinan yang terjadi dengan pola yang mereka temukan sendiri, kemudian dilanjutkan dengan merencanakan untuk memecahkan masalah setelah itu melaksanakan rencana yang telah direncanakan dan yang terakhir peserta didik dapat menyimpulkan jawaban yang mereka buat. Model Problem Solving Polya merupakan sebuah metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.Berdasarkan

uraian di atas bahwa model Problem Solving Polya adalah model pembelajaran yang memiliki empat tahapan yaitu Understand the problem, devise a plan, carry out the plan, and look back at the completed solution.

Tahapantahapan tersebut dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep dan memotivasi peserta didik dalam menambah wawasan baru dan bagi pendidik dapat pengajar kepada peserta didik dengan mudah dan menyenangkan. Tujuan Pembelajaran Problem Solving Polya

Transfer belajar yang terjadi pada peserta didik tidak hanya terletak pada penguasaan materi tetapi lebih mampu melakukan elaborasi pengetahuan, menggunakan informasi sehingga dapat digunakan untuk memecahkan masalah matematika atau permasalahan sehari-hari. Begitu pentingnya pemecahan suatu masalah dalam matematika. Braca menegaskan bahwa Problem Solving dalam pembelajaran matematika merupakan tujuan proses dan basic skill, dan sebagaimana di nyatakan oleh Begle bahwa kualifikasi yang sesungguhnya dalam pembelajaran matematika adalah sesuatu yang sangat berguna, yang secara khusus dapat membantu seseorang dalam penyelesaian berbagai masalah. Langkah - Langkah Pembelajaran berbasis Problem Solving Polya Problem Solving merupakan aktifitas keterampilan berpikir tingkat tinggi, diantaranya bagaimana memvisualisasikan, me

ngelompokkan, mengabstraksikan, mengkomprehensifkan, memanipulasi, menganalisis, sintesis dan menggeneralisasikan tiap-tiap kebutuhan untuk di atur atau di koordinasikan. Problem solving salah satu pendekatan yang terkenal adalah Polya's approach menurut polya ada empat langkah dalam melakukan pemecahan masalah matematika, yaitu " Understand the problem, devise a plan, carry out the plan, and look back at the completed solution". Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dijelaskan dalam empat langkah dalam menyelesaikan suatu masalah menurut Agustinus Sroyer (2013), antara lain sebagai berikut :Memahami Masalah (

Understand the problem)Memahami masalah merupakan langkah awal menyelesaikan masalah, tanpa mengetahui apa yang terjadi tentunya kita tidak akan mungkin mengetahui bagaimana harus menyelesaikan masalah. Memahami masalah dalam menyelesaikan masalah dapat di melakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait dengan masalah tersebut, diantaranya apa yang di ketahui dari soal, apakah yang di tanyakan soal, apa saja informasi yang di perlukan, dan bagaimana menyelesaikan soal tersebut, dan kemungkinan pertanyaan pertanyaan lain yang mengarah pada penyelesaian masalah lainnya.Membuat Rencana Penyelesaian Masalah (devise a plan) Menyelesaikan sebuah permasalahan yang sudah di pahami tidak akan berjalan dengan baik jika proses penyelesaiannya tidak di rencanakan dengan baik pula. Membuat rencana penyelesaian masalah, peserta didik dituntut untuk membuat strategi dalam penyelesaian masalah. Mengidentifikasi strategi yang tepat untuk menyelesaikan masalah, hal yang perlu

Plagiarism detected: 0.08% <https://el-shalih.blogspot.com/2010...>

id: 22

diperhatikan adalah apakah strategi tersebut berkaitan dengan permasalahan yang akan di pecahkan. Melaksanakan Rencana yang telah di tetapkan (Carry out the plan)Jika siswa telah memahami permasalahan dan menentukan strategi yang tepat dalam menyelesaikan masalah. Langkah berikutnya

Plagiarism detected: 0.32% <https://faizalnizbah.blogspot.com/2...> + 2 resources!

id: 23

adalah melaksanakan penyelesaian soal sesuai dengan rencana yang telah di tetapkan. Kemampuan siswa memahami substansi materi dan keterampilan siswa melakukan perhitungan-perhitungan. Matematika akan sangat membantu siswa untuk melakukan rencana penyelesaian masalah.Memeriksa ulang jawaban yang di peroleh (Look back at the completed solution) Memeriksa ulang jawaban yang di peroleh sangatlah penting. Dilakukannya memeriksa ulang jawaban untuk mengetahui apakah jawaban

Plagiarism detected: 0.07% <https://kumpulansoalk13.blogspot.co...> + 3 resources!

id: 24

yang diperoleh sudah sesuai dengan ketentuan yang ada. Langkah ini juga akan menentukan apakah hasil penyelesaian yang kita dapatkan dapat diterima sebagai penyelesaian masalah atau dilakukan penyelesaian kembali karena terdapat beberapa hal yang keliru sehingga jawabannya tidak dapat di pertanggung jawabkan. Penilaian yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran Problem Solving Polya ini, terjadi selama proses pembelajaran berlangsung, serta tugas yang disetorkan oleh peserta didik..Kelebihan Model Probel Solving PolyaMelatih peserta didik untuk mendesain suatu penemuan.

Merangsang Peserta didik untuk melakukan pengamatan sehingga peserta didik dapat belajar berpikir secara sistematis, kreatif sehingga dapat memecahkan masalah secara realistis.

Dengan melakukan pengamatan peserta didik dapat merangsang perkembangan kemajuan berfikir peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan percaya diri.

Peserta didik mampu mencari jalan keluar dari masalah yang dihadapi.
 Kekurangan Model Problem Solving PolyaMemerlukan banyak waktu d
 alam proses pembelajaran dimana peserta didik membutuhkan waktu untuk melakukan
 pengamatan.Memerlukan keterampilan Pendidik dalam menentukan suatu masalah yang tingkat kesulitannya
 sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik, tingkat sekolah dan kelasnya, serta pengetahuan dan pengalaman
 siswa

.Materi SPLDV

Plagiarism detected: **0.74%** <https://rumusrumus.com/spldv/> + 2 resources!

id: 25

Pengertian SPLDV

SPLDV

adalah suatu sistem persamaan atau bentuk relasi sama dengan dalam bentuk aljabar yang memiliki dua
 variabel dan berpangkat satu dan apabila digambarkan dalam sebuah grafik maka akan membentuk garis
 lurus. Dan karena hal ini lah maka persamaan ini di sebut dengan persamaan linier.Ciri - ciri SPLDV

Menggunakan relasi tanda sama dengan (=)

Memiliki dua variabel

Kedua variabel tersebut memiliki derajat satu (berpangkat sat

u)

Hubungan

Plagiarism detected: **2.28%** <https://rumusrumus.com/spldv/> + 2 resources!

id: 26

Suku

Suku yaitu bagian dari suatu bentuk aljabar yang terdiri dari variabel, koefisien dan konstanta.

Dan setiap suku di pisahkan dengan tanda baca penjumlahan ataupun penguranganContoh :

$6x - y + 4$, maka suku - suku dari persamaan tersebut adalah $6x$, $-y$ dan Variabel

Variabel ,

yaitu peubah atau pengganti suatu bilangan yang biasanya dilambangkan dengan huruf seperti x dan y Contoh

:

Mika memiliki 2 buah nanas dan 5 buah jeruk.

Jika dituliskan dalam bentuk persamaan

adalahNanas = x

Jeruk = y

Persamannya adalah $2x + 5y$

Koefisien

Koefisien yaitu suatu bilangan yang menyatakan banyaknya suatu jumlah variabel yang sejenis.

Koefisien disebut juga dengan bilangan yang ada di depan variabel, karena penulisan sebuah persamaan

koefisien berada di depan variabelContoh :

Mika memiliki 2 buah nanas dan 5 buah jeruk.

Jika di tulis dalam bentuk persamaan adalah :Jawab :

Nanas = x dan Jeruk = y

Persamannya adalah $2x + 5y$

Dimana 2 dan 5 adalah koefisien. Dan 2 adalah koefisien x dan 5 adalah koefisien y

Konstanta

Konstanta yaitu bilangan yang tidak diikuti dengan variabel, maka nilainya tetap atau konstan untuk berapapun
 nilai perubahnya

Contoh :

$2x + 5y$

$+ 7$, dari persamaan tersebut konstanta adalah

7 , karena 7 nilainya tetap dan tidak terpengaruh dengan berapapun

variabelnyaSyarat

Plagiarism detected: **0.46%** <https://rumusrumus.com/spldv/> + 3 resources!

id: 27

Sistem Persamaan Linier Dua Variabel dapat memiliki satu penyelesaian, yaitu :Ada lebih dari satu atau ada
 dua persamaan linier dua variabel sejenis

Persamaan linier dua variabel yang membentuk sistem persamaan linier dua variabel, bukan persamaan linier
 dua variabel yang sama

Plagiarism detected: **0.39%** <https://rumusrumus.com/spldv/> + 5 resources!

id: 28

Metode Penyelesaian Sistem Persamaan Linier Dua Variabel

Untuk menyelesaikan cara menghitung SPLDV (sistem persamaan linier dua variabel) maka dapat diselesaikan dengan 4 metode berikut ini :Metode SubstituteMetode EliminateMetode Gabungan (Substitusi dan Eliminasi) Metode Grafik

Pengembangan

Plagiarism detected: 0.09% [http://repository.radenintan.ac.id/...](http://repository.radenintan.ac.id/) + 2 resources!

id: 29

Modul Matematika Berbasis Problem Solving Polya Pada Materi

Pokok SPLDV Pengembangan secara umum berarti pola pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolution) dan perubahan secara bertahap. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan broduk baru bukan berarti penelitian ini digunakan untuk menguji teori yang sudah ada. Produk yang akan dikembangkan ialah

Plagiarism detected: 0.18% [http://repository.radenintan.ac.id/...](http://repository.radenintan.ac.id/) + 2 resources!

id: 30

modul matematika berbasis Problem Solving Polya pada materi SPLDV. Modul matematika berbasis Problem Solving Polya

yang dikembangkan memuat indikator-indikator dari model Problem Solving Polya ini seperti:Memahami Masalah (

Understand the problem) pada tahap ini masalah yang diberikan kepada peserta didik berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Membuat Rencana Penyelesaian Masalah (devise a plan) Peserta didik dapat merencanakan untuk menyelesaikan masalah mereka dengan mandiri.Tahap ketiga yaitu Melaksanakan Rencana yang telah di tetapkan (Carry out the plan) dalam hal ini peserta didik melaksanakan rencana yang telah dibuatnya untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Tahap keempat yaitu Memeriksa ulang jawaban yang di peroleh (Look back at the completed solution) setelah selesai melaksanakan rencana peserta didik memeriksa kembali jawaban dan peserta didik dapat menarik kesimpulan. Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar

Plagiarism detected: 0.07% [http://repository.radenintan.ac.id/...](http://repository.radenintan.ac.id/) + 2 resources!

id: 31

berbasis Problem Solving Polya pada materi

SPLDV dalam penelitian ini merupakan modul matematika dengan menerapkan langkah-langkah model Problem Solving Polya yang berisi materi SPLDV untuk peserta didik akan lebih efektif dan terbantu untuk memahami maupun mengaplikasikan konsep SPLDVdengan adanya modul matematika berbasis Problem Solving Polya.Penlitian Yang Relevan

Tri Anita Nur Hasanah, Choirul Yuda, Maris tentang Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika

Plagiarism detected: 0.08% [http://repository.radenintan.ac.id/...](http://repository.radenintan.ac.id/) + 2 resources!

id: 32

Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada mater

i Gelombang bunyi untuk siswa SMA Kelas XII (2017:61-62), menunjukkan bahwa berdasarkan hasil uji validasi menurut ahli materi, ahli media, dan modul pembelajara memiliki kriteria kelayakan sangat layak dengan persentase keidealan masing-masing sebesar 3,41, 3,5, 3,6 dan keefektivitasan modul berbasis Problem besed learning meningkatkan kemampuan menganalisis peserta didik Persamaan pada penelitian Tri Anita Nur Hasanah, Choirul Yuda, Maris dengan penelitian ini adalah Mengembangkan modul berbasis sama berbasis masalah atau problem. Perbedaan pada penelitian Aria Tanti Wika Sari, dedi hidayatullah alarifin dengan penelitian ini adalah

Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model 4-D

sedangkan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE.Materi yang diambil adalah materi gelombang bunyi sedangkan materi pada

penelitian ini adalah vektorMuh. Fajaruddin astnan tentang Pengembangan Perangkat Pembelajaran Vektor dengan Pendekatan Creative Problem Solving kelas XI SMA Teknokestan (Jurnal Riset Pendidikan Matematika 3 ; 2016:72), menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh dari kedua ahli media untuk semua komponen perangkat pembelajaran adalah 89,5 untuk RPP, 110 untuk LKS, 64 untuk TPB dan dilihat bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan valid dari kedua ahli media mendapat nilai baik. Berdasarkan nilai yang diperoleh di atas modul matematika berbasis masalah (CPS) pada materi pokok Vektor kelas XI SMK Teknokestan telah layak digunakan dalam pembelajaran.Persamaan pada penelitian Muh.

Fajaruddin astnan dengan penelitian ini adalah sama menggunakan materi vektor.Perbedaan pada penelitian Fitrotul Khayati, Imam Sujadi, Dewi Retno

Sari Saputro dengan penelitian ini adalah:Model pembelajaran yang digunakan berbasis masalah Creative

Problem Solving sedangkan pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran Problem Solving Polya . Metode yang digunakan adalah model Borg&Gall sedangkan penelitian ini menggunakan metode ADDIE. Pada tahap validasi desain hanya menggunakan ahli media sedangkan pada penelitian ini menggunakan ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Fhina Haryanti, Bagus Ardi Saputro tentang Pengembangan Modul Matematika Berbasis Discovery Learning berbantuan Flipbook Marker Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Segitig (Jurnal Pendidikan Matematika 1, no. 2 ; 2016) menunjukkan bahwa Penelitian ini menggunakan model ADDIE, sedangkan dalam Hasil validasi ahli rata-rata kelayakan materi sangat baik yaitu 82,03% dan validasi ahli media sangat baik yaitu 81,25%. Sedangkan hasil angket tanggapan peserta didik 83,92% yang berkriteria sangat baik. Sehingga modul tersebut efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada materi segitiga. Persamaan pada penelitian Fhina Haryanti, Bagus Ardi Saputro dengan penelitian ini adalah Model yang digunakan yaitu ADDIE.

Menggunakan validasi ahli materi dan media.

Perbedaan pada penelitian Fhina Haryanti, Bagus Ardi Saputro dengan penelitian ini adalah: Modul yang dikembangkan adalah modul berbasis discovery learning berbantuan flipbook maker sedangkan penelitian ini modul yang akan dikembangkan adalah modul berbasis Problem Solving Polya. Instrumen

Plagiarism detected: **0.08%** <http://openjurnal.unmuhpnk.ac.id/in...>

id: 33

yang digunakan yaitu lembar validasi, angket respon

peserta

didik dan tes hasil belajar sedangkan pada penelitian ini lembar validasi dan angket respon peserta didik dan pendidik Kerangka Berpikir

Buku paket yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran belum dapat membantu kemampuan peserta didik dalam Memahami masalah,

membuat rencana penyelesaian masalah, menyelesaikan masalah yang telah direncanakan, dan mengambil kesimpulan dengan baik sehingga peserta didik cepat merasa bosan. Pembelajaran yang berlangsung didalam kelas harus ditepakan model pembelajaran yang membuat peserta didik lebih aktif dan menyenangkan. Peneliti mendapat menyimpulkan bahwa belum efektifnya model pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar mengajar, kurang termotivasinya peserta didik belajar matematika, peserta didik belum dapat mamahami konsep dengan benar, dalam menyelesaikan masalah pada materi SPLDV peserta didik tidak mengikuti prosedur dengan benar, dan peserta didik sering lupa dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya, masalah-masalah tersebut yang sering terjadi pada mata pelajaran matematika. Bahan ajar yang berupa modul pembelajaran yang berbasis dengan Problem Solving Polya dapat mengatasi masalah-masalah yang di dapat oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik lebih tertarik untuk belajar matematika dan dapat lebih mudah memahami konsep matematika dengan adanya modul Problem Solving Polya. Mengembangkan

Plagiarism detected: **0.07%** <http://repository.radenintan.ac.id/...>

id: 34

modul matematika berbasis Problem Solving Polya

dapat membantu peserta didik lebih efektif dalam proses pembelajaran. Penulis bertujuan untuk mengembangkan

Plagiarism detected: **0.07%** <http://repository.radenintan.ac.id/...>

id: 35

modul matematika berbasis Problem Solving Polya

untuk kebutuhan peserta didik. Langkah-langkah dalam mengembangkan modul matematika disusun secara rigkas dalam bentuk kerangka ini Gambar 2.1 sebagai berikut. Gambar 2.3

Diagram Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto, penelitian merupakan pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti untuk melakukan. Peneliti ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Dick and Carry ya itu, ADDIE model ini meliputi. 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, dan 5) Evaluation, dalam penelitian ini peneliti menjelaskan penelitian menggunakan model ADDIE yaitu pada tahap analisis, design, development, dan Implementasi. Model

Plagiarism detected: **0.07%** <https://www.scribd.com/document/369...>

id: 36

penelitian ini dapat dilihat pada Gambar

3.1 Gambar 3.1

Langkah-Langkah Penggunaan Metode

ADDIE. Jenis Penelitian Peneliti

menggunakan jenis penelitian pengembangan ADDIE. Penelitian ini menghasilkan suatu

Plagiarism detected: 0.07% <https://www.scribd.com/document/395...>

id: 37

produk tertentu dan menguji keefektifan produk

tersebut menggunakan penelitian dan pengembangan ADDIE. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk yang efektif untuk membantu peserta didik untuk memahami dan menjabarkan masalah tentang SPLDV. Subjek Penelitian

Uji materi Uji materi bertujuan untuk menguji kesesuaian materi dengan kurikulum (standar isi) dan kelayakan materi SPDLV dan.

Uji ahli materi dipilih dari bidang matematika yang berkompeter yaitu dua dosen matematika dan satu guru matematika. Uji ahli media

Ahli media bertujuan untuk mengetahui kemenarikan bahan ajar dan ketepatan standar minimal yang diterapkan dalam penyusunan modul materi SPLDV pada proses pembelajaran matematika. Ahli media dilakukan

Plagiarism detected: 0.07% <http://journal.upgris.ac.id/index.p...>

id: 38

oleh dua dosen dan satu guru

matematika yang merupakan ahli dalam bidang teknologi. Aspek kegrafikan, penyajian, kebahasaan dan kesesuaian bahan ajar materi SPLDV pada tingkatan SMA/MA merupakan yang di uji oleh ahli media. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Peneliti dalam mengembangkan produk menggunakan langkah-langkah procedural.

Prosedur penelitian dan pengembangan ini secara tidak langsung akan memerikan petunjuk bagaimana langkah prosedural yang dilalui mulai dari tahap awal sampai ke produk yang sudah bisa digunakan. Analisis (Tahap Analisis) Pada tahap analisis peneliti melakukan penelitian SMA/MA.

Penelitian awal dilakukan dengan wawancara terhadap pendidik mata pelajaran matematika dan nilai ulangan harian pada materi SPLDV. Analisis bertujuan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi di Sekolah Menengah Atas yang berkaitan dengan proses pembelajaran pada materi SPLDV. Analisis kebutuhan bertujuan untuk menyesuaikan kebutuhan yang diperlukan di lapangan agar sesuai dan tepat sasaran sehingga hasil analisis dari pra penelitian digunakan untuk

Plagiarism detected: 0.07% <http://jurnal-online.um.ac.id/artic...>

id: 39

melakukan pengembangan bahan ajar berupa modul

dengan model Problem Solving Polya. Design (Tahap Perancangan) Tahapan perancangan peneliti akan merancang bahan ajar dari hasil analisis secara konseptual dan menyusun instrumen yang akan digunakan dalam menilai produk tersebut. Perancangannya antara lain: Pemilihan materi disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan. Langkahnya sebagai berikut: Pertama, penentuan desain cover modul. Kedua, dilakukan penyusunan peta konsep yang menjadi keseluruhan gambaran isi bahan ajar yang akan dibuat. Ketiga, penentuan kerangkabahan ajar dan penyusunan materi. Penentuan desain tampilan modul disesuaikan dengan model Problem Solving Polya. Pengembangan modul menggunakan referensi yang berhubungan dengan pokok bahasan SPLDV.

Development (Pengembangan Produk) Development merupakan proses dimana harus disiapkan yang mendukung pada proses tahap ini. Pada tahap ini yang dilakukan adalah adanya contoh ataupun penelitian sebelumnya tentang modul atau bahan ajar sebagai mana media yang dimaksud sebagai acuan dalam pembuatan modul, setelah modul selesai dikembangkan, selanjutnya dilakukan validasi oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media.

Data hasil evaluasi

Plagiarism detected: 0.07% <https://www.scribd.com/document/367...>

id: 40

dari ahli materi dan ahli media

selanjutnya dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan bahan ajar. Beberapa aspek yang dilihat dalam penilaian antara lain kompetensi, kualitas materi, kelengkapan komponen modul, kesesuaian modul dengan pendekatan kontekstual, tata bahasa, penyajian dan desain. Implementasi (Tahap Penerapan) Bahan ajar dinyatakan valid dan layak oleh validator, maka langkah selanjutnya adalah proses penggantian yang disesuaikan dengan jumlah yang dibutuhkan dan kemudian diimplementasikan pada proses pembelajaran di kelas. Tahap ini dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dengan cara mahasiswa menggunakan modul tersebut. Uji Kelompok Kecil Pada tahap ini, uji coba dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik dan dapat memberikan penilaian terhadap kualitas terhadap produk yang dikembangkan.

Uji Coba Lapangan Uji coba lapangan merupakan tahap terakhir dari evaluasi formatif yang perlu dilakukan.

Pada tahap ini tentunya media yang dikembangkan atau dibuat sudah mendekati sempurna setelah melalui tahap pertama tersebut. Evaluation (Tahap Evaluasi)

Tahap penelitian ini, tahap evaluasi fleksibel bisa dilakukan disemua tahapan.

Proses evaluasi yang dilakukan yaitu melihat permasalahan yang ada dilapangan setelah melakukan analisis serta menilai hasil dari penelitian dan penilaian yang telah dilakukan pada tahapan sebelumnya. Evaluasi dapat dimaknai sebagai proses yang dilakukan guna menentukan nilai, harga dan manfaat dari suatu objek berupa sebuah produk atau program pembelajaran. Hasil yang didapat akan di analisis dan ditarik kesimpulan, apakah produk yang telah dikembangkan sudah layak dan menarik atau perlu dilakukan revisi kembali. Evaluasi sangat penting dilakukan karena kita dapat mengetahui apakah produk pengembangan tersebut harus direvisi dalam skala besar atau hanya perlu menambahkan beberapa masukan dan saran dari validator dari hasil data instrumen penilaian yang telah diterima. Berdasar uraian penjelasan tentang ADDIE di atas, langkah langkah peneliti dalam mengembangkan

Plagiarism detected: 0.09% <http://repository.radenintan.ac.id/...> + 2 resources!

id: 41

modul matematika berbasis problem solving polya pada materi

SPLDV pada Gambar 3.2 Gambar 3.2

Langkah-langkah Peneliti

Keterangan :

Dalam tahap penelitian ini, peneliti hanya menggunkan pembuatan dan pengembangan media dan proses validasi Jenis Data

Penelitian dan pengembangan ADDIE ini menggunakan yaitu data berupa kualitatif. Data kuantitatif yang berbentuk hasil angket yang akan disebarakan kepada peserta didik, dan hasil angket penilaian validator akan dikonversikan data kualitatif, serta kritik dan saran dari validator terhadap produk. Menurut Sukmadinata (2011:73), penelitian kualitatif ditunjukkan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena- fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas keterkaitan antar kegiatan. Selain itu, penelitian ini tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variabel- variabel yang di teliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Satu- satunya perlakuan yang di berikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang di lakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik

Plagiarism detected: 0.07% <https://www.scribd.com/document/395...> + 2 resources!

id: 42

Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian

pengembangan yaitu menggunakan Validasai Ahli. Media,

Validasi ini berbentuk angket validasi terkait kegrafikan dan penyajian media yang dikembangkan. Materi, Validas

i ini berbentuk angket validasi terkait kelayakan isi, kebahasaan dan kesesuaian bahan ajar pembelajaran dengan karakteristik siswa, berupa modul pada meteri vektor untuk anak Sekolah Menengah atas, serta para ahli materi juga memberi masukan dalam

Plagiarism detected: 0.07% <http://repository.radenintan.ac.id/...>

id: 43

pengembangan modul matematika berbasis problem solving

pada materi SPLDV.Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan alat yang digunakan dalam mempermudah pelaksanaan sesuatu, berdasarkan pada tujuan penelitian, di

rancangn dan disusun instrumen yaitu :Test

Pretest

Pretest merupakan test yang dilakukan sebelum di mulainya pembelajaran untuk mengetahui kemampuan dasar untuk mencapai suatu pembelajaran. Peserta didik di berikan soal pretest untuk mengetahui bagaimana tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaranyang akan berlangsung.Post Test

Post Test merupakan test yang di lakukan setelah selesai pembelajaran di kalas untuk mengetahui tercapainya suatu pembelajaran. Peserta didik di berikan post test untuk mengetahui tercapainya tujuan dalam pembelajaran yang telah selesai dilaksanakan dalam kelas.

Validasai Ahli

Media, instrumen ini berbentuk angket validasi terkait kegrafikan dan penyajian media yang dikembangkan.

Materi, instrumen ini berbentuk angket validasi terkait kelayakan isi, kebahasaan dan kesesuaian bahan ajar pembelajaran dengan karakteristik siswa, berupa modul pada meteri vektor untuk anak Sekolah Menengah atas, serta para ahli materi juga memberi masukan dalam

Plagiarism detected: 0.07% <http://repository.radenintan.ac.id/...>

id: 44

pengembangan modul matematika berbasis problem solving

pada materi SPLDV.Teknik

Plagiarism detected: **0.08%** <https://www.scribd.com/document/395...>

id: 45

Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini

menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pengembangan produk yang dikembangkan.

Data yang diperoleh melalui instrumen uji coba dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksud untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan 4 jawaban, sehingga untuk menghitung skor penilaian total dicari menggunakan rumus. Keterangan :

rata - rata nilai keidealan aspekn = banyaknya pertanyaan Analisis data validasi ahli terkait penyajian, kesesuaian isi, kebahasaan dan kesesuaian bahan ajar yang dikembangkan memiliki 4 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan.

Plagiarism detected: **0.07%** <https://www.scribd.com/document/395...>

id: 46

Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda

yang mengartikan tingkat validasi modul matematika berbasis Problem Solving Polya. Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban dapat dilihat dalam Tabel 3.1Tabel 3.1

Pedoman skor penilaian ahli materi dan media (dimodifikasi)

Kriteria

Skor

Sangat Baik (SB)

4

Baik (B)

3

Cukup (C)

2

Kurang (K)

1

Hasil dari skor penilaian dari masing-masing validator ahli materi, ahli mediadan bahasa tersebut kemudian dicari rata-ratanya dan dikonversikan ke pertanyaan untuk menentukan kevalidan dan kelayakan bahan ajar dengan menggunakan modul.

Plagiarism detected: **0.12%** <https://www.scribd.com/document/395...>

id: 47

Penkonversian skor menjadi pertanyaan penilaian ini dapat dilihat dalam Tabel

3.2. Tabel 3.2

Kriteria Validasi (dimodifikasi)

Skor Kualitas

Kriteria

$3,26 \bar{x} \leq 4,00$ Sangat Baik

$2,51 \bar{x} \leq 3,26$ Baik

$1,76 \bar{x} \leq 2,51$ Cukup $1,00 \leq \bar{x} \leq 1,76$ Kurang

BAB 1V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Hasil Penelitian dan Pengembangan

Hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan modul pembelajaran berbasis problem solving polya.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan prosedur ADDIE, melalui 5 tahap pengembangan. Tahapan

prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan sebagai berikut :Analisis (Analyze) Tahap pertama dalam penelitian dan pengembangan ini merupakan tahap analisis

Plagiarism detected: **0.11%** <https://www.scribd.com/document/395...>

id: 48

s.

Hasil dari analisis inilah yang menjadi pedo

man untuk penyusunan modul pembelajaran. Analisis media pembelajaran guna ditunjukkan untuk mengetahui apa saja yang diterap

Plagiarism detected: **0.08%** <https://www.scribd.com/document/395...>

id: 49

kan selama proses pembelajaran berlangsung. Data y

ang di peroleh dari analisis media pembelajaran sebagai berikut : Media pembelajaran yang masih digunakan ialah buku cetak yang telah disediakan oleh sekolah, dan belum pernah dikembangkannya modul pembelajaran pada materi SPLDV. Media tersebut

belum efektif di berikan kepada peserta SPLDV yang ada di kehidupan sehari-hari.Tahap Perancangan (Design)Setelah dilakukan analisis kebutuhan langkah selanjutnya adalah desain produk.

Ada beberapa hal yang dilakukan dalam tahap desain produk pengembangan bahan ajar dengan menggunakan modul. Langkah-langkah penyusunan desain produke-modulini, diantaranya adalah menyesuaikan

Plagiarism detected: 0.08% <https://www.scribd.com/document/367...>

id: 50

kan standar kompetensi dan kompetensi dasar se

rta silabus berdasarkan kurikulum K13. Bahan ajar modul dengan menggunakan modul menggunakan ukuran kertas B5; skala spasi 1,15; jenis huruf Time New Roman.Adapun desain produk pengembangan modul adalah terdiri dari cover depan dan cover belakang, halaman tim pengembang modul, kata pengantar ,daftar isi. Didalam modul terdiri dari pendahuluan, Standar Isi (SI), kegiatan pendahuluan, petunjuk kegiatan,peta konsep,kegiatan pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran berupa soal-soal cerita yang dapat dilakukan percobaan secara nyatadan ada di lingkungan sekolah, bank soal sebagai bahan evluasi agar peserta didik lebih mendalami materi yang diberikan. Kemudian terdapat glosarium atau kata-kata penting dalam materi tersebut, daftar pustaka serta adanya animasi yang menarik sehingga peserta didik tidak bosan pada waktu pembelajaran berlangsung.Tatap Pengembangan (Development) Tahap Perencanaan selesai, lanjut ke tahap pengembangan atau development. Adapun tahap pengembangan sebagai beriku

Plagiarism detected: 0.09% <https://www.scribd.com/document/395...>

id: 51

t : Point dari pengembangan ini adalah pembua

tan modul pembelajaran yang dikembangkan menjadi media pembelajaran Mo

Plagiarism detected: 0.09% <https://www.scribd.com/document/395...>

id: 52

dul yang dikembangkan bertujuan untuk memudahkan dan menam

bah wawasan peserta didik dalam pembelajaran SPLDV. Berikut ini adalah pengembangan media pembelajaran berupa modul sebagai berikut :Pembuatan Kulit Tampilan (cover)Kulit tampilan bertujuan untuk membuat tampilan modul lebih tertarik.

Berisikan identitas peneliti dengan pilihan warna yang menarik dalam kulit tampilan.Tampilan Materi

Tampilan materi yang digunakan pada modul ini di kombinasi dengan model pembelajaran problem solving polya.

Tampilan awal pada kegiatan materi, contoh soal, dan latian juga menggunakan model problem solving polyaProses Validasi

Validasi produk dimaksudkan untuk meminta pertimbangan ahli yaitu ahli materi dan ahli media.

Masukan dan saran mengenai kekurangan dan kelemahan produk yang diberikan oleh valid

Plagiarism detected: 0.09% <https://www.scribd.com/document/395...>

id: 53

asi ahli akan dijadikan sebagai acuan untuk memperba

iki modul pembelajaran agar layak digunakan. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang telah selesai didesain diberi

Plagiarism detected: 0.08% <https://www.scribd.com/document/395...>

id: 54

kan kepada tim validator yang terdiri d

ari 1 ahli materi dan ahli media. 1). Berpengalaman dibidangnya, 2) Berpendidikan minimal S2 atau sedang menempuh pendidikan S2. Dengan kriteria sebagai subyek praktisi adalah : (1) Berpengalaman dibidangnya, (2) Berpendidikan minimal S1, (3) Merupakan guru Matematika, TIK, dan Bahasa Indonesia di

sekolah yang diajarnya masing-masing. Instrumen validasi menggunakan skala Likert. Hasil Validasi Ahli Materi Materi Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, kebenaran materi dan sistematika materi. Adapun validator yang menjadi ahli materi yang terdiri dari dosen matematika dari UNP Kediri. Hasil data validasi materi dapat dilihat pada Tabel 4.1.Tabel 4.1

Hasil Validasi Ahli Materi No Aspek Analisis Validator

Validator

1
2
3

1
 Kelayakan Isi
 $\Sigma Skor$
 10
 10
 13
 2,5
 2,5
 3,25
 \bar{x}
 2,75
 Kriteria Kurang Valid
 2
 Ketetapan Kecakupan
 $\Sigma Skor$
 7
 8
 9
 2,33
 2,67
 3
 \bar{x}
 2,67
 Kriteria Cukup Valid
 3
 Problem Solving Polya
 $\Sigma Skor$
 13
 18
 22
 2,2
 3
 3,67
 \bar{x}
 2,94
 Kriteria Cukup Valid
 4
 Bahasa
 $\Sigma Skor$
 10
 10
 15
 2
 2
 3
 2,33
 Kriteria
 Kurang Valid
 Sumber data : Hasil Perhitungan dari Validator Ahli Materi Berdasarkan Tabel 4.1 hasil data dari validator ahli materi memperoleh hasil sebagai berikut: pada aspek kelayakan isi memperoleh nilai rata-rata 2,75 dengan kriteria "cukup valid", pada aspek ketetapan kecakupan mendapat nilai rata-rata 2,67 dengan kriteria "cukup valid", pada aspek problem solving polya pendapat nilai rata-rata 2,94 dengan kriteria "cukup valid", dan yang terakhir aspek bahasa mendapat nilai rata-rata 2,33 dengan kriteria "kurang valid". Materi Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kelengkapan media, kebenaran materi dan sistematika media. Adapun validator yang menjadi ahli media yang terdiri dari 1 dosen matematika dari UNP Kediri. Hasil data validasi materi tahap1 dapat dilihat pada Tabel 4.2. Tabel 4.2
 Hasil Validasi Ahli Media No Aspek
 Analisis
 Validator

1
2
3
1
Ukuran Modul
 $\Sigma Skor$
7
6
7
3,5
3
3,5
 \bar{x}
3,33
Kriteria Valid
2
Desain
Kulit Modul (cover) $\Sigma Skor$
14
14
19
2,3
2,3
3,2
 \bar{x}
2,61

Kriteria Cukup Valid

3
Desain Isi Modul
 $\Sigma Skor$

32
36
40
2,67
2,3

Plagiarism detected: **0.09%** <https://www.scribd.com/document/395...>

id: 55

3,33
 \bar{x}
3
Kriteria Cukup Valid
Sumber data : Hasil

Perhitungan dari Validator Ahli Media Berdasarkan Tabel 4.3 hasil dari validasi ahli media memperoleh nilai sebagai berikut, pada aspek ukuran modul mendapat nilai rata-rata 3,33 dengan kriteria "valid", pada aspek desain kulit modul (cover) mendapat nilai rata-rata 2,61 dengan kriteria "cukup valid" dan yang terakhir penilaian pada aspek desain isi modul mendapat nilai rata-rata 3 dengan kriteria "cukup valid". Implementasi (Implementation) Proses validasi selesai direvisi dan dinyatakan layak Uji coba. Bahan ajar dinyatakan valid dan layak oleh validator, maka langkah selanjutnya adalah proses pengandaan yang disesuaikan dengan jumlah yang dibutuhkan dan kemudian diimplementasikan pada proses pembelajaran di kelas. Tahap ini dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dengan cara mahasiswa menggunakan modul tersebut. Tahap Evaluasi (Evaluation) Hasil dari beberapa evaluasi dari setiap tahap maka didapat bahwa Sekolah Menengah Atas memerlukan suatu pembaharuan bahan ajar dalam proses pembelajarannya, sehingga peneliti melakukan pengembangan modul pem

Plagiarism detected: **0.07%** <http://repository.radenintan.ac.id/...> + 2 resources!

id: 56

belajaran berbasis Problem Solving Polya pa

da materi SPLDV. Modul yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran. Kekurangan pada modul pembelajaran ini ialah hanya tertuju pada satu materi sehingga modul hanya membantu peserta didik dalam memahami materi SPLDV dan diharapkan selalu ada pembaharuan dalam mengembangkan modul untuk materi-materi berikutnya. Pembahasan Tahap yang digunakan peneliti dalam pengembangan ini, mengguna

Plagiarism detected: 0.11% <https://www.scribd.com/document/395...>

id: 57

kan tahap ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu

: analisis, design, development, implementasion, dan evaluasi. Hasil Tahap analisis yang dilakukan saat pra penelitian di ketahui bahwa saat proses pembelajaran peserta didik kurang memahami konsep SPLDV sehingga mengakibatkan nilai ulangan mendapat nilai yang tidak maksimal. Sehingga peneliti memilih mengembangkan modul pembelajaran yang dikombinasi dengan model pembelajaran problem solving polya. Tahap

Plagiarism detected: 0.08% <https://www.scribd.com/document/395...>

id: 58

p design (perancangan) dilakukan penyusunan kerangka dan

ide dalam pembuatan modul pembelajaran. Penyusunan desain agar peneliti memiliki gambaran tentang tampilan dan isi pada modul yang akan

Plagiarism detected: 0.21% <https://www.scribd.com/document/395...>

id: 59

di buat. Perancangan instrumen dilakukan untuk menyusun gambaran angket validasi media yang telah dibuat. Instrumen tersebut diantaranya adalah

ah angket ahli materi dan angket ahli media. Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media pembelajaran.

Produk selesai dibuat, kemudian di

Plagiarism detected: 0.3% <https://www.scribd.com/document/395...>

id: 60

lakukan evaluasi oleh para ahli yang disebut dengan validasi. Tujuan validasi digunakan untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan media serta memperoleh masukan masukan guna memperbaiki m

edia yang akan dikembangkan. Validasi juga di

Plagiarism detected: 0.11% <https://www.scribd.com/document/395...>

id: 61

tunjukkan untuk memperoleh penilaian apakah media sudah layak a

tau belum di uji cobakan. Hasil penilaian ahli materi modul pembelajaran mendapat nilai rata-rata 3,18 dengan kriteria "cukup valid", dan ahli media memperoleh nilai rata-rata 3,28 dengan kriteria "valid". Berikut merupakan perbandingan ahli materi dan ahli media dapat dilihat pada Tabel 4.3Tabel 4.

3Hasil Validasi Ahli Materi No Aspek

Analisis

Validator

1

Kualitas Isi

x

2,75

Kriteria Cukup Valid 2

Ketetapan Kecakupan

x

2,67

Kriteria

Cukup Valid

3

Problem Solving Polya

x

2,94

Kriteria

Cukup Valid

4

Bahasa

x

2,33

Kriteria

Kurang Valid

Berdasarkan Tabel 4.

3 terlihat bahwa perbandingan validasi ahli materi. Perbandingannya terlihat pada aspek kelayakan isi mendapat nilai rata-rata 2,75 dengan kriteria "cukup valid" pada aspek Ketetapan Kecakupan ini mendapat nilai rata-rata 2,67 dengan kriteria "cukup valid" sedangkan pada tahap 2 mendapat nilai rata-rata 3 dengan kriteria "cukup valid", pada aspek Problem Solving Polya mendapat nilai rata-rata 2,94 dengan kriteria "cukup valid", dan yang terakhir aspek bahasa mendapat nilai rata-rata 2,33 dengan kriteria "kurang valid".Tabel 4.

4Validasi Ahli Media No Aspek

Analisis

Validator

1

Ukuran modul

x

3,33

Kriteria Valid 2

Desain Kulit Modul

x

2,61

Kriteria

Cukup Valid

3

Desain Isi Modul

x

3

Kriteria

Cukup Valid

Berdasarkan Tabel 4.4 terlihat perbandingan validasi media. Perbandingan pada aspek ukuran modul mendapat nilai rata-rata 3,33 mendapat kriteria "valid" pada aspek desain kulit modul mendapat nilai rata-rata 2,61 dengan kriteria "cukup valid", dan pada aspek desain isi modul mendapat nilai 3 dengan kriteria "cukup valid".BAB V
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan

bahwa :

Pe

Plagiarism detected: 0.07% <http://repository.radenintan.ac.id/...> + 2 resources!

id: 62

ngembangan modul berbasis problem solving p

olya pada materi SPLDV mendapat nilai dengan kriteria cukup valid dan sangat menarik berdasarkan hasil dari validator. Modul matematika men

dapat kriteria efektif pada uji lapangan yang dilakukan dengan mengvalidasi oleh validator ahli metri dan media.

Implikasi Berdasarkan hasil penelitian

, dapat beberapa implikasi yaitu : (1) bagi guru , dengan adanya penelitian dapat dijadikan referensi bahan ajar

(2) bagi siswa, dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bahan belajar dalam

menyelesaikan permasalahan SPLDV (3) bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam pengemba

Plagiarism detected: 0.09% <https://www.scribd.com/document/395...>

id: 63

ngan modui.Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan un

tuk pe

Plagiarism detected: 0.07% <http://repository.radenintan.ac.id/...> + 2 resources!

id: 64

ngembangan modul berbasis problem solving p

olya pada materi SPLDV adalah

Plagiarism detected: 0.3% <https://www.scribd.com/document/395...>

id: 65

sebagai berikut:Media yang dikembangkan hanya terbatas pada materi SPLDV saja sehingga diharapkan pengembangan media ini lebih kompleks lagi dari segi materi agar media dapat digunakan u

ntuk mempermudah peserta didik. Media pembelajaran modul berbasis problem solving polya ini masih terdapat banyak kekurangan baik dari segi

Plagiarism detected: 0.09% <https://www.scribd.com/document/395...>

id: 66

tampilan dan isi untuk menjadi media pembelajaran, sehi

ngga pengembangan modul pembelajaran berbasis problem solving polya selanjutnya harus lebih baik lagi agar dapat menambah motivasi dan minat belajar peserta didik serta dapat membantu pemahaman konsep matematis sehingga peserta didik kedepannya bisa mendapatkan hasil yang maksimal setelah menggunakan media tersebut. DAFTAR PUSTAKA

Agustinus Sroyer, "Pentingnya Quantitative Reasoning (QR) Dalam Problem Solving," Prosiding SNMPM Universitas Sebelas Maret 2 (2013).

Alacaci, C. M. (2010).

Solving A Stability Problem by Polya's Four Steps. International Journal of Electronics, Mechanical, and Mechatronics Engineeri

Plagiarism detected: 0.15% <https://ainamulyana.blogspot.com/20...> + 6 resources!

id: 67

ng, 1(1), 19-28. Borg and Gall (1983).

Educational Research, An Introducti

on. New York and London. Longman Inc. Endang Novita Tjiptiany, Abdur Rahman As'ari, dan Makbul Muksar,

"Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Inkuiri untuk membantu siswa SMA kelas X dalam Memahami Materi Peluang," Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan 1, no. 10 (2016): 1938.

Thina Haryanti, "Pengembangan Modul Matematika Berbasis Discovery Learning Berbantuan Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Segitiga," Jurnal Pendidikan Matematika 1, no. 2 (2016):

Plagiarism detected: 0.08% <https://ainamulyana.blogspot.com/20...> + 6 resources!

id: 68

147.

Gay, L.R. (1991). Educational Evaluation

and Measurement: Competencies for Analysis

Plagiarism detected: 0.08% <https://ainamulyana.blogspot.com/20...> + 5 resources!

id: 69

and Application. Second edition. New York: Mac

millan Publishing Compan. Henny Ekana Chrisnawati, "Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa SMK (Teknik) Swasta Di Surakarta Ditinjau Dari Motifasi Belajar Siswa," Januari

2007, <http://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/1123>

<http://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/1123> Hudojo, H. (2005). Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika. Malang: Universitas Negeri Malang. Ika Kurniawati, Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Belajar, 2015, hlm. 9, (<http://sumberbelajar.belajar.kemendikbud.go.id>), diakses tanggal 23 April 2016.

Wayan Budiarta dkk., "Pengembangan Multimedia Interaktif Model ADDIE Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas X-1 Semester Genap Di SMAN 1 Sukasada, Buleleng, Bali," Widya Winayata: Jurnal Pendidikan Sejarah 2, no. 1 (23 Juli 2014). Janu Ismandi, Sukses Juara Matematika (Jakarta: PT. Grasindo, 2017): 18-20.

Mimin Haryati, Model dan Teknik Penilaian pada Satuan Pendidik, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), hlm. 10.

Muh Fajaruddin Atsnan, "Pengembangan perangkat pembelajaran vektor dengan pendekatan creative problem solving kelas XI SMK Teknokestan," Jurnal Riset Pendidikan Matematika 3, no. 1 (8 Mei 2016): 72.

Nanang Supriadi, "Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis melalui Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) yang Terintegrasi Nilai Nilai Keislaman," Al-

Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika 6, no. 1 (18 Juni 2015): 64. PI

Plagiarism detected: 0.29% <https://ainamulyana.blogspot.com/20...> + 5 resources!

id: 70

omp, Tj. (1994). Educational Design: Introduction. From Tjeerd Plomp (eds). Educational & Training System Design: Introduction. Design of Education and Training (in Dutch). Utrecht (the N

etherlands): Lemma. Netherland. Faculty of Educational Science and Technology, University of Twente Pras

Plagiarism detected: 0.08% <https://www.scribd.com/document/369...>

id: 71

towo Andi. (2012). Panduan Kreatif Membuat Baha

n Ajar Inovatif. Jogjakarta: Diva Pres. Prastowo Andi, Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif, (Yogyakarta: Diva Press, 2014), hlm 17.

Orton, A. (1992). Learning Mathematics, issu

es, theory, and classroom practice. Edisi II. London: Fahrenbaum Publishing Ltd. Ramadhani Dewi Purwanti, Dona Dinda Pratiwi, dan Achi Rinaldi, "Pengaruh Pembelajaran Be

Plagiarism detected: 0.07% <http://repository.radenintan.ac.id/...>

id: 72

rbatuan Geogebra terhadap Pemahaman Konsep Matemat

is ditinjau dari Gaya Kognitif," Al-

Jabar :Seels, Barbara B. &

Plagiarism detected: 0.2% <https://ainamulyana.blogspot.com/20...> + 7 resources!

id: 73

Richey, Rita C. (1994).

Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya. Penerjemah Dewi S. Prawiradilaga dkk. Jakarta: Ker

jasama IPTPI LPTK UNJ.S. Nasution. (1987), Teknologi Pendidikan, Jemmars, Bandung.S. Nasution, Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar, (Jakarta: Radar Jaya Offset, 1992), hlm. 205.6 Ali

Mudlofar, Aplikasi Pengembangan Kurikulum Satuan Tingkat Guruan dan Bahan Ajar dalam Guruan Islam,

(Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm. 128. Sri Astuti, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Solving Model Polya Dalam Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Pokok Bahasan Barisan Bilangan Siswa

Kelas IX SMP Negeri 3 Kota Probolinggo" Thesis (Universitas Terbuka, 2015), <http://repository.ut.ac.id/6992/>

<http://repository.ut.ac.id/6992/>. Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) h.16. I

Made Tegeh dan dkk, Model Penelitian Pengembangan (Yogyakarta: Graha Ilmu

Plagiarism detected: 0.08% <http://jim.unsyiah.ac.id/sejarah/ar...>

id: 74

, 2014)

Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,

Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2013): 407.

Tri Anita Nur Hasanah, Choirul Huda, dan Maris Kurniawati, "Pengembangan Modul Pem

Plagiarism detected: 0.07% <http://repository.radenintan.ac.id/...> + 2 resources!

id: 75

belajaran Fisika Berbasis Problem Based Learning

(PBL) pada Materi Gelombang Bunyi untuk Siswa SMA Kelas XII," Momentum: Physics Education Journal 1, no.

Plagiarism detected: 0.43% <https://ainamulyana.blogspot.com/20...> + 5 resources!

id: 76

1 (2017): 61-62.

van

den Akker J. (1999). Principles and Methods of Development Research. Pada J. van den Akker, R.Branch, K.

Gustafson, Niven, dan T. Plomp (eds), Design Approaches and Tools in Education and T

raining (pp. 1

Plagiarism detected: 0.18% <https://ainamulyana.blogspot.com/20...> + 5 resources!

id: 77

-14). Dordrecht: Kluwer Academic Publishers. van

den Akker J., dkk (2006). Educational Design Research. Lon

don and New York: Routledge. Wiryokusumo, Iskandar (2011). Dasar - Dasar Pengembangan Kurikulum. Jakarta

: Rineka Cipta. Yohanie, D., & Samijo, S. (2019). Pengemangan Modul Berdasarkan Pemecahan Masalah Polya

Pada Mata Kulia Analisis Vektor. Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Di Bidang

Pedidikan Matematika, 5(2), 172 - 181. Zahra Chairani, Metakognisi Siswa dalam Pemecahan Masalah

Matematika (Jakarta: deepublish, 2016).

Zhu, Z. (2007). Gender Difference in Mathematical Problem Solving Patterns: A Review Literature. International

Education Journal Shannon Research Press, 8(2), 187-203.9

10

1



Plagiarism Detector
Your right to know the authenticity!