

## PENGEMBANGAN DESAIN RPP DAN ASESSMEN *HARDSKILLS* MATEMATIKA PESERTA DIDIK TINGKAT MENENGAH BERDASARKAN KURIKULUM 2013

Dona Dinda Pratiwi<sup>1)\*</sup>, Cahniyo Wijaya Kuswanto<sup>2)</sup>  
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia

donadinda@radenintan.ac.id

### **ABSTRACT**

*Each teaching material that is prepared functions as a means of supporting learning so that the quality of learning and understanding of children continues to increase, because this printed teaching material is complemented by material given in textbooks and material given orally. The purpose of product development is to facilitate the design of lesson plans (lesson plans) and assessment of hard skills mathematics in the 2013 curriculum at the secondary level. This research method uses a type of R&D research with the ADDIE approach involving 3 media experts and 3 material experts to provide input related to products and 30 competent mathematics teachers in 6 schools spread across Lampung province to become respondents in the preparation of this product. The results of the study found that this handout added insight as well as made it easier for teachers to apply the strategies, methods, and approaches compiled into the lesson plans. In addition, this Handout provides an opportunity for teachers to further explore their abilities in compiling and applying several methods, models, learning approaches in making lesson plans and then easy to apply. This handout is an alternative and convenience for teachers to design lesson plans and assess the mathematical hard skills of students at the secondary level.*

**Keywords:** *RPP, Assessment, Hardskills*

### **ABSTRAK**

Setiap bahan ajar yang disiapkan berfungsi sebagai sarana penunjang pembelajaran agar kualitas pembelajaran dan pemahaman anak terus meningkat, karena bahan ajar cetak ini dilengkapi dengan materi yang diberikan dalam buku teks dan materi yang diberikan secara lisan. Tujuan pengembangan produk adalah untuk memfasilitasi desain RPP (RPP) dan penilaian hard skill matematika pada kurikulum 2013 tingkat menengah. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D dengan pendekatan ADDIE yang melibatkan 3 orang ahli media dan 3 orang ahli materi untuk memberikan masukan terkait produk dan 30 guru matematika kompeten di 6 sekolah yang tersebar di Provinsi Lampung menjadi responden dalam penyusunan produk ini. Hasil penelitian menemukan bahwa handout ini menambah wawasan sekaligus memudahkan guru dalam menerapkan strategi, metode, dan pendekatan yang disusun ke dalam RPP. Selain itu, Handout ini memberikan kesempatan kepada guru untuk lebih mendalami kemampuannya dalam menyusun dan mengaplikasikan beberapa metode, model, pendekatan pembelajaran dalam membuat RPP dan kemudian mudah diterapkan. Bahan ajar ini merupakan alternatif dan kemudahan bagi guru untuk merancang RPP dan menilai hard skill matematis siswa tingkat menengah.

**Kata kunci:** *RPP, Asesmen, Hardskills*

## **A. PENDAHULUAN**

Matematika salah satu mata pelajaran yang penting dan berperan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Wulandari et al., 2016).. Matematika mendapatkan jam belajar lebih banyak dibandingkan mata pelajaran lainnya di sekolah serta dijadikan standar yang diujikan untuk memasuki pendidikan pada jenjang berikutnya (Dewi Purwanti et al., 2016). Mempelajari matematika memberikan bekal kepada peserta didik agar berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan dalam bekerjasama. Besarnya peran matematika dalam membekali peserta didik, maka diharapkan tujuan kegiatan belajar mengajar terlaksana dengan baik.

Kurikulum Hal ini sesuai dengan tujuan perubahan kurikulum sampai dengan ke kurikulum 2013 (K-13). K-13 ditetapkan oleh pemerintah sebagai pengganti dan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (KTSP) (Bashith & Amin, 2018; Sumiyati, 2010; Wahab, 2009). Kurikulum 2013 adalah upaya yang dilakukan pemerintah agar pendidikan Indonesia tidak tertinggal dan dapat mengejar kemajuan negara lain. Dalam mencapai tujuan tersebut, maka proses pembelajaran yang dirancang juga harus disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang

ditetapkan (Kunaenih, 2019; Nurhalim, 2014). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran yang mengarah pada pencapaian Kompetensi Dasar (KD). Penyusunan RPP dilakukan agar pembelajaran bisa berjalan dengan interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup untuk kemandirian dan kreativitas sesuai minat, bakat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Jenab, 2019; Supiani et al., 2017; Wahab, 2009). Selain itu, dalam menyusun RPP harus disebutkan dengan jelas pendekatan, model, dan metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Pada kurikulum 2013, RPP disusun dengan menerapkan pendekatan saintifik didalamnya (Darmayanti, 2020).

Dalam penyusunan RPP, pendekatan saintifik pada K-13 juga harus ada didalam sintaks pembelajaran namun penyusunannya harus memperhatikan model dan metode pembelajaran yang digunakan. Namun pada kenyataannya, sebagian guru belum dapat bekerja dengan profesional. Sebagian besar guru matematika masih menggunakan metode konvensional dimana proses pembelajarannya masih berpusat pada guru.

Kemajuan teknologi dan informasi yang semakin canggih menjadikan beberapa guru lebih memilih cara praktis dengan mengunduh RPP melalui internet daripada menyusun RPP sendiri. Hal ini juga didasari oleh anggapan guru yang menyatakan bahwa K-13 harus menggunakan tahapan pada pendekatan saintifik secara berurutan. Sementara, ketergantungan guru terhadap internet bisa menyebabkan rendahnya minat guru dalam pengembangan RPP.

Pada proses pembelajaran tentu tidak terlepas dari kegiatan *assessment* (penilaian). Asesmen merupakan proses pengumpulan informasi untuk mengetahui hasil belajar dan pencapaian kompetensi dari peserta didik. Informasi yang diperoleh bisa bersifat kualitatif maupun kuantitatif. Penelitian yang telah dilakukan Badrun Kartowagiran terkait analisis Model asesmen autentik untuk menilai hasil belajar siswa sekolah menengah pertama (SMP): implementasi asesmen autentik di SMP menghasilkan kondisi guru yang melaksanakan asesmen autentik masih memerlukan perbaikan dan kualitas pelaksanaan penilaian autentik di SMP yang berada di DIY belum baik hal ini dikarenakan belum baiknya rancangan penilaian yang tertulis pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), baru sebagian kecil guru yang melakukan penilaian kompetensi sikap dalam

pembelajaran, baru sebagian kecil guru yang disiplin melakukan penilaian, dan masih sedikit guru yang mempersiapkan perangkat penilaian, artinya perlu adanya model sederhana terkait asesmen dari pembelajaran matematika (Kartowagiran & Jaedun, 2016). Penelitian terkait asesmen juga dilakukan Rivo Panji Yudha, menghasilkan instrumen penilaian otentik yang layak untuk mengukur berpikir kritis peserta didik. Karakteristik instrumen penilaian otentik ditinjau dari validitas isi oleh ahli dan praktisi termasuk dalam kategori sangat baik, sedangkan untuk validasi empirisnya berdasarkan tiga kriteria yaitu *OUTFIT MNSQ*, *ZSTD*, *Pt Mean Corr* untuk 10 butir instrumen keterampilan berpikir kritis. Reliabilitas instrumen keterampilan berpikir kritis berdasarkan *index sparation item* sangat bagus dengan nilai  $>0,90$ , dan kualitas implementasi asesmen otentik keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran matematika adalah praktis (Panji Yudha, 2019). Asesmen terkait pembelajaran otentik telah dilakukan oleh beberapa penelitian sebelumnya, yang menjadi pembeda dengan penelitian ini adalah belum adanya asesmen terkait *hardskill* sebagai penyempurna dalam evaluasi pembelajaran.

Dalam mata pelajaran matematika terdapat *hardskill* dan *softskill*, apabila kemampuan tersebut dikuasai oleh peserta

didik maka memberikan dampak positif yaitu meningkatnya hasil belajar yang bisa berpengaruh terhadap prestasi peserta didik (Hartati, 2015). *Hardskill* merupakan keterampilan matematis yang dimiliki seseorang berkaitan dengan cabang ilmu matematika itu sendiri. Beberapa jenis *hardskills* matematis peserta didik, antara lain: kemampuan pemahaman, penalaran, pemecahan masalah, komunikasi, koneksi, berpikir kritis, dan berpikir kreatif matematis. Selanjutnya, untuk mengetahui *hardskill* yang dimiliki peserta didik maka dapat dilakukan asesmen *hardskill* (Susanti, 2016). Salah satu bahan pembelajaran yang praktis dan memuat informasi yang dibutuhkan adalah *handout*. Menurut Andi Prastowo, *handout* didefinisikan sebagai bahan pembelajaran yang ringkas. (Rismaini et al., 2019) *Handout* merupakan bahan ajar cetak yang melengkapi materi baik materi

yang diberikan pada buku teks maupun materi yang diberikan secara lisan. Biasanya *handout* berupa bahan tertulis yang disiapkan oleh guru untuk menambah pengetahuan peserta didik.

Elma Purnama Aini, Komarudin, dan Rubhan Masyur dalam penelitiannya menjelaskan bahwa bahan ajar *handout* sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran matematika sehingga disarankan khususnya guru-guru di sekolah untuk menggunakan bahan ajar *handout* dalam meningkatkan pemahaman matematika (Aini et al., 2018). Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan desain RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan asesmen *hardskills* matematika peserta didik tingkat menengah berdasarkan kurikulum 2013.

## **B. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah R&D (*Research and Development*). Dengan model ADDIE yang terdiri atas lima langkah, yaitu: analisis (*Analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*) (Robert Maribe Branch, 2009; Wijaya Kuswanto & Dinda Pratiwi, 2020).

Penyusunan produk ini bertujuan agar produk yang dihasilkan menarik minat belajar peserta didik dan membantu khususnya bagi guru dan mahasiswa untuk merangsang dan mendukung dalam pembuatan RPP maupun soal yang inovatif. Penelitian ini lebih difokuskan untuk menghasilkan pengembangan desain RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan asesmen *Hardskills* matematika peserta didik tingkat menengah berdasarkan K-13.

Ada 3 ahli materi dan 3 ahli media serta 30 responden untuk ujicoba, yang terlibat dalam penyempurnaan produk. Lokasi penelitian dilakukan di UIN Raden Intan Lampung dan beberapa satuan pendidikan tingkat menengah. Alat pengumpul data menggunakan teknik Observasi, Wawancara Pra Penelitian, Instrumen Validasi Produk, Kuisisioner Respons

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari setiap tahapan prosedur pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

#### 1. *Analyze* (Tahap Analisis)

Tahap analisis pada penelitian ini adalah mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan belajar mahasiswa dan sumber belajar terkait desain RPP yang lengkap dengan asesmen *hardskills* matematika.

#### 2. *Design* (Tahap Desain)

Desain produk ini terdiri dari identifikasi materi, desain, dan penentuan format handout yang akan dihasilkan.

##### a. Analisis Materi

Kegiatan analisis materi dan uraian pembelajaran dilakukan untuk mengetahui materi pembelajaran yang akan dibuat yaitu Matematika SMP kelas VII

##### b. Rancangan Handout

Hal yang dilakukan pada tahap desain produk adalah menentukan

Peserta Didik, Dokumentasi Uji Produk. Sedangkan analisis data menggunakan analisis kualitatif yang didapat dari hasil wawancara dan observasi, sedangkan hasil validasi dan uji produk pengembangan desain RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan asesmen *Hardskills* matematika diperoleh melalui analisis kuantitatif.

spesifikasi produk yang dikembangkan. Penyajian handout RPP ini disusun secara urut yang terdiri dari tiga bagian, yaitu: bagian awal (halaman depan, kata pengantar, dan daftar isi), bagian isi (uraian materi dan aktivitas-aktivitas/latihan soal) dan bagian penutup (glosarium dan daftar pustaka)

##### c. Perancangan Instrumen Penelitian

Instrumen disusun berdasarkan aspek-aspek yang sesuai dengan tujuan dari masing-masing angket. Instrumen yang disusun yaitu angket validasi ahli materi dan media.

#### 3. *Development* (Tahap Pengembangan)

##### a. Pembuatan Handout

Garis besar isi handout dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran berbentuk handout desain RPP dan asesmen *hardskills* matematika.

##### b. Validasi Produk

##### 1) Hasil Validasi Handout

Setelah produk telah berhasil dikembangkan langkah selanjutnya adalah melakukan uji kelayakan media dengan cara validasi produk. Validasi ini dilakukan setelah pembuatan produk. Validasi dilakukan terhadap materi dan media.

a) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian pada masing-masing aspek penilaian yang

terdiri dari 3 aspek dan masing-masing aspek terdapat beberapa pernyataan. Lembar angket validasi ahli materi diisi oleh 3 orang ahli, yaitu Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd, M.Syazali, M.Sc., Mujib, M.Pd. Data validasi oleh ahli materi disajikan dalam Tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Hasil Validasi Tahap 1 oleh Ahli Materi**

No	Aspek	Validator			Rata-rata	Kriteria
		1	2	3		
1	Kelayakan Isi	76%	76%	92%	84%	Sangat valid
2	Kelayakan Penyajian	78%	78%	96%	80%	Sangat valid
3	Keterlaksanaan	80%	80%	100%	80%	Sangat valid

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi oleh ahli materi diketahui penilaian dari para validator mengenai aspek kelayakan isi diperoleh hasil persentase rata-ratanya adalah 84% dengan kriteria “sangat valid”, pada aspek kelayakan penyajian diperoleh persentase rata-ratanya adalah 80% dengan kriteria “sangat valid”, dan pada aspek keterlaksanaan didapatkan persentase rata-rata 80% dengan kriteria “sangat valid”. Sehingga total rata-rata diperoleh sebesar 81% dengan kriteria sangat valid.

Setelah memberikan penilaian terkait kelayakan isi, penyajian, dan keterlaksanaan, produk ini mendapat masukan agar lebih disempurnakan dengan tujuan untuk menghasilkan handout pembelajaran yang lebih baik lagi. Adapun saran dan masukan validator ahli materi: 1)

dirinci kelengkapan RPP dan langkah pembelajaran; 2) Kurangnya kelengkapan penyajian indikator hardskill, sebaiknya tiap hardskill dijelaskan indikator dan pedoman penskorannya; 3) Contoh asesmen kurang Bervariasi.

Saran-saran tersebut menjadi perbaikan untuk lebih mematangkan product ini dan secepatnya di revisi. Menanggapi saran dari ahli materi bahwa penyajian handout dibuat lebih lengkap, mulai dari pengertian, indikator, dan pedoman penskoran. Menganggapi saran dan masukan oleh ahli materi bahwa ada penambahan asesmen untuk tiap hardskillnya. Saran dan komentar dari validator ahli materi telah selesai direvisi oleh peneliti, sehingga dihasilkan kualitas media pembelajaran yang lebih baik dari

segala aspeknya, maka validasi media pembelajaran dapat diteruskan ketahap selanjutnya, yaitu validasi tahap 2. Aspek yang dinilai pada validasi tahap 2 sesuai

dengan aspek yang dinilai ditahap 1, sehingga hasil dari validasi materi tahap 2 dapat dilihat pada tabel berikut.

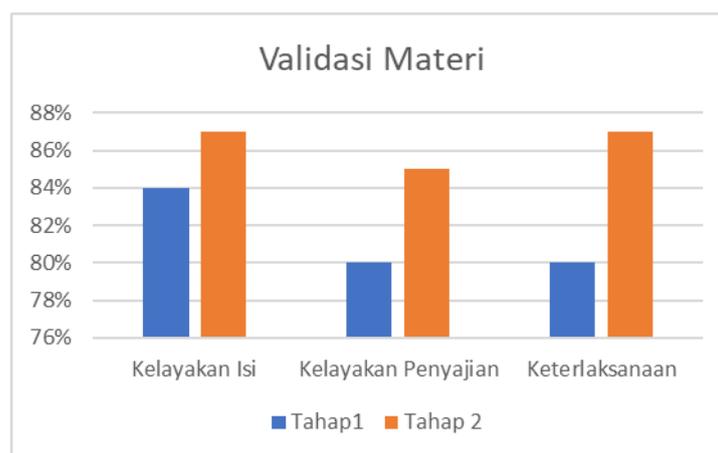
**Tabel 2. Hasil Validasi Tahap 2 oleh Ahli Materi**

No	Aspek	Validator			Rata-rata	Kriteria
		1	2	3		
1	Kelayakan Isi	84%	84%	84%	87%	Sangat valid
2	Kelayakan Penyajian	80%	80%	96%	85%	Sangat valid
3	Keterlaksanaan	80%	80%	100%	87%	Sangat valid

Dapat dilihat hasil validasi dari table 1 yaitu pada aspek kelayakan isi didapatkan persentase rata-rata sebesar 87% dengan kriteria “sangat valid”, aspek kelayakan penyajian persentase rata-ratanya sebesar 85% dengan kriteria “sangat valid”, dan aspek keterlaksanaan persentase rata-ratanya adalah 87% dengan kriteria “sangat valid”. Sehingga perolehan presentase nilai rata-rata dari ketiga aspek adalah **86%** dengan kriteria “sangat valid”. Penjelasan data ini

dapat disimpulkan bahwa pada validasi ahli materi tahap ke dua berdasarkan persentasenya sudah memenuhi standar kelayakan, maka tidak perlu dilakukan perbaikan kembali dan produk siap di ujicobakan.

Untuk melihat seberapa meningkatnya hasil validasi tahap I dan tahap II, peneliti menyajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



**Gambar 1. Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi**

Grafik pada gambar di atas menunjukkan bahwa presentasi rata-rata dari setiap aspek ditahap ke dua lebih tinggi

dibandingkan tahap 1. Aspek kelayakan isi dari 84% naik menjadi 87% dengan keterangan “sangat valid”, pada aspek

kelayakan penyajian dari 80% menjadi 85% dengan keterangan “sangat valid”, aspek keterlaksanaan dari 80% menjadi 87% dengan keterangan “sangat valid”. Kesimpulan yang didapat dari penjelasan di atas bahwa keterangan “sangat valid” berarti handout pembelajaran sudah layak digunakan sehingga dapat diterapkan di lapangan.

a) Validasi ahli media

Validasi ahli media mempunyai penilaian mengenai kualitas tampilan Handout dan desainnya. Validator media ada 3, yaitu Iip Sgiharta, M.Si., Farida, M.Si., Joni Wuryanto, S.Pd. Hasil validasi dari ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Hasil Validasi Tahap 1 oleh Ahli Media**

No	Aspek	Validator			Rata-rata	Kriteria
		1	2	3		
1	Kualitas Handout	91%	83%	95%	90%	Sangat valid
2	Desain Handout	80%	83%	80%	81%	Sangat valid
3	Tampilan Handout	66%	86%	80%	77%	Sangat valid

Berdasarkan table 3, hasil validasi oleh ahli media tahap 1 pada tabel 4.4 dapat diketahui penilaian dari para validator mengenai aspek kualitas handout mendapat persentase rata-rata 90% dengan kriteria “sangat valid”, pada aspek desain handout didapatkan persentase rata-rata 81% dengan kriteria “sangat valid”, dan dari aspek tampilan handout didapatkan persentase rata-rata 77% dengan kriteria “sangat valid”. Sehingga total rata-ratanya diperoleh sebesar **83%**.

Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang dibuat sudah memperoleh kriteria sangat valid, namun masih perlu adanya revisi dan penyempurnaan terhadap media yang telah divalidasi. Setelah selesai melakukan validasi media tahap 1 dengan hasil

evaluasi dari ahli media yakni dengan dilakukannya revisi. Revisi dilakukan sesuai dengan saran dan masukan oleh validator, untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik. Adapun masukan ahli media: 1) Cover diperbaiki; 2) Size buku disesuaikan dengan format buku UNESCO. Saran ini langsung peneliti tindak lanjuti untuk diperbaiki.

Revisi pertama dari ahli media, tulisan/ judul di cover handout diperjelas, kemudian size buku yang awalnya A4 sudah diganti dengan format buku unesco. Penulis melakukan validasi tahap 2 setelah menyelesaikan revisi dari validator ahli media untuk mengetahui kualitas handout hasil revisi. Aspek penilaian pada validasi tahap 2 sesuai dengan aspek yang dinilai pada tahap 1, tidak ada penambahan dan

pengurangan aspek, hasil dari validasi tahap 2 dapat dilihat dibawah ini.

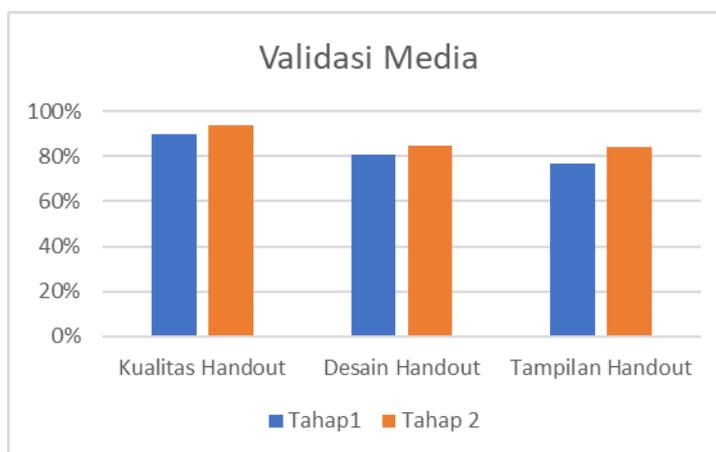
**Tabel 4. Hasil Validasi Tahap 2 oleh Ahli Media**

No	Aspek	Validator			Rata-rata	Kriteria
		1	2	3		
1	Kualitas Handout	100%	86%	95%	94%	Sangat valid
2	Desain Handout	93%	83%	80%	85%	Sangat valid
3	Tampilan Handout	86%	87%	80%	84%	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media tahap 2 dapat diketahui penilaian dari para validator setelah dilakukan revisi pada aspek kualitas handout didapatkan hasil persentase rata-rata 94% dengan kriteria “sangat baik”, dari aspek desain kan hasil persentase 85% dengan kriteria “sangat baik”, dan pada aspek tampilan

handout didapatkan hasil persentase rata-rata 84% dengan kriteria “sangat baik”. Sehingga total rata-ratanya adalah sebesar **88%**.

Perbandingan tahap I dan tahap 2 berdasarkan penilaian oleh ahli media dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 2. Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media**

Grafik perbandingan hasil validasi tahap 1 dan tahap 2 terlihat bahwa grafik mengalami peningkatan. Dari aspek kualitas handout ditahap 1 didapatkan hasil presentase rata-rata 90% dengan kriteria “sangat valid” dan ditahap 2 didapatkan hasil persentase rata-rata 94% dengan

kriteria “sangat valid”. Pada aspek desain handout pada tahap 1 didapatkan nilai rata-rata 81% dengan kriteria “sangat valid” dan tahap 2 didapatkan nilai rata-rata 85% dengan kriteria “sangat valid”. Aspek tampilan handout ditahap 1 didapatkan nilai rata-rata 77% dengan kriteria “sangat valid”

dan di tahap 2 didapatkan nilai persentase rata-rata 84% dengan kriteria “sangat valid”. Hasil validasi ahli media tahap 2 terlihat bahwa terdapat peningkatan yang cukup baik. Maka dari itu, kriteria yang diperoleh hasil penilaian telah dinyatakan layak dan valid serta tidak perlu dilakukan perbaikan kembali.

#### 4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Setelah media divalidasi dan selesai direvisi pada tahap pengembangan (*development*), langkah selanjutnya adalah implementasi yaitu dengan mengujikan handout ke guru tingkat SMP/Mts. Tahap implementasi dibagi menjadi dua, uji skala kecil dan besar. Uji skala kecil dilakukan kepada 10 guru Matematika yang berasal

dari 4 guru SMP Negeri 1 Batanghari, 3 guru SMP Negeri 2 Batanghari, dan 3 guru SMP Negeri 3 Batanghari. Sedangkan uji skala besar dilakukan kepada 20 guru Matematika yang berasal dari 3 sekolah pada uji skala kecil, kemudian ditambah 4 guru MTsN 1 Lampung Timur, 3 guru SMPS IT Insan Mulia, 3 guru MTs Al Hikmah. Pemilihan sekolah tersebut diperoleh dari teknik pengambilan *simple random sampling*. Berikut adalah hasil uji coba skala kecil dan skala besar:

##### a. Uji coba skala kecil

Dari hasil validasi yang dinyatakan valid dan layak akan diujikan pada 10 guru untuk mengetahui kemenarikan. Berikut ini adalah analisis data uji coba skala kecil:

**Tabel 5. Hasil Uji Skala Kecil**

<b>Rata-rata</b>	<b>77,9</b>
Terendah	68
Tertinggi	88
Standar Deviasi	6,48

Berdasarkan tabel 5 di atas diperoleh hasil uji skala kecil dengan jumlah 10 Responden bahwa handout desain RPP dan asesmen hardskill layak digunakan dengan presentase rata-rata 77.9% dengan kategori “Sangat Menarik”.

##### b. Uji Skala besar

Setelah melakukan uji coba skala kecil selanjutnya dilakukan uji coba skala besar yaitu ke 20 guru untuk mengetahui kemenarikan terhadap handout RPP dan asesmen. Berikut ini adalah analisis data uji coba skala besar:

Tabel 6. Hasil Uji Skala Besar

<b>Rerata</b>	<b>81,25</b>
Tertinggi	89
Terendah	64
Standar deviasi	6,64

Diperoleh dari tabel 10 di atas uji coba skala besar dengan jumlah 20 guru bahwa handout RPP dan asesmen hardskill layak digunakan dengan presentase rata-rata 81,25% dengan kategori “Sangat Menarik”. Dari hasil uji skala kecil dan besar, terlihat bahwa respon guru terhadap handout sangat baik.

#### D. KESIMPULAN DAN SARAN

Handout RPP dan asesmen yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang berisikan ringkasan RPP dan berbagai macam asesmen yang digunakan untuk guru dalam melaksanakan pembelajaran. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam pengembangan mengacu pada model pengembangan ADDIE, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi/ Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Sistematika handout matematika yang disajikan secara berurut, yaitu bagian awal, bagian isi dan bagian penutup. Pada bagian awal ini terdiri dari halaman depan (cover luar), kata pengantar dan daftar isi. Bagian isi terdiri dari uraian RPP dan asesmen. Bagian penutup terdiri dari

#### 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi yang didapatkan dari analisis kebutuhan peserta didik, penyusunan rancangan atau desain, kevalidan hingga kemenarikan produk dapat dikategorikan sebagai handout yang baik serta layak diterapkan dalam pembelajaran.

glosarium dan daftar pustaka. Perancangan handout ini secara keseluruhan telah melalui tahapan-tahapan validasi oleh para ahli materi, ahli media dan ahli agama dan sudah dilakukan perbaikan-perbaikan sesuai saran para validator sehingga dikatakan bahwa handout yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan respon dari guru pada saat uji coba skala kecil dan besar, terlihat bahwa guru tertarik dengan handout karena memuat kumpulan RPP dan beberapa asesmen hardskill yang sangat membantu guru untuk melengkapi perangkat pembelajaran. Sehingga, proses pembelajaran dapat terukur dengan baik. Faktor pendukung dalam membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ialah guru

diberikan pelatihan mengenai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan guru juga bisa mengembangkan sendiri RPP yang akan disusunnya. Selain itu bahan-bahan yang dimiliki oleh guru baik itu buku mata pelajaran, media yang disiapkan oleh pihak sekolah juga menjadi faktor pendukungnya. Sedangkan faktor yang menjadi penghambat ialah pertama media pembelajaran yang digunakan tidak selamanya ada di sekitar kita sehingga guru juga harus mengeluarkan biaya yang tidak sedikit, kedua kesiapan siswa dalam menerima materi yang akan diajarkan oleh guru dan yang terakhir yaitu ketika menggunakan model pembelajaran dalam proses pembelajaran kita lebih

membutuhkan waktu yang lebih banyak. Untuk menghasilkan sebuah hardskill yang baik perlu adanya pembelajaran (Asrori, 2020, p. 46) Dengan demikian, menjadi amat penting guru dapat memahami pembuatan RPP, mengaplikasikannya dengan baik, dan membuat asesmen yang tepat sesuai dengan kemampuan hardskill yang akan dicapai.

Untuk lebih mengembangkan penelitian selanjutnya maka saran dalam penelitian ini yaitu: Pengembangan handout terbatas pada uji kemenarikan dikarenakan covid-19, sehingga pada tahap penelitian selanjutnya dapat dilakukan sampai tahap efektivitas, Perlu dikembangkan lebih luas terkait materi yang termuat dalam RPP.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, E. P., Masykur, R., & Komarudin, K. (2018). Handout Matematika berbantuan Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 73. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i1.1950>
- Arikunto, S. (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Asrori. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. CV. Pena Persada.
- Bashith, A., & Amin, S. (2018). Comparative Analysis of Social Science (IPS) Learning Design on KTSP and K-13 Curriculum in Madrasah Tsanawiyah (MTs). *Proceedings of the 1<sup>st</sup> International Conference on Recent Innovations*, 1276–1284. <https://doi.org/10.5220/0009926312761284>
- Darmayanti, S. (2020). Peningkatan kemampuan guru kelas dalam Penyusunan RPP berbasis pendekatan saintifik melalui Supervisi akademik MIN 1 Aceh Tenggara. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Vokasi (JP2V)*, 1(2). <https://doi.org/10.32672/jp2v.v1i2.2065>
- Dewi Purwanti, R., Dinda Pratiwi, D., & Rinaldi, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbatuan Geogebra Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Gaya Kognitif Peserta Didik Kelas Vii Smp Negeri 2 Bandar Lampung. *Al-Jabar*,

- 7(1), 97–107.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i1.131>
- Hartati, L. (2015). Pengaruh Gaya Belajar dan Sikap Siswa pada Pelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(3).  
<https://doi.org/10.30998/formatif.v3i3.128>
- Jenab, I. (2019). Supervisi Akademik Berkelanjutan Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Pada Penyusunan Silabus Dan Rpp. *P2M STKIP Siliwangi*, 6(1), 34.  
<https://doi.org/10.22460/p2m.v6i1p34-50.1250>
- Kartowagiran, B., & Jaedun, A. (2016). Model asesmen autentik untuk menilai hasil belajar siswa sekolah menengah pertama (SMP): implementasi asesmen autentik di SMP. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 20(2), 131–141.  
<https://doi.org/10.21831/pep.v20i2.10063>
- Kunaenih, K. (2019). Penyuluhan Implementasi Kurikulum 2013 Revisi “Penerapan Literasi dalam Pembelajaran Kurikulum 2013 Revisi.” *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 31–38.  
<https://doi.org/10.31537/dedication.v3i1.183>
- Nurhalim, M. (2014). Optimalisasi Kurikulum Aktual Dan Kurikulum Tersembunyi Dalam Kurikulum 2013. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 19(1), 115–132.  
<https://doi.org/10.24090/insania.v19i1.466>
- Panji Yudha, R. (2019). Pengembangan Instrumen Asesmen Otentik Tes Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Matematika. *MATHLINE: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 9–20.  
<https://doi.org/10.31943/mathline.v4i1.101>
- Rismaini, L., Erdriani, D., & Dewimarni, S. (2019). Pengembangan Handout Berorientasi Strategi Pembelajaran Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 19 Nan Sabaris. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 04, 137.
- Robert Maribe Branch. (2009). *Intructional Design: The ADDIE Approach*. Springer New York Dordrecht Heidelberg.
- Sumiyati. (2010). Implementasi KTSP dalam Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 16(1), 25.  
<https://doi.org/10.24832/jpnk.v16i1.429>
- Supiani, Sanapiah, & Juliangkary, dan E. (2017). Pengembangan Rpp Dengan Kerangka Elpsa Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Logika Matematika Siswa Kelas X Ma Nw Sepit Tahun Pelajaran 2016/2017. *JMPM (Jurnal Media Pendidikan Matematika Dikelola Oleh Program Studi Pendidikan )*, 5, 40.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.33394/mpm.v5i1.504>
- Susanti, D. (2016). Profil Berpikir Kreatif Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(2:), 15–24.  
<https://doi.org/10.36456/buanamatematika.v6i2.:364>
- Wahab, W. (2009). Pelaksanaan KTSP

- Pada MTsN Malang III Kabupaten Malang. *Analisa*, 16(2), 229. <https://doi.org/10.18784/analisa.v16i2.51>
- Wijaya Kuswanto, C., & Dinda Pratiwi, D. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini Berbasis Tematik. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 55–68. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2020.61-05>
- Wulandari, P., Mujib, & Putra, F. G. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Investigasi Kelompok berbantuan Perangkat Lunak Maple terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(101–107). <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i1.134>