

PENGEMBANGAN RPP DAN LKPD BERBASIS MODEL *MASTERY LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEHAMAN KONSEP MATEMATIS PESERTA DIDIK SMP

¹Muhammad Ababil, ¹Darwani, ¹Lukaman Ibrahim

¹Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-raniry, Banda Aceh, Indonesia.

[¹darwani@ar-raniry.ac.id](mailto:darwani@ar-raniry.ac.id)

Abstract

Mastery Learning Model learning is thorough learning that presents ways that attract students' interest in learning well in the ongoing learning process, so that what is conveyed by the teacher, both material and others, can be accepted and understood better by students. Complete learning assumes that under the right conditions all students are able to learn well, and obtain maximum results on all the material studied. Based on the initial analysis carried out by researchers at SMP Negeri 16 Banda Aceh, there are already learning tools but the teacher uses a cooperative model, and the learning tools used by the teacher still make students less actively involved in the class, but in the RPP there are still steps that need to be taken. does not yet exist, it is necessary to develop learning tools that aim to make it easier for teachers in the learning process. The aim of this research is to produce a valid and practical project-based learning tool in building materials for SMPN students. This type of research is development research which refers to the 4D development model which consists of four phases, namely define, design, develop and disseminate. The research results showed that the learning tools met the valid category obtained from the results of the validator assessment analysis which achieved an average score for the RPP of 83.33%, and the average score for the LKPD was 80%. Meanwhile, based on the results of the practicality sheet analysis, it can also be seen from the teacher's response to the learning tools that the average score for the RPP was 89% and the average score for the LKPD was 93.33% with very practical criteria. Thus, learning tools are said to be in the valid and practical category.

Keywords: *Mastery Learning model, complete learning*

Abstrak

Pembelajaran Model *Mastery Learning* adalah pembelajaran tuntas yang menyajikan cara-cara yang menarik minat peserta didik untuk belajar dengan baik dalam proses pembelajaran yang berlangsung, Belajar tuntas berasumsi bahwa di dalam kondisi yang tepat semua peserta didik mampu belajar dengan baik, dan memperoleh hasil yang maksimal terhadap seluruh materi yang dipelajari. Berdasarkan analisis awal yang dilakukan peneliti pada SMP Negeri 16 Banda Aceh, sudah ada perangkat pembelajaran tetapi guru menggunakan model kooperatif, dan perangkat pembelajaran yang digunakan guru tersebut masih membuat peserta didik kurang terlibat aktif di dalam kelas, namun pada RPP masih terdapat langkah-langkah yang belum ada, maka diperlukan suatu pengembangan perangkat pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah perangkat pembelajaran berbasis project dalam materi bangun ruang pada siswa SMPN yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan 4D yang terdiri dari empat fase yaitu define, design, develop, dan disseminate. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran memenuhi kategori valid yang diperoleh dari hasil analisis penilaian validator yang mencapai skor rata-rata untuk RPP adalah 83,33%, dan skor rata-rata untuk LKPD adalah 80%. Sementara itu, berdasarkan hasil analisis lembar kepraktisan juga dilihat dari respon guru terhadap perangkat pembelajaran yang diperoleh skor rata-rata untuk RPP 89% dan skor rata-rata LKPD adalah 93,33% dengan kriteria sangat praktis. Dengan demikian perangkat pembelajaran dikatakan dalam kategori valid dan praktis.

Kata kunci: Model *Mastery Learning*, belajar tuntas.

1. PENDAHULUAN

Matematika berdasar pada bahasa latin yakni *mathanein* dan *mathemata*, yang artinya belajar atau sesuatu yang dapat dikaji. Menurut Rafiq dan Jayanti Matematika merupakan cabang ilmu yang dipelajari pada tingkat pendidikan mulai dari SD sederajat, SMP sederajat hingga SMA sederajat (Rafiq Badjebel dan Jayanti Putri Purwaningrum, 2018;7).

Pembelajaran matematika di sekolah bertujuan untuk mencetak generasi bangsa yang berkualitas dan siap untuk menghadapi tantangan pada era zaman modern yang sedang berkembang dengan sangat pesat. Sesuai yang dikemukakan oleh Skemp bahwa matematika merupakan teknik yang berguna dan merupakan tujuan umum untuk memenuhi kebutuhan lain. Matematika ini dikenal luas sebagai alat bantu untuk sains, teknologi dan perdagangan; dan masuk ke banyak profesi pekerjaan pula (Dyahsin Ali Sholihah dan Ali Mahmudi, 2015;176).

Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang standar proses, bahwa komponen RPP terdiri dari atas identitas sekolah, identitas mata pelajaran, kelas/semester, materi pokok, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, materi pembelajaran, metode, media, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup dan penilaian hasil pembelajaran (Direktorat Pembinaan SMA, 2017;7).

Surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor 14 Tahun 2019 tentang penyederhanaan rencana pelaksanaan pembelajaran menyatakan bahwa yang menjadi komponen inti dalam RPP adalah tujuan pembelajaran, langkah-langkah (kegiatan) pembelajaran, dan penilaian pembelajaran (assessment) yang wajib dilaksanakan oleh guru, sedangkan komponen lainnya bersifat pelengkap (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I., 2020;2).

Berdasarkan observasi di SMP Negeri 16 Banda Aceh. saat pembelajaran matematika di kelas VIII, kemampuan matematika peserta didik kelas VIII bervariasi, ada yang berkemampuan kurang, sedang, dan tinggi. Hal ini memungkinkan adanya faktor dari minat belajar matematika yang dimiliki setiap peserta didik berbeda-beda terhadap pelajaran matematika. adapun kegiatan pembelajaran yang dinyatakan dalam RPP yang dikembangkan guru belum mampu memfasilitasi peserta didik dalam membangun kemampuan pemahaman konsep matematis. peserta didik.

Maka dari itu, perlu perbaikan dalam proses pembelajaran agar meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik. Wina Sanjaya mengemukakan salah satu cara untuk membuat pemahaman konsep peserta didik dalam belajar menjadi lebih baik adalah dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu perlu diupayakan sebuah inovasi agar proses pembelajaran merupakan proses yang menyenangkan. Salah satu upayanya bisa dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik.

Salah satu alternatif yang diperkirakan dapat mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran tersebut adalah guru perlu melakukan pembenahan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan, dan menggunakan model-model yang sesuai sehingga peserta didik dapat terlibat langsung dalam setiap kegiatan pembelajaran seperti aktifnya proses pembelajaran antara peserta didik dengan

guru, peserta didik dengan peserta didik. Sehingga interaksi antara peserta didik dengan guru dan juga peserta didik dengan peserta didik menimbulkan peserta didik dengan mudah dapat mengerti isi pembelajaran. Salah satu keunggulan model *Mastery Learning* yaitu peserta didik dengan mudah dapat mengerti isi pembelajaran oleh karena itu peneliti mengambil model pembelajaran *Mastery Learning*.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memandang perlu adanya pengembangan RPP dan LKPD yang disusun dengan basis model *Mastery Learning*. Untuk itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan RPP dan LKPD Berbasis Model Pembelajaran *Mastery Learning* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik SMP”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Kemampuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah media cetak yang berisi kumpulan-kumpulan kegiatan yang memuat didalamnya ringkasan materi, rangkaian tugas, prosedur untuk mengerjakan soal-soal merujuk pada kompetensi yang akan dicapai peserta didik. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sangat bermanfaat bagi guru dalam kegiatan pembelajaran terutama ketika peserta didik diberi kesempatan untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam materi akan dipelajari (Trianto, 2009).

Penelitian ini fokus mengembangkan LKPD yang menggunakan model *Mastery Learning* sebagai panduannya. Sehingga LKPD yang dikembangkan menjadi lebih bermakna dan sempurna. Hal ini dapat menunjang perkembangan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Pemahaman konsep terdiri atas dua kata yaitu pemahaman dan konsep. Pemahaman berasal dari kata paham yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti pengertian, pendapat; pikiran, aliran; haluan; pandangan, mengerti benar, tahu benar, pandai dan mengerti benar (tentang suatu hal) (Sardiman, 2010). Selain itu, Sanjaya juga menyatakan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan peserta didik yang berupa penguasaan sejumlah materi pelajaran, di mana peserta didik tidak sekedar mengetahui atau mengingat sejumlah konsep yang dipelajari, tetapi mampu mengungkapkan kembali dalam bentuk lain yang mudah dimengerti, memberikan interpretasi data dan mampu mengaplikasikan konsep yang sesuai dengan struktur yang dimilikinya (Sanjaya, 2009). Maka dari itu sangatlah penting mengembangkan perangkat pembelajaran yang menunjang perkembangan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

3. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pendekatan dan Jenis Penelitian Menurut Sugiono, metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2017;297). Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan suatu perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan menggunakan model pembelajaran berbasis *model Mastery Learning*.

Jadi model yang cocok yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model pengembangan 4D yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dissemination*). karena tahapan dalam model 4D lebih cocok/mudah dibandingkan dengan model lainnya.

Lokasi Dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 16 Banda Aceh merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang beralamat di kecamatan Kec. Baiturrahman, Kota Banda Aceh Prov. Aceh. Teknik pemilihan subjek pada penelitian ini yaitu dengan observasi awal terhadap Peserta didik. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 16 Banda Aceh . Pemilihan kelas VIII disebabkan karena materi pelajaran yang terdapat dalam perangkat pembelajaran yang dikembangkan terdapat di kelas VIII yaitu materi bangun ruang seperti kubus dan balok.

Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian yang digunakan yaitu Model 4D menurut Thiagarajan, pemodelan 4D terdiri dari empat fase, yaitu: *define*, *Desain*, *Development* dan *Dessminate*.

Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan yaitu lembar validasi, lembar evaluasi, dan angket respon (angket respon guru, dan angket respon dosen).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran berbasis proyek berkualitas tinggi yang memenuhi standar efektif, kepraktisan dan efektivitas. Oleh karena itu, analisis validasi, kepraktisan, dan keefektifan dilakukan untuk memenuhi kriteria tersebut.

4. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan kegiatan analisis hasil dari validasi terhadap perangkat pembelajaran yang dilakukan di peroleh hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Validasi RPP

Aspek	Kriteria	Skala				Jlh	Skr maks
		V1	V2	V3	V4		
Identitas Mata Pelajaran	Kejelasan nama sekolah yang di cantumkan	5	5	5	5	20	20
	Kesesuaian mata pelajaran, materi dan sub	5	5	4	5	19	20

	materi						
	Kejelasan kelas dan semester	5	5	5	5	20	20
	Keefektifan alokasi waktu yang dicantumkan	5	5	4	4	18	20
Rumusan Indikator dan Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian penguraian indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran dengan KD	4	4	4	4	16	20
	Kejelasan penggunaan kata kerja operasional yang dapat diukur	5	5	5	5	20	20
Pemilihan Materi	Materi pembelajaran yang disajikan sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi dan tujuan pembelajaran	4	4	5	5	18	20
Pemilihan Model, Pendekatan, dan Metode Pembelajaran	Kesesuaian pendekatan pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran	3	3	4	4	14	20
	Kesesuaian Model pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran	2	3	4	4	13	20
	Kesesuaian metode pembelajaran dengan kegiatan pembelajaran	3	3	5	4	14	20
Pemilihan Media Pembelajaran dan Bahan/Alat	Kesesuaian media pembelajaran dalam poses pembelajaran	4	4	5	5	18	20
	Kesesuaian bahan/alat yang digunakan dalam proses pembelajaran	4	4	4	5	17	20
Pemilihan Sumber ajar	Kesesuaian sumber belajar dengan materi yang diajarkan	3	4	5	4	16	20
Pembelajaran dengan Model	Kegiatan pembelajaran sudah menggunakan Model Mastery Learning	3	3	4	4	14	20

<i>Mastery Learning</i>	yang sesuai						
	Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan Model <i>Mastery Learning</i>	2	3	4	4	13	20
Penilaian Hasil Belajar	Ketepatan teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran	4	4	4	5	17	20
	Kesesuaian butir soal dengan tujuan/ indikator pencapaian kompetensi	4	4	4	4	16	20
	Kesesuaian butir soal dengan indikator soal	4	4	4	4	16	20
Jumlah		69	72	79	80	300	360
Rata-rata persentase keidealan			83,33%			Sangat Valid	

Berdasarkan hasil keseluruhan validasi di atas, rata-rata persentase dari keseluruhan aspek, menunjukkan sangat valid. Berdasarkan analisis rata-rata persentase validasi RPP dari setiap semua validator diperoleh rata-rata total persentase semua kriteria adalah 83,33% yang menunjukkan RPP berada pada kriteria sangat valid. Dan skor rata-rata respon negative validator adalah 31%. Walaupun sudah mencapai rata-rata skor sangat valid namun peneliti tetap melakukan revisi berdasarkan masukan dari validator 1 dan validator 2. Berikut adalah pendapat dari 4 validator yang memberi saran dan masukan.

Tabel 2. Hasil Validasi LKPD

Aspek	Kriteria	Skala				Jlh	Skr maks
		V1	V2	V3	V4		
Komponen kelayakan desain LKPD	Kombinasai desain sampul, desain isi LKPD, kerapian tata letak tulisan yang digunakan	4	4	5	5	18	20
Komponen kelayakan desain LKPD	Kesesuaian gambar dengan ilustrasi dan memiliki daya tarik	3	4	4	4	15	20
Komponen kelayakan Bahasa	Kesesuaian tata Bahasa, ejaan dan keefektifan kalimat	4	3	4	5	16	20

	Kejelasan petunjuk dan arahan	4	3	5	5	17	20
	Sifat komunikatif Bahasa yang digunakan	4	3	4	5	16	20
	Mendorong minat untuk belajar	4	4	5	5	18	20
Komponen kelayakan Penyajian	Kesesuaian dengan alokasi waktu	4	3	5	5	17	20
	Penyajian pembelajaran berpusat pada peserta didik, keterlibatan peserta didik lebih aktif dan produktif	4	4	4	4	16	20
Komponen kelayakan Isi dengan IPK dan Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian topik pada LKPD dengan Indikator Pencapaian Konsep	4	3	4	4	15	20
	Kesesuaian tujuan pembelajaran dalam LKPD	4	4	4	4	16	20
	Kelayakan sebagai perangkat pembelajaran	4	3	4	5	15	20
Komponen kelayakan Model <i>Mastery Learning</i> dengan IPK dan tujuan Pembelajaran	Kesesuaian isi LKPD Model <i>Mastery Learning</i> dengan KD	3	3	5	4	15	20
	Kesesuaian topik pada isi LKPD Model <i>Mastery Learning</i> dengan Indikator Pencapaian Kompetensi	3	3	4	4	14	20
	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan LKPD Model <i>Mastery Learning</i>	3	4	4	4	15	20
Jumlah		52	48	61	63	224	280
Rata-rata persentase keidealan			80%			Valid	

Berdasarkan hasil keseluruhan validasi di atas, rata-rata persentase dari keseluruhan aspek, menunjukkan sangat valid. Berdasarkan analisis rata-rata persentase validasi LKPD dari setiap semua validator diperoleh rata-rata total persentase semua kriteria adalah 80% yang menunjukkan RPP

berada pada kriteria valid. Dan skor rata-rata respon negatif validator adalah 36%. Walaupun sudah mencapai rata-rata skor sangat valid namun peneliti tetap melakukan revisi sesuai dengan masukan dari validator 1, 2, 3 dan 4.

Analisis hasil dari lembar kepraktisan satu orang guru dan satu orang dosen terhadap RPP berbasis model *Mastery Learning* disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan RPP Model *Mastery Learning*

No	Pernyataan	Penilaian			Jlh	Skr Maks
		V1	V3	V4		
1	Langkah-langkah yang disajikan dalam kegiatan pembelajaran jelas dan mudah dipahami oleh pengguna	4	5	5	14	15
2	Langkah-langkah yang disajikan dalam kegiatan pembelajaran mudah dilaksanakan	3	5	5	13	15
3	Langkah-langkah yang disajikan dalam kegiatan awal pembelajaran jelas dan mudah dipahami oleh pengguna	4	5	5	14	15
4	Langkah-langkah yang disajikan dalam kegiatan awal pembelajaran mudah dilaksanakan oleh pengguna	4	4	5	13	15
5	Langkah-langkah yang disajikan dalam kegiatan inti jelas dan mudah dilaksanakan oleh pengguna	3	4	4	11	15
6	Langkah-langkah yang disajikan dalam kegiatan inti mudah dilaksanakan oleh pengguna	4	5	4	13	15
7	Langkah-langkah yang disajikan dalam kegiatan penutup jelas dan mudah dipahami oleh pengguna	5	5	4	14	15
8	Langkah-langkah yang disajikan dalam kegiatan penutup jelas dan mudah dilaksanakan oleh pengguna	4	4	4	12	15
9	Bahan dan alat yang digunakan dalam pembelajaran mudah digunakan oleh peserta didik	5	5	5	15	15
10	Diskusi kelompok melalui system mudah dilaksanakan	5	4	5	14	15

11	Presentasa kelompok melalui system mudah dilaksanaka	4	5	5	14	15
Jumlah		45	51	51	147	165
Kriteria					89%	Sangat praktis

Sumber: Hasil Pengolahan data lembar Kepraktisan

Berdasarkan hasil analisis guru dan dosen terhadap pengembangan RPP berbasis Model *Mastery Learning* menunjukkan bahwa sangat praktis. Total ratarata dari kedua validator tersebut adalah 89%. dan skor rata-rata respon negatif validator adalah 6%. Walaupun sudah mencapai rata-rata skor sangat valid namun peneliti tetap melakukan revisi sesuai dengan masukan dari validator 1. Hal ini menunjukkan bahwa kepraktisan RPP Model *Mastery Learning* memenuhi kriteria sangat praktis berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan LKPD Model *Mastery Learning*

No	Pernyataan	Penilaian			Jlh	Skr Maks
		V1	V3	V4		
1	Langkah-langkah yang disajikan dalam LKPD jelas dan mudah dipahami oleh pengguna	5	5	5	15	15
2	Langkah-langkah yang disajikan dalam LKPD mudah dilaksanakan	5	5	5	15	15
3	Langkah-langkah yang disajikan dalam kegiatan awal LKPD jelas dan mudah dipahami oleh pengguna	5	4	5	14	15
4	Langkah-langkah yang disajikan dalam kegiatan awal LKPD mudah dilaksanakan oleh pengguna	5	4	5	14	15
5	Langkah-langkah yang disajikan dalam LKPD pada kegiatan inti jelas dan mudah dilaksanakan oleh pengguna	5	4	4	13	15
6	Langkah-langkah yang disajikan dalam LKPD pada kegiatan inti mudah dilaksanakan oleh pengguna	5	4	4	13	15
7	Langkah-langkah yang disajikan dalam LKPD pada kegiatan penutup jelas dan mudah dipahami oleh	5	5	4	14	15

pengguna

8	Langkah-langkah yang disajikan dalam LKPD kegiatan penutup jelas dan mudah dilaksanakan oleh pengguna	5	4	4	13	15
9	Bahan dan alat yang digunakan dalam pembelajaran mudah digunakan oleh peserta didik	5	5	5	15	15
10	Diskusi kelompok melalui sistem mudah dilaksanakan	5	4	5	14	15
11	Presentasi kelompok melalui sistem mudah dilaksanakan	5	4	5	14	15
Jumlah		55	48	51	154	165
Kriteria					93,33%	Sangat Praktis

Sumber: Hasil Pengolahan data lembar Kepraktisan

Berdasarkan hasil analisis guru dan dosen terhadap pengembangan LKPD berbasis Model *Materi Learning* menunjukkan bahwa sangat praktis. Total rata-rata dari kedua validator tersebut adalah 93,33%. Maka dapat disimpulkan bahwa kepraktisan LKPD Model *Materi Learning* memenuhi kriteria sangat praktis berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

Tabel 5. Hasil Uji Keterbacaan Materi Pada Peserta Didik

No	Pernyataan	Penilaian			Jlh	Skr Maks
		P1	P2	P3		
1	Kelayakan materi sesuai perkembangan kognitif peserta didik	5	5	5	15	15
2	Kelengkapan bahan ajar	5	5	5	15	15
3	Kejelasan tujuan dan indikator pada bahan ajar	5	4	4	13	15
4	Kejelasan bahas dalam materi pembelajaran sesuai EYD	5	4	5	14	15
5	Tidak mengandung arti ganda	5	4	5	14	15
6	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami oleh peserta	5	4	4	13	15

didik

7	Materi yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	5	5	4	14	15
Jumlah		35	31	32	98	105
Kriteria					93,33%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil analisis Peserta Didik terhadap uji keterbacaan materi menunjukkan bahwa sangat praktis. Total rata-rata dari tiga Peserta Didik tersebut adalah 93,33%. Maka dapat disimpulkan bahwa uji keterbacaan materi pada peserta didik memenuhi kriteria sangat praktis berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

Pembahasan

Proses pengembangan perangkat pembelajaran ini berpedoman pada model 4-D yang terdiri atas empat fase, yaitu (tahap *define, design, development* dan *disseminate*), namun pada penelitian ini hanya terbatas sampai tahap *development*, dikarenakan memerlukan waktu yang lama dalam tahap *development*. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Dalam proses pengembangan RPP dan LKPD berbasis *Model Mastery Learning* dimulai dengan tahap *Define* yaitu tahap pendefinisian. Pada tahap ini dilakukan beberapa tahap yaitu menganalisis ketersediaan perangkat pembelajaran, analisis awal-akhir, analisis peserta didik, analisis konsep dan analisis tujuan pembelajaran. Pada tahap *Define* peneliti menggali RPP pada sekolah SMP Negeri 16 Banda Aceh yaitu RPP yang digunakan oleh guru matematika pada materi bangun ruang pada sekolah SMP Negeri 16 Banda Aceh. Peneliti menemukan bahwa RPP yang guru gunakan pada kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup masalah yang ditemukan oleh peneliti yaitu guru masih menggunakan RPP yang masih belum terlihat siswa terlibat aktif di dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak berperan aktif di dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya ada tahap *Design* yaitu tahap desain. Pada tahap ini dilakukan yaitu perancangan produk yaitu RPP dan LKPD berbasis *Model Mastery Learning*, pada tahap ini dilakukan kegiatan pemilihan media, pemilihan format dan rancangan produk. Selanjutnya pada tahap *Development* yaitu tahap pengembangan, penelitian ini meliputi pengembangan RPP dan LKPD. Selanjutnya RPP dan LKPD yang telah dikembangkan divalidasi oleh empat validator untuk mengetahui valid dari perangkat yang telah dikembangkan dan satu guru matematika, satu dosen untuk mengetahui dari kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dari 4 validator diperoleh rata-rata pada RPP yaitu 83,33% dengan kriteria sangat valid. Dan LKPD yaitu 80% dengan kriteria sangat valid. dan hasil dari uji kepraktisan perangkat pembelajaran, Hasil analisis dari 3 validator diperoleh rata-rata pada RPP yaitu 89% dan sudah mencapai rata-rata skor sangat valid. Untuk LKPD yaitu 93,33% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil analisis Peserta Didik terhadap uji keterbacaan materi menunjukkan bahwa sangat praktis. Total rata-rata dari tiga Peserta Didik tersebut adalah 93,33%. Maka dapat disimpulkan bahwa uji keterbacaan materi pada peserta didik memenuhi kriteria sangat praktis berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Maka dapat disimpulkan bahwa kepraktisan LKPD model *Mastery Learning* memenuhi kriteria sangat praktis berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Pembelajaran menggunakan model *Mastery Learning* lebih menarik, sehingga siswa lebih termotivasi dan bersemangat dalam pembelajaran. Siswa lebih aktif dalam menggali pengetahuan, contohnya dalam menyampaikan pendapat, dalam menanggapi yang dipresentasikan oleh kelompok lain.

6. DAFTAR PUSTAKA

Direktorat Pembinaan SMA (2017), Model Pengembangan RPP, Jakarta.

Dyahsin Ali Sholihah dan Ali Mahmudi (2015), "Keefektifan Experiential Learning Pembelajaran Matematika MTs Materi Bangun Ruang Sisi Datar". *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, Vol. 2, No. 2.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I., Surat Edaran Nomor 14 Tahun 2019 Tentang Penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Jakarta: 2020)

Sugiono. (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, Alfab

Rafiq Badjebel dan Jayanti Putri Purwaningrum, (2018), "Pengembangan Higher Order Thinking Skills dalam Pembelajaran Matematika di SMP". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, Vol. 1, No.12.