

**PENGEMBANGAN LKPD POKOK BAHASAN PERSEGI  
PANJANG MENGGUNAKAN CORELDRAW X7  
PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI  
SATAP SALU SIMBUANG**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S. Pd) pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO  
2022**

**PENGEMBANGAN LKPD POKOK BAHASAN PERSEGI  
PANJANG MENGGUNAKAN CORELDRAW X7  
PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI  
SATAP SALU SIMBUANG**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S. Pd) pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**IAIN PALOPO**

**oleh**

**ILHAM PAKOLO**  
NIM:16.0204.0059

**Pembimbing:**

- 1. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.**
- 2. Dwi Risky Arifanti, S.Pd., M.Pd**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO  
2022**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul ” *Pengembangan LKPD Pokok Bahasan Persegi Panjang Menggunakan CorelDRAW X7 pada Siswa Kelas VII SMPN Satap Salu Simbuang* ” yang ditulis oleh **Ilham Pakolo Nomor Induk (NIM) 1602040059**, mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama-Islam Negeri Palopo, yang di Munaqasyahkan pada hari Jumat, 05 Agustus 2022 bertepatan dengan 7 Muharam 1444, dan telah diperbaiki sesuai cat-atan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, Agustus 2022

### TIM PENGUJI

1. Nilam Permatasari Munir, S.Pd., M.Pd.	Ketua Sidang	(.....)
2. Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S.Pd., M.Pd.	Penguji I	(.....)
3. Hasriadi, S. Pd., M. Pd	Penguji II	(.....)
4. Dr. Hj. Salmilah, S. T., M. Kom.	Pembimbing I	(.....)
5. Dwi Risky Arifanti, S. Pd., M. Pd.	Pembimbing II	(.....)

### Mengetahui :

a.n Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Ketua Program Studi  
Pendidikan Matematika

Dr. Nurdin K, M. Pd.  
NIP. 19681231 199903 1 014



Muh. Hajarul Aswad A., S. Pd., M. Si.  
NIP. 19821103 201101 1 004

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilham Pakolo

Nim : 16 0204 0059

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian skripsi ini adalah karya saya sendiri, selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.



Palopo, 18 Februari 2022

*Ilham*  
Ilham Pakolo  
Nim 16 0204 0059

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan seksama skripsi berjudul:

*Pengembangan LKPD Pokok Bahasan Persegi Panjang Menggunakan Coreldraw X7 Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 10 Salusimbuang*

Yang ditulis oleh

Nama : Ilham Pakolo

Nim : 16 0204 0059

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Matematika

Menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak untuk diajukan pada ujian munaqasyah penelitian.

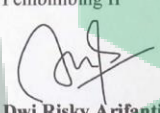
Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I

  
H. Salamah, S.Kom, MT.  
NIP. 19761210 200501 2 001

Tanggal: 8 /

Pembimbing II

  
Dwi Risky Arifanti, SPd., M.Pd.  
NIP. 19860127 201503 2 003

Tanggal:

#### NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp : Draft Skripsi  
Hal : *Kelayakan Pengujian Draft Skripsi*

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Di,  
Palopo

*Assalamu' Alaikum Wr.Wb.*

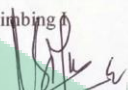
Setelah melakukan baik dari segi isi, bahasa maupun tehnik penulisan-  
penulisan terhadap skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Ilham Pakolo  
Nim : 16 0204 0059  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Matematika  
Judul Skripsi : Pengembangan LKPD Pokok Bahasan Persegi Panjang Menggunakan Coreldraw x7 Pada siswa Kelas VII SMP Negeri 101 Salu Simbuang.

Menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk di ajukan pada ujian munaqasyah penelitian. Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

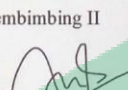
*Wassalamu'Alaikum Wr.Wb.*

Pembimbing I

  
Hj. Salmiah, S.Kom, MT.  
NIP. 19761210 200501 2 001

Tanggal:

Pembimbing II

  
Dwi Risky Arifanti, SPd., M.Pd  
NIP. 19860127 201503 2 003

Tanggal



## PRAKATA

Alhamdulillah sega puji dan syukur atas kehadiran Allah Swt. yang telah menganugraahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul ” **Pengembangan LKPD pokok bahasan persegi panjang menggunakan CorelDRAW X7 pada siswa kelas VII SMP Negeri Satap Salu Simbuang**” setelah melalui prosedur yang ;panjang.

Shalawat dan salam kepada nabi muhammad saw. kepada para keluarga sahabat dan para pengikut-pengikutnya. Terima kasih kepada kedua orang tua saya tercinta Ibunda Hayati dan Ayahanda Untang sang pejuang yang telah dengan tulus dan ikhlas merawat, membimbing dan memotivasi penulis dengan penuh kasih sayang yang luar biasa dalam merawat penulis dari kecil hingga saat ini. Sungguh penulis tidak akan mampu untuk membalasnya, hanya doa yang dapat penulis limpahkan. Mudah-mudahan Allah Swt. mengumpulkan kita semua dalam surga-Nya kelak. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan matematika pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari segala pihak meskipun penulisan skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan dan keikhlasan diri, kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Muammaar Arafat, S. H., M. H. selaku Wkll Rektor I, Dr. Ahmad Syarief Iskandaar, M. M. selaku Wakil Rektor II dan Dr. Muhaemin, M. A. selaku Wakil Rektor III.
2. Dr. Nurdin Kaso, M. Pd. selaku Dekan Fakultas dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo beserta Dr. Munir Yusuf, S. Ag., M. Pd. selaku Wakil Dekan I, Dr. Hj. A. Riawarda M, M. Ag. selaku Wakil Dekan II dan Dra. Hj. Nursyamsi M, M. Ag. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo
3. Muh. Hajarul Aswad A, S. Pd., M. Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika, dan Nilam Permatasari Munir, S. Pd., M. Pd. selaku sekertaris prodi Pendidikan Matematika beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Dr. Hj. Salmilah, S. Kom, M.T. selaku pembimbing I dan Dwi Risky Arifanti, S. Pd., M. Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka menyelesaikan skripsi.
5. Lisa Aditya Dwiwansyah Musa, S. Pd., M. Pd. selaku penguji I dan Hasriadi, S. Pd., M. Pd. selaku penguji II.
6. Rosdiana, ST., M. Kom. selaku dosen Penasehat Akademik.
7. Seluruh dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulus selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi.
8. H. Madehang, S.Ag., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta karyawan dan karyawan dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak



membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.

9. Intang Sabbaran, S. Pd. selaku kepala SMP Negeri Satap Salu Simbuang, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian serta para guru dan staf, terkhusus Hajar, S. Pd. selaku guru matematika, yang banyak meluangkan waktu dan membantu peneliti dalam melakukan penelitian.
10. Siswa siswi SMP Negeri Satap Salu simbuang yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
11. Semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Tadris Matematika IAIN Palopo Angkatan 2016 khususnya kelas B, yang selama ini membantu dan memberikan saran dalam menyusun skripsi ini. Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah SWT.

Palopo, 21 Februari 2022

Ilham Pakolo  
16 0204 0059

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya kedalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ṣa	ṣ	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	Ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	A	a
اِ	<i>Kasrah</i>	I	i
اُ	<i>ḍammah</i>	U	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيَّ	<i>fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
اَوَّ	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوَّلَ : *hauula*

## 3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اِوَّ	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	Ā	a dan garis di atas
ي	<i>Kasrah dan yā'</i>	Ī	i dan garis di atas
أَوْ	<i>ḍammah dan wau</i>	Ū	u dan garis di atas

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

#### 4. *Tā'marbūtah*

Transliterasi untuk *tā'marbūtah* ada dua, yaitu: *tā'marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan damma, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā'marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun transliterasinya adalah [h].

Kalau kata yang berakhir dengan *tā'marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā'marbūtah* itu transliterasinya dengan ha (ha).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-aṭ fāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

#### 5. *Syaddah (Tasydīd)*

Syaddah atau tasydīd yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbanā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقَّ : *al-ḥaqq*

نُعَمَّ : *nu'ima*

عَدُوَّ : *'aduwwun*

Jika huruf ى ber-tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (سَيِّ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘Alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘Arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

#### 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma’rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika diikuti oleh huruf *syamsi yah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah (al-zalزالah)*

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

#### 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta’murūna*

النَّوْعُ : *al-nau’*

شَيْءٌ : *syai’un*

أَمْرٌ : *umirtu*

#### 8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang transliterasinya adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi diatas. Misalnya, kata al-Qur’an (dari *al-Qur’ān*), alhamdulillah,

dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

*Syarh al-Arba'īn al-Nawāwī*

*Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlaḥah*

#### 9. *Lafẓ al-Jalālah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului pertikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللهِ dīnullāh billāh

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللهِ hum fī raḥmatillāh

#### 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tmpat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

*Wa mā Muḥammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan*

*Syahrū Ramaḍān al-laẓī unẓila fihi al-Qur'ān*

Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd



Al-Ṭūfī

Al-Maṣlaḥah fī al-Tasyrī al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai anak kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau agtar referensi. Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)  
Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaī, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd Naṣr Ḥāmid Abū)

## B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	: <i>subḥānahū wa ta 'ālā</i>
saw.	: <i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
as	: <i>'alaihi al-salām</i>
H	: Hijrah
M	: Masehi
SM	: Sebelum Masehi
l	: Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
W	: Wafat tahun
QS	: QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli 'Imrān3:4
HR	: Hadis Riwayat



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>v</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vi</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xix</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xx</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Pengembangan .....	5
D. Manfaat Pengembangan .....	5
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	8
B. Landasan Teori.....	11
C. Kerangka Pikir .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>31</b>
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	31
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	32
D. Prosedur Pengembangan .....	32

1. Tahap Pendefenisian( <i>Define</i> ) .....	32
2. Tahap Perancangan( <i>Design</i> ) .....	34
3. Tahap Pengembangan( <i>Develop</i> ) .....	35
4. Tahap Penyebaran( <i>Disseminate</i> ).....	35
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Instrument Penelitian .....	36
G. Teknik Analisis Data.....	39
<b>BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>42</b>
A. Hasil Penelitian .....	42
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	67
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>71</b>
A. Simpulan .....	71
B. Implikasi.....	71
C. Saran .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	10
Tabel 3.1 Kisi-kis Lembar Validasi Ahli Materi .....	37
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Desain dan Media.....	37
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Praktikalitas Peserta Didik .....	38
Tabel 3.4 Pengkategorian Validasi .....	40
Tabel 3.5 Pengkategorian Praktikalitas.....	41
Tabel 4.1 Storyboard LKPD .....	47
Tabel 4.2 Nama-nama Validator .....	59
Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Ahli Materi .....	59
Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi Ahli Media dan Desain.....	61
Tabel 4.5 Hasil Uji Praktikalitas Oleh Siswa.....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Persegi Panjang .....	21
Gambar 2.2 Daerah Arsir adalah Persegi Panjang .....	22
Gambar 2.3 Soal Persegi Panjang .....	23
Gambar 2.4 Area Kerja CorelDRAW X7 .....	25
Gambar 2.5 Bagan Kerangka Pikir .....	30
Gambar 4.1 Konsep persegi Panjang .....	45
Gambar 4.2 Sampul Depan LKPD .....	51
Gambar 4.3 Kata Pengantar .....	51
Gambar 4.4 Daftar Isi .....	52
Gambar 4.5 Petunjuk Penggunaan LKPD .....	53
Gambar 4.6 KI dan KD .....	53
Gambar 4.7 Indikator .....	54
Gambar 4.8 Pendahuluan .....	54
Gambar 4.9 Ringkasan Materi .....	55
Gambar 4.10 Contoh Soal .....	55
Gambar 4.11 Latihan .....	56
Gambar 4.12 Evaluasi Pembelajaran .....	57
Gambar 4.13 Daftar Pustaka .....	57
Gambar 4.14 Kunci jawaban .....	58
Gambar 4.15 Sampul Belakang .....	58
Gambar 4.16 Sampul Sebelum Revisi .....	63
Gambar 4.17 Sampul setelah Revisi .....	63
Gambar 4.18 Pendahuluan Sebelum Revisi .....	64
Gambar 4.19 Pendahuluan Setelah Revisi .....	64
Gambar 4.20 Halaman Ringkasan Materi Sebelum Revisi .....	65
Gambar 4.21 Halaman Ringkasan Materi Setelah Revisi .....	65



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Kegiatan Peserta Didik

Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi

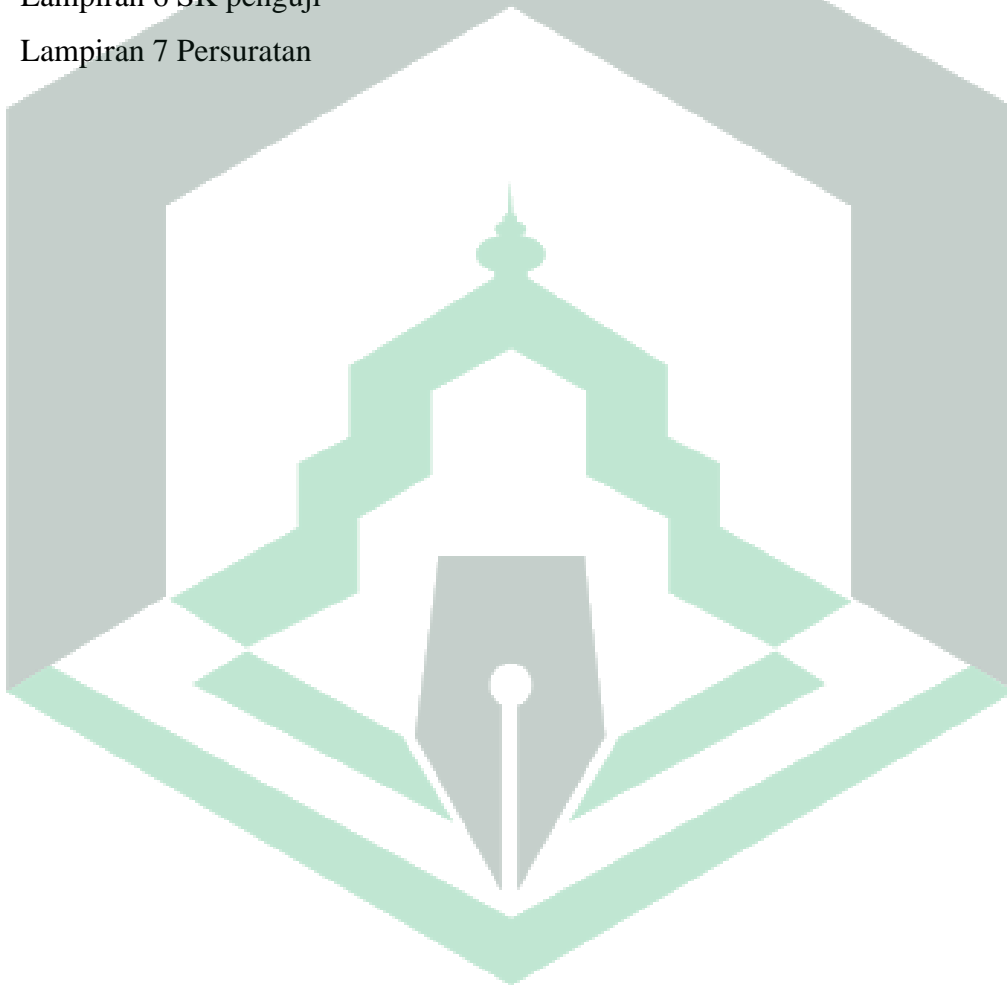
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media dan Desain

Lampiran 4 Rekap Hasil Olah Data Ms Excel

Lampiran 5 SK Pembimbing

Lampiran 6 SK penguji

Lampiran 7 Persuratan



## ABSTRAK

**Ilham Pakolo, 2022.** *Pengembangan LKPD Pokok Bahasan Persegi Panjang Menggunakan CorelDRAW X7 Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri Satap Salu Simbuang.* Skripsi Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. **Dibimbing Oleh Hj Salmilah dan Dwi Risky Arifanti.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui LKPD pokok bahasan persegi panjang di rancang menggunakan CorelDRAW X7 yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R & D). Untuk menghasilkan produk LKPD dengan menggunakan CorelDRAW X7 pada pokok bahasan persegi panjang, peneliti menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*) dan penyebaran (*disseminate*). Namun, pada penelitian kali ini peneliti melakukan pengembangan hanya sampai pada tahap ketiga yaitu *development*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri Satap Salu Simbuang tahun ajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif yang mendeskripsikan hasil uji coba validitas dan praktikalitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD termasuk dalam kategori valid dengan skor persentase 79,35% dan uji praktikalitas oleh peserta didik di peroleh 79,8% dengan kategori praktis.

**Kata Kunci:** *LKPD, CorelDRAW X7, Model Pengembangan 4-D, Persegi Panjang*

## ABSTRACT

Ilham Pakolo, 2022. Development of Rectangle LKPD Using CorelDRAW X7 for Class VII Students of SMP Negeri Satap Salu Simbuang. Thesis for Mathematics Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Supervised by Hj Salmilah and Dwi Risky Arifanti.

This study aims to determine the rectangular worksheets design using CorelDRAW X7 which were developed to meet valid and practical criteria.

This type of research is Research and Development (R & D). To produce LKPD products using CorelDRAW X7 on rectangular topics, the researchers used a 4-D development model consisting of definition, design, development and dissemination. However, in this research, the researcher only developed to the third stage, namely development. The subjects of this study were seventh grade students of SMP Negeri Satap Salu Simbuang for the 2021/2022 academic year. Data collection techniques using a questionnaire. The data analysis techniques used are qualitative analysis techniques and quantitative analysis techniques that describe the results of the validity and practicality trials.

The results showed that the LKPD was included in the valid category with a percentage score of 79.35% and the practicality test by students was obtained 79.8% in the practical category.

Keywords: LKPD, CorelDRAW X7, 4-D Development Model, Rectangle

## نبذة مختصرة

إلهام باكولو ، 2022. تطوير المستطيل LKPD باستخدام Coreldraw x7 لطلاب الصف السابع SMP Negeri Satap Salu Simbuang. أطروحة لبرنامج دراسة تعليم الرياضيات ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، معهد بالوبو الحكومي الإسلامي. بإشراف الحاج سلميلة ودوي ريسكي أريفانتني.

تهدف هذه الدراسة إلى وصف الإجراء الخاص بتطوير LKPD وتحديد صلاحية وعملية تطوير LKPD باستخدام Coreldraw X7 في موضوع المستطيلات. هذا النوع من البحث هو البحث والتطوير (R & D). لإنتاج منتجات LKPD باستخدام Coreldraw x7 في موضوعات مستطيلة ، استخدم الباحثون نموذج تطوير رباعي الأبعاد يتكون من التعريف والتصميم والتطوير والنشر. ومع ذلك ، في هذا البحث ، تطورت الباحثة إلى المرحلة الثالثة فقط ، وهي التطوير. كان موضوع هذه الدراسة طلاب الصف السابع في SMP Negeri Satap Salu Simbuang للعام الدراسي 2021/2022. تقنيات جمع البيانات باستخدام الاستبيان. تقنيات تحليل البيانات المستخدمة هي تقنيات التحليل النوعي وتقنيات التحليل الكمي التي تصف نتائج تجارب الصلاحية والتطبيق العملي. وأظهرت النتائج أن LKPD تم تضمينه في فئة الصالحة بنسبة 79.35٪ ، وأن اختبار التطبيق العملي من قبل الطلاب حصل على 79.6٪ في الفئة العملية.

الكلمات المفتاحية: LKPD ، Coreldraw X7 ، 4-D Development Model ، Rectangle

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman telah mampu mengubah gaya hidup peserta didik. Umumnya, peserta didik sangat aktif dalam memanfaatkan media cetak yang ditawarkan di era global, namun saat ini dunia pendidikan dihadapkan pada permasalahan yang begitu kompleks. Salah satu contoh yang dapat ditemukan ialah kurangnya kesadaran peserta didik dalam menggunakan fasilitas sekolah untuk mengembangkan pengetahuannya. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar di perlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai pada kapasitasnya sebagai seorang tenaga pendidik. Penentuan tujuan dan standar kompetensi penting untuk dilakukan mengingat pembelajaran yang tidak diawali dengan identifikasi dan penentuan tujuan yang jelas akan menimbulkan kesalahan sasaran yang di capai.<sup>1</sup>

Pembelajaran adalah upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi integrasi optimal antara guru dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik lainnya. Pada prinsipnya strategi pembelajaran sangat terkait dengan pemilihan model atau metode pembelajaran yang dilakukan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik<sup>2</sup>

Dalam islam, pendidikan juga dijelaskan dalam Al-Qur'an pada Q.S Al-

---

<sup>1</sup>Muhammad Yaumi, "*Desain Pembelajaran Efektif*" (Makassar: Alauddin University press, 2012), h.55

<sup>2</sup>Sofyan Amri "*Pengembangan dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*,"(Cet. I; Jakarta: PT. Prestasi Pustaka, 2013) h. 1-6

Mujadilah ayat 11 .

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ  
وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ  
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahnya: 11. Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Berdasarkan ayat tersebut dapat disimpulkan bahwa, salah satu manusia yang di tinggikan derajatnya oleh Allah adalah orang-orang yang berilmu. Orang-orang yang berilmu adalah orang-orang yang memiliki jangkauan pengetahuan yang luas, bukan hanya pengetahuan agama tetapi juga pengetahuan umum, pengetahuan dapat diperoleh dari kegiatan belajar.

Oemar Halik menyatakan bahwa *"Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka memengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara dekat dalam kehidupan masyarakat."*<sup>3</sup>

Berdasarkan pernyataan yang dikemukakan oleh Oemar Halik, peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan sangat berperan penting untuk mempengaruhi peserta didik dalam mengembangkan pengetahuannya untuk memberikan perubahan terhadap lingkungan maupun dirinya sendiri sehingga dapat menyesuaikan diri dengan sebaik mungkin. Salah satu cara peserta didik untuk

---

<sup>3</sup> Oemar Hamalik, *Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara), H.79.



mengembangkan pengetahuannya ialah dapat bersaing dengan menggunakan pola pikir yang kreatif, inovatif dan imajinatif.

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, karena peserta didik beranggapan matematika terlalu banyak menggunakan metode perhitungan dan terasa membosankan. Dalam realitas pendidikan di lapangan masih banyak pendidik yang masih menggunakan bahan ajar konvensional, yaitu bahan ajar yang tinggal pakai, tinggal beli, serta tanpa merencanakan menyiapkan sendiri. Dengan demikian, risikonya sangat dimungkinkan jika bahan ajar yang dipakai siswa kurang kontekstual dan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Bentuk-bentuk bahan ajar konvensional seperti; buku-buku teks pelajaran yang diperjualbelikan di toko buku, buku sumbangan dari pemerintah, dan LKS.<sup>4</sup> Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa yang dilakukan pada Tgl 4 Mei 2020 di SMP Negeri Satap Salu simbuang pada kelas VII, terdapat beberapa masalah yang dapat menghambat pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran.

Pertama, sebagian besar peserta didik kesulitan untuk menangkap pengetahuan yang diajarkan oleh guru karena peserta didik hanya mengandalkan materi yang dipaparkan oleh guru dengan menggunakan metode ceramah. Sehingga proses pembelajaran hanya berpusat pada guru dan proses pembelajaran relatif lebih lama, maka pembelajaran yang dilakukan sangatlah monoton. Kedua, guru menggunakan model pembelajaran kooperatif atau diskusi kelompok, namun tidak disertakan dengan buku pegangan, peserta didik hanya diberikan buku yang

---

<sup>4</sup>Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press), h. 18.

disediakan oleh pihak sekolah sehingga peserta didik kesulitan dalam mengembangkan pengetahuannya maka forum diskusi tersebut kurang efektif, Ketiga, Peserta didik kurang tertarik untuk mempelajari materi Persegi Panjang karena peserta didik menganggap bahwa materi yang berkaitan dengan menghitung baik itu menghitung untuk mencari luas persegi panjang sangat sulit sehingga peserta didik kurang tertarik untuk belajar materi persegi panjang.

Dari beberapa masalah yang telah ditemukan, Peneliti ingin memberikan solusi agar peserta didik lebih efektif dalam proses pembelajaran matematika khususnya belajar materi persegi panjang, Salah satu cara agar peserta didik merasa nyaman dan tertarik dalam pembelajaran ialah dengan memberikan tambahan panduan peserta didik yaitu LKPD yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan CorelDRAW X7 dan didesain sekreatif mungkin agar bisa menarik minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik mampu memahami dan memperkuat pemahaman terhadap materi khususnya materi persegi panjang.

Penggunaan LKPD ini diharapkan dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam membahas materi yang dipaparkan dan memberikan pengalaman peserta didik dalam mengerjakan soal, Sehingga LKPD yang telah di kembangkan dengan model pembelajaran yang mendukung yaitu menggunakan CorelDRAW X7 peserta didik mampu menjawab soal yang terdapat di LKPD. Peneliti menggunakan CorelDRAW X7 untuk mengembangkan LKPD agar peserta didik lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi yang di ajarkan. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan LKPD Pokok Bahasan Persegi Panjang Menggunakan CorelDRAW X7 Pada Siswa Kelas VII SMP**

**Negeri Satap Salu simbuang.**

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Apakah LKPD pokok bahasan persegi panjang menggunakan CorelDRAW X7 yang dikembangkan memenuhi kriteria valid?
2. Apakah LKPD pokok bahasan persegi panjang menggunakan CorelDRAW X7 yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis ?

## **C. Tujuan penelitian**

Adapun tujuan penelitian dari rumusan masalah tersebut yaitu untuk:

1. Untuk menghasilkan LKPD pokok bahasan persegi panjang yang di rancang menggunakan CorelDRAW X7 memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan LKPD pokok bahasan persegi panjang yang di rancang menggunakan CorelDRAW X7 memenuhi kriteria praktis.

## **D. Manfaat penelitian**

Hasil dari penelitian pengembangan LKPD matematika menggunakan CorelDRAW X7 pada pokok bahasan persegi panjang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi peserta didik

LKPD matematika yang dikembangkan dapat digunakan sebagai panduan belajar bagi peserta didik baik di kelas maupun di rumah sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

## 2. Bagi Guru

LKPD matematika yang telah dikembangkan menggunakan CorelDRAW X7 dapat mempermudah guru dalam melaksanakan proses mengajar, juga sebagai masukan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

## 3. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti tentang perangkat pembelajaran.

### **E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Adapun spesifikasi pengembangan LKPD pokok bahasan persegi panjang menggunakan CorelDRAW X7 ini ialah sebagai berikut:

1. LKPD didesain menggunakan CorelDRAW X7 yang didalamnya memuat materi persegi panjang yang diajarkan pada tingkat SMP/MTs pada kelas VII.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah LKPD pokok bahasan persegi panjang menggunakan CorelDRAW X7.
3. Struktur LKPD ini terdiri dari enam komponen utama yaitu judul, petunjuk belajar, kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, langkah-langkah kerja dan penilaian.
4. LKPD ini disusun menggunakan kurikulum yang berlaku saat ini yaitu Kurikulum 2013.
5. Tinjauan materi: Persegi panjang
6. Tingkat penggunaan LKPD: Sekolah Menengah Pertama.

7. LKPD dibuat bukan untuk menggantikan peran guru, melainkan sebagai bahan belajar tambahan untuk peserta didik memperoleh kemudahan dalam memahami materi pembelajaran.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

##### **1. Asumsi Pengembangan**

Pengembangan LKPD pokok bahasan persegi panjang ini mengacu pada beberapa asumsi sebagai berikut:

- a. LKPD pokok bahasan persegi panjang menggunakan CorelDRAW X7 ini mampu membuat siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran matematika dan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik.
- b. Lingkungan sekolah yang kondusif dan mendukung untuk dijadikan tempat penelitian.

##### **2. Keterbatasan Pengembangan**

Adapun keterbatasan dari pengembangan ini adalah:

- a. Produk yang dihasilkan berupa LKPD yang khusus satu materi saja, yaitu persegi panjang.
- b. Uji coba yang dilakukan hanya satu kali dan uji coba tersebut adalah uji coba kelompok kecil, yaitu diuji cobakan menggunakan angket praktikalitas yang dinilai oleh siswa kelas VII SMPN Satap Salusimbuang.
- c. Pengembangan dilakukan atas dasar pengembangan model 4D yaitu dimulai dari tahap pendefinisian, mendesaian kerangka LKPD, mengembangkan LKPD dan menyebarkan LKPD. Namun, pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Penelusuran bahan pustaka yang berhubungan dengan masalah yang akan teliti, merupakan cara yang tepat untuk dilakukan sejak dini guna memperoleh informasi serta keterangan yang relevan dengan judul yang akan diteliti. Berdasarkan penelusuran literatur yang telah dilakukan, ditemukan beberapa karya ilmiah berupa skripsi yang hampir semakna dengan judul penelitian yang dilakukan dalam skripsi ini, yakni :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sella Citra dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan CorelDraw x7 Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Materi Dakwah Nabi Muhammad saw. Kelas IV MP”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengetahui ke efektifan proses belajar siswa jika menggunakan produk LKPD yang dirancang menggunakan Coreldraw x7 pada materi sejarah kebudayaan islam (SKI) dan hasil uji coba yang dilakukan di dua sekolah baik uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan adalah 91.32% dan 91.95% hasil ini mengidentifikasi nilai moral ini sangat baik. Relevansi dalam penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar LKS/LKPD dengan menggunakan CorelDraw x7. Sedangkan Perbedaannya terletak pada bahan ajar yang dihasilkan. Penulis menghasilkan Lembar



Kegiatan Peserta Didik matematika. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Sella Citra adalah LKPD Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)<sup>5</sup>

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuni Muin dengan Judul “Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berkarakter Pada materi persegi dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Koneksi dan Disposisi Matematis Siswa kelas VII.B SMPN 12 Palopo”. Penelitian ini menghasilkan perangkat pembelajaran dan bahan ajar matematika yang diintegrasikan dengan mengembangkan karakter siswa yang dikembangkan dengan menggunakan Model Pengembangan 4-D.<sup>6</sup> Relevansi dalam penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar matematika. Perbedaannya terletak pada bahan ajar yang dihasilkan dan pendekatan bahasa yang digunakan. Bahan ajar yang akan dihasilkan oleh penulis hanya berupa LKPD sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuni Muin menghasilkan perangkat pembelajaran berupa Buku Siswa (BS), Lembar Kerja Siswa (LKS), RPP dan THB.
3. Penelitian yang dilakukan Tri Wahyuni, tahun 2018 dengan judul “pengembangan media pembelajaran coreldraw pada mata pelajaran multimedia kelas XI TKJ di SMK Piri 2 Yogyakarta”. Penelitian ini dilakukan menghasilkan sebuah media pembelajaran coreldraw untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi mengoperasikan perangkat lunak pengelola gambar vektor. Dalam penelitian ini telah diuji tingkat hasil belajar siswa

---

<sup>5</sup>Sella Atika, *Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan CorelDraw x7 pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Materi Dakwah Nabi Muhammad SAW KELAS IV MI*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, td, 2019).

<sup>6</sup>Sri Wahyuni Muin, *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berkarakter Pada Materi Persegi dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Koneksi dan Disposisi Matematis Siswa Kelas VII. B SMPN 12 Palopo*, Skripsi, (Palopo: IAIN Palopo, td, 2015).

selama menggunakan media pembelajaran ini . Tingkat rata-rata keseluruhan persentase ketuntasan pembelajaran adalah 81% dan 90% yang artinya persentase ketuntasan belajar masuk kedalam kategori sangat baik. Adapun relevansi dalam penelitian ini adalah pengembangan bahan pembelajaran menggunakan CorelDRAW X7. Adapun perbedaannya terletak pada media yang dihasilkan bahan ajar yang dihasilkan oleh penulis berupa LKPD sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Tri wahyuni menghasilkan sebuah *software* media pembelajaran yang berisi pelajaran penggunaan perangkat lunak pengolah gambar berbasis vektor (CorelDRAW X7) yang dikembangkan dengan menggunakan *Adobe Flash Profesional CS6*.<sup>7</sup>

**Tabel 2.1 persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**

No	Keterangan	Peneliti 1	Peneliti 2	Peneliti 3	Peneliti 4
1	Nama	Sella Citra	Sri Wahyuni Muin	Tri Wahyuni	Ilham Pakolo
2	Tahun Penelitian	2017	2014	2018	2022
3	Model Pengembangan	ADDIE	4-D	4-D	4-D
4	Materi	Dakwah Nabi Muhammad Saw	Persegi	Multimedia	Persegi Panjang
5	Tingkatan Penelitian	Subjek SMP	SMP	SMK	SMP
6	Kegiatan Uji Coba	ADDIE Lengkap	4-D Lengkap	4-D Lengkap	Sampai 3 tahap dari 4 tahap

<sup>7</sup>Tri wahyuni, Pengembangan Media Pembelajaran CorelDraw Pada Mata Pelajaran Multimedia Kelas XI TKJ Di SMK PIRI 2 Yogyakarta, Skripsi, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, td, 2018)

## B. Landasan Teori

### 1. Penelitian Pengembangan

Pengembangan dalam arti yang sangat umum berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi) dan perubahan secara bertahap<sup>8</sup>. Menurut Seels & Richey yang dikutip Alim Sumanto, pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fisik. Pengembangan secara khusus berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.<sup>9</sup> Menurut Abdul Majid Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.<sup>10</sup>

Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah aktivitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna kemudian dilanjutkan dengan kegiatan pengembangan untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan terdiri dari dua kata yaitu *research* (penelitian) dan *development* (pengembangan). Pengertian penelitian pengembangan adalah suatu cara yang dilakukan secara sadar, terencana, terukur untuk membuat atau memperbaiki sebuah produk, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk menciptakan mutu yang lebih baik. Dalam bidang penelitian, produk-produk yang dihasilkan penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas Pendidikan.

---

<sup>8</sup>Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan pengembangan* (Jakarta Kencana, 2010), h. 197.

<sup>9</sup>Alim Sumanto, *Hakikat Pengembangan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), h. 6.

<sup>10</sup>Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 24.

## 2. Teori Model 4D

Model pengembangan perangkat 4D disarankan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define*, *Design*, *Develop* dan *Disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4D yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran.

### a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap *define* adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap *define* ini mencakup lima langkah pokok, yaitu:

#### 1) Analisis Ujung Depan

Analisis ujung depan bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pengembangan bahan ajar. Dengan analisis ini akan didapatkan gambaran fakta, harapan dan alternatif penyelesaian masalah dasar yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan bahan ajar yang dikembangkan.

#### 2) Analisis Siswa

Analisis siswa merupakan telaah tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan desain pengembangan perangkat pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran karakteristik siswa meliputi tingkat kemampuan atau perkembangan intelektualnya dan keterampilan individu-individu atau social yang sudah dimiliki dan dapat dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diterapkan.

### 3) Analisis konsep

Analisis konsep sangat diperlukan guna untuk mengidentifikasi pengetahuan-pengetahuan deklaratif dan procedural pada materi matematika yang akan dikembangkan. Dalam menganalisis konsep, analisis-analisis yang perlu dilakukan adalah analisis standar kompetensi dan kompetensi dasar yang bertujuan untuk menentukan jumlah dan jenis bahan ajar serta analisis sumber belajar, yakni mengumpulkan dan mengidentifikasi sumber-sumber mana yang mendukung penyusunan bahan ajar.

### 4) Analisis tugas

Analisis ini memastikan ulasan yang menyeluruh tentang tugas dalam materi pembelajaran.

### 5) Perumusan tujuan pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran berguna untuk merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas untuk menentukan perilaku objek penelitian.

#### b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. ada empat langkah yang harus dilakukan pada tahap ini:

#### 1) Penyusunan Tes (*Constructing Criterion-Referenced Test*).

Dalam penulisan ini peneliti tidak menyusun tes awal, tetapi hanya menyusun tes akhir. Tes disusun berdasarkan analisis peserta didik, analisis materi dan rumusan tujuan pembelajaran.

#### 2) Pemilihan Media (*media selection*).

Pemilihan media pada tahap ini, disesuaikan dengan hasil analisis materi, rumusan tujuan, karakteristik peserta didik dan fasilitas yang ada di sekolah.

### 3) Pemilihan Format (*format selction*).

Pada tahap ini, pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik meliputi pemilihan format untuk merancang isi materi, pemilihan pendekatan, metode pembelajaran dan sumber belajar yang akan di kembangkan yang didapatkan dari berbagai sumber yang berkaitan dengan bahasa akhlak.

### 4) Rancangan Awal (*initial Design*).

Hasil dari tahap ini berupa rancangan awal yaitu Lembar Kegiatan Peserta Didik yang di buat oleh peneliti disebut sebagai draf I.

### c. Tahap Pengembangan (*Develop*).

Tahap ini bertujuan menghasilkan Lembar Kegiatan Peserta Didik yang sudah direvisi berdasarkan masukan para ahli (*validator*) yang diperoleh dari uji coba. Kegiatan pada tahap ini meliputi:

#### 1) Penilaian para ahli (*Expert apprasial*).

Penilaian para ahli meliputi Validasi (*content Validity*). Pada Lembar Kegiatan Peserta Didik yang dikembangkan pada tahap perancangan (*design*). Hasil validasi para ahli digunakan sebagai dasar melakukan revisi dan penyempurnaan Lembar Kegiatan Peserta Didik. Hasil revisi ini disebut draft II

#### 2) Uji coba terbatas (*Development Testing*)

Menggunakan draf II dilakukan pada peserta didik yang sesungguhnya. Uji coba terbatas dilakukan untuk memperoleh masukan langsung dari lapangan terhadap Lembar Kegiatan Peserta Didik yang telah disusun. Dalam uji coba

terbatas ini dicatat semua respon dan komentar baik dari pendidik maupun peserta didik yang digunakan sebagai dasar revisi. Hasil revisi ini disebut draf final.

d. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran meliputi: uji validasi, pengemasan, penyebaran dan tahap pengadopsian. Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru yang lain.<sup>11</sup>

3. Lembar Kegiatan Peserta Didik

a. Pengertian Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) memuat materi yang didasarkan pada tujuan-tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan untuk dicapai. Materi pembelajaran disusun berdasarkan langkah demi langkah secara teratur dan sistematis sehingga siswa dapat mengikutinya dengan mudah. LKPD juga disertai dengan pertanyaan/latihan dan biasanya melampirkan jawaban yang benar.

Lembar kegiatan siswa adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan berisi petunjuk langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Tugas-tugas yang diberikan kepada siswa dapat berupa teori dan praktik. Struktur LKPD secara umum adalah sebagai berikut:

- 1) Judul, mata pelajaran, semester, tempat;
- 2) Petunjuk belajar;

---

<sup>11</sup> Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute / Special Education, University of Minnesota.

- 3) Kompetensi yang akan di capai
- 4) Indikator;
- 5) Informasi pendukung;
- 6) Tugas-tugas dan langkah-langkah kerja;
- 7) Penilaian.<sup>12</sup>

Berikut di paparkan Lembar Kerja Peserta Didik menurut para ahli antara lain:

- a) Menurut Prastowo pedoman umum pengembangan bahan ajar lembar kegiatan Siswa (LKS) adalah lembaran-lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembaran kegiatan berupa petunjuk atau langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas. Tugas tersebut harus jelas kompetensi dasar yang akan di capai.<sup>13</sup>
- b) Trianto berpendapat bahwa Lembar Kegiatan Siswa adalah panduan siswa yang digunakan uantuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. Lembar kegiatan ini dapat berupa panduan untuk latihan pengembangan aspek kongnitif maupun panduan untuk pengembangan aspek pembelajaran dalam bentuk eksperimen atau demonstrasi. LKS memuat sekumpulan kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh siswa untuk

---

<sup>12</sup>Monica, Redesign Lembar Kerja Siswa (LKS) Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Bahasa Akhlak di kelas VI MI Datok Sulaiman Kota Palopo, (Palopo: IAIN Palopo, td, 2017), h. 15.

<sup>13</sup> Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), h. 203.



memaksimalkan pemahaman dalam upaya untuk pembentukan kemampuan dasar sesuai dengan indikator belajar yang harus di tempuh.<sup>14</sup>

- c) Menurut Abdul Majid Lembar Kerja Siswa ( *Student Work Sheet*) adalah lembaran-lembaran yang berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk langkah-langkah menyelesaikan tugas.<sup>15</sup>

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli, dapat disimpulkan bahwa LKPD adalah bahan ajar yang dirancang sedemikian rupa dan semenarik mungkin untuk memudahkan peserta didik dalam proses belajar dan memudahkan siswa untuk belajar mandiri untuk mengacu kepada kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik.

#### b. Fungsi Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Berdasarkan pengertian lembar kegiatan peserta didik, LKPD memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) LKPD sebagai bahan ajar yang bisa meminimalkan peran pendidik namun lebih mengaktifkan peserta didik.
- 2) LKPD sebagai bahan ajar untuk mempermudah peserta didik memahami materi yang diberikan.
- 3) LKPD sebagai bahan ajar yang diringkas dan kaya tugas untuk berlatih.
- 4) Memudahkan pelaksanaan pengajaran kepada peserta didik.

Menurut Suyanto Paidi dan Wilujeng yang dikutip Musbihin, LKS memiliki

<sup>14</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tinggi Satuan Pendidikan (KTSP)*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 111.

<sup>15</sup> Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), Cet. Ke-6, h. 176.

beberapa fungsi sebagai berikut:

- a) Sebagai panduan peserta didik didalam melakukan kegiatan belajar, seperti melakukan percobaan. LKS berisi alat dan bahan serta prosedur kerja.
- b) Sebagai lembar pengamatan dimana LKS menyediakan dan memandu peserta didik menuliskan data hasil pengamatan.
- c) Diskusi tersebut peserta didik dilatih membaca dan memaknakan data untuk memperoleh konsep-konsep yang dipelajari.
- d) Sebagai lembar penemuan (*discovery*), dimana peserta didik mengekspresikan temuannya berupa hal-hal baru yang belum pernah dikenal sebelumnya.
- e) Sebagai bahan untuk melatih peserta didik berpikir lebih kritis dalam kegiatan belajar mengajar .
- f) Meningkatkan minat siswa belajar jika kegiatan belajar yang dipandu melalui LKS lebih sistematis, berwarna serta bergambar serta menarik perhatian peserta didik.<sup>16</sup>

Berdasarkan uraian tersebut penulis menyimpulkan fungsi LKPD adalah sebagai media yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi pokok yang diajarkan, juga lebih mengaktifkan peserta didik dalam proses belajar.

#### c. Tujuan Penyusunan Lembar Kegiatan Peserta Didik

Dijelaskan oleh Prastowo dalam Nunung bahwa terdapat empat poin penting yang menjadi tujuan penyusunan LKPD yaitu sebagai berikut:

---

<sup>16</sup>Musbihin, *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTRL) Pada Materi Pokok Himpunan Dengan Soal-Soal Berbasis Berpikir Kritis Matematis Untuk MTs/SMP* (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, td, 2014), h. 22-23.

- 1) Menyajikan bahan ajar yang memudahkan peserta didik untuk memberi interaksi dengan materi yang diberikan.
- 2) Menyajikan tugas-tugas yang meningkatkan penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan.
- 3) Melatih kemandirian bekerja peserta didik.
- 4) Memudahkan pendidik dalam memberikan tugas kepada peserta didik.<sup>17</sup>

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis menyimpulkan tujuan dari penyusunan dari LKPD, LKPD dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai tujuan pembelajaran. LKPD memberikan gambaran kepada peserta didik sehingga memudahkan memahami isi materi serta meningkatkan pemahaman diri akan materi pembelajaran.

#### d. Langkah –Langkah penyusunan Lembar Kegiatan Peserta Didik

Keberadaan LKPD yang inovatif dan kreatif menjadi harapan semua peserta didik, karena LKPD yang inovatif dan kreatif akan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan. Peserta didik akan lebih tertarik untuk membuka lembaran demi lembaran halamannya. Adapun langkah-langkah menyusun LKPD sebagai berikut:

- 1) Analisis kurikulum merupakan langkah pertama dalam penyusunan LKPD

Langkah ini dimaksudkan untuk menentukan materi pokok dan pengalaman belajar manakah yang membutuhkan bahan ajar yang berbentuk LKPD. Pada umumnya dalam menentukan materi langkah analisisnya dilakukan dengan cara

---

<sup>17</sup>Nunung Novisa, *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Matematika Berbasis Pendekatan Contrxtual Teaching And Learning (CTRL) Pada Pokok Bahasan Aritmatika Soal DI SMP Negeri 1 Kota Bengkulu*, (2014), h. 17-18.

melihat materi pokok dan pengalaman belajar serta pokok bahasan yang akan di ajarkan. Setelah itu, kita harus mencermati kompetensi antar mata pelajaran yang hendaknya dicapai siswa.

## 2) Menyusun peta kebutuhan LKPD.

Peta kebutuhan LKPD sangat dibutuhkan untuk mengetahui materi apa saja yang harus ditulis dalam LKPD. Peta ini juga bisa melihat sekuensi atau urutan materi LKPD.

## 3) Menentukan judul LKPD

Perlu diketahui bahwa judul LKPD ditentukan atas dasar tema sentral dan pokok bahasan diperoleh dari hasil pemetaan kompetensi dasar.

## 4) Penulisan LKPD.

Untuk menulis LKPD, langkah-langka yang perlu dilakukan sebagai berikut:

- a) Merumuskan indikator.
- b) Penilaian dilakukan terhadap proses kerja dan hasil kerja peserta didik.
- c) Penyusunan materi.

Materi LKPD sangat tergantung pada kompetensi dasar yang akan dicapai. Materi dapat diambil dari berbagai sumber seperti: buku, majalah, internet dan jurnal hasil penelitian. Sumber materi tersebut membantu pemahaman peserta didik terhadap materi, sehingga didalam LKPD terdapat beberapa referensi yang digunakan agar peserta didik jauh lebih memahami materi tersebut.<sup>18</sup>

Berdasarkan langkah-langkah penyusunan LKPD tersebut dapat dilihat

---

<sup>18</sup>Musbihin, *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTRL) Pada Materi Pokok Himpunan Dengan Soal-Soal Berbasis Berpikir Kritis Matematis Untuk MTs/SMP* (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, td, 2014), h. 25-26.

bahwa penyusunan LKPD dalam Penelitian ini adalah:

- (1) Menganalisis kurikulum untuk menentukan materi pokok dengan melihat silabus, kemudian menentukan kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik
- (2) Peta kebutuhan LKPD untuk membantu dalam pengurutan materi LKPD.
- (3) Menentukan judul LKPD, judul LKPD ditentukan berdasarkan kompetensi dasar.
- (4) Penulisan LKPD, didalam penulisan LKPD ada beberapa yang harus diperhatikan yaitu: perumusan indikator, menyusun materi dan menentukan alat penilain.

#### 4. Materi Persegi Panjang

##### a. Pengertian Persegi Panjang

Persegi panjang adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh dua pasang rusuk yang masing-masing sama panjang dan sejajar dengan pasangannya. Persegi panjang memiliki empat buah sudut yang kesemuanya adalah siku-siku. Rusuk panjang dalam persegi panjang di sebut panjang ( $p$ ) dan rusuk pendek disebut lebar ( $l$ ).<sup>19</sup>

Contoh gambar persegi panjang ABCD adalah sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Persegi Panjang**

Contoh bangun persegi panjang dalam kehidupan sehari-hari antara lain:

<sup>19</sup> Purtoowo, *Pendidikan Matematika II*. (Surakarta: UNS Press, 2002), h.24.

bentuk papan tulis, rangka jendela, kalender dinding, dll.<sup>20</sup>

Kegiatan pembelajaran pengenalan persegi panjang tidak jauh berbeda dengan pengenalan persegi, hanya saja selama ini terjadi ketidaktepatan penanaman konsep dalam topik sebelumnya yaitu persegi, dikarenakan topik persegi panjang sangat erat kaitannya dengan topik persegi dan merupakan sebuah topik yang berkelanjutan. Hal ini akan mempengaruhi pemahaman siswa selanjutnya tentang konsep persegi panjang.

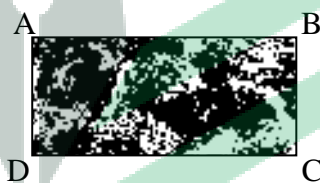
#### b. Sifat-sifat Persegi Panjang

Sifat-sifat persegi panjang adalah sebagai berikut:

- 1) Sisi-sisi yang berhadapan dari persegi panjang adalah sama panjang dan sejajar
- 2) Susut-sudut persegi panjang adalah sama besar dan merupakan sudut siku-siku
- 3) Diagonal-diagonal persegi panjang adalah sama panjang dan saling membagi dua sama panjang.

#### c. Luas dan Keliling Persegi Panjang

Luas persegi panjang sama dengan hasil kali panjang dan lebarnya.<sup>21</sup>



**Gambar 2.2** Daerah yang diarsir adalah luas persegi panjang

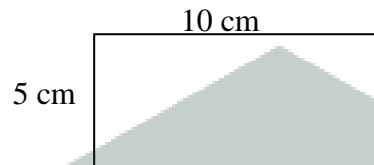
Jadi rumus untuk mencari luas persegi panjang adalah  $L = p \times l$ . Sedangkan

<sup>20</sup> Chotmil Huda, *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika dengan Model Pembelajaran Treffinger pada materi pokok Keliling dan Luas Pesegi dan Persegi panjang*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya , td, 2011), h. 29.

<sup>21</sup>Abdur Rahman As'ari, Mohammad Tohir, Erik Valentino, Zainul Imron, dan Ibnu Taufik, *Matematika untuk SMP/MTS kelas VII*, 8 edisi (jakarta : pusat kurikulum dan pembukuan, balitbang, kemendikbud, 2016), h. 199.

Keliling persegi panjang adalah jumlah seluruh panjang sisi-sisinya. Jadi rumus keliling persegi panjang adalah  $K = 2(p + l)$ .

Contoh soal:



**Gambar 2.3 Persegi Panjang**

Hitunglah luas dan keliling persegi Panjang dari gambar diatas?

Jawaban:

Diketahui:  $p = 10$  cm dan  $l = 5$  cm

Ditanyakan: Luas dan keliling persegi Panjang

Penyelesaian:

Luas

$$\begin{aligned}
 &= p \times l \\
 &= 10 \times 5 \\
 &= 50 \text{ cm}^2
 \end{aligned}$$

Keliling

$$\begin{aligned}
 &= 2 \times (p + l) \\
 &= 2 \times (10 + 5) \\
 &= 2 \times 15 \\
 &= 30 \text{ cm.}
 \end{aligned}$$

Jadi, luas dari gambar diatas adalah  $50 \text{ cm}^2$  dan keliling adalah 30 cm.

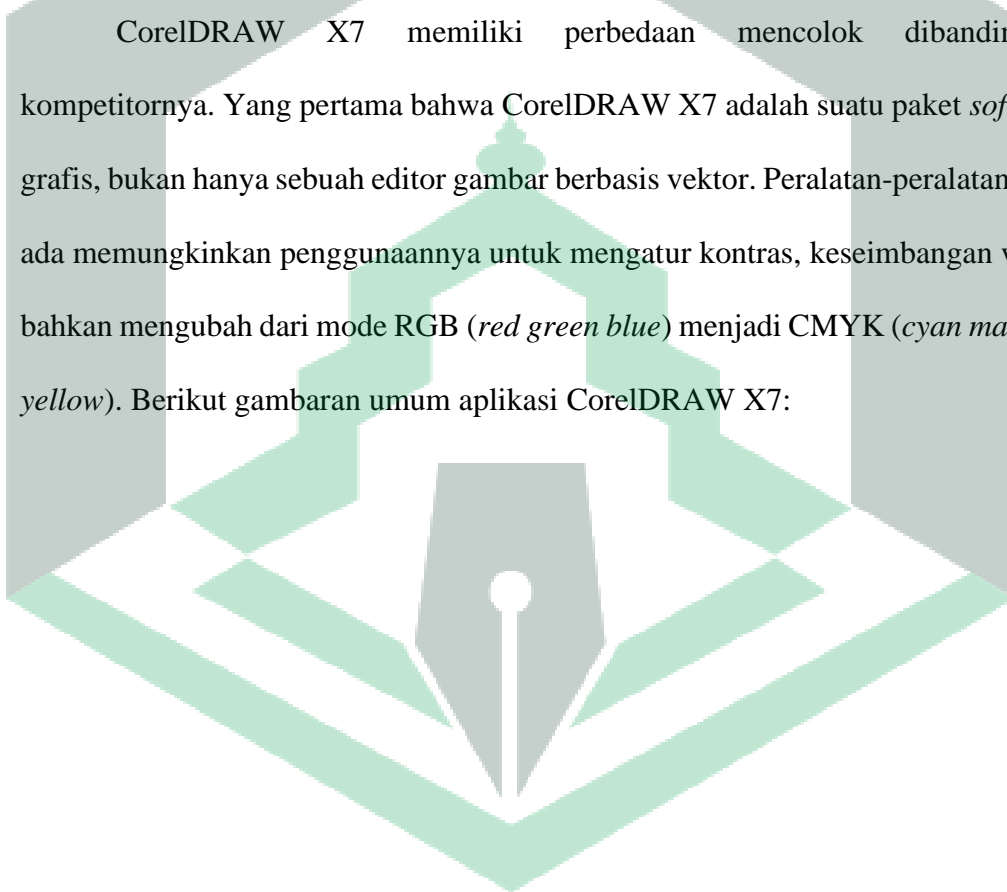
## 5. CorelDRAW X7

### a. Pengertian CorelDRAW X7

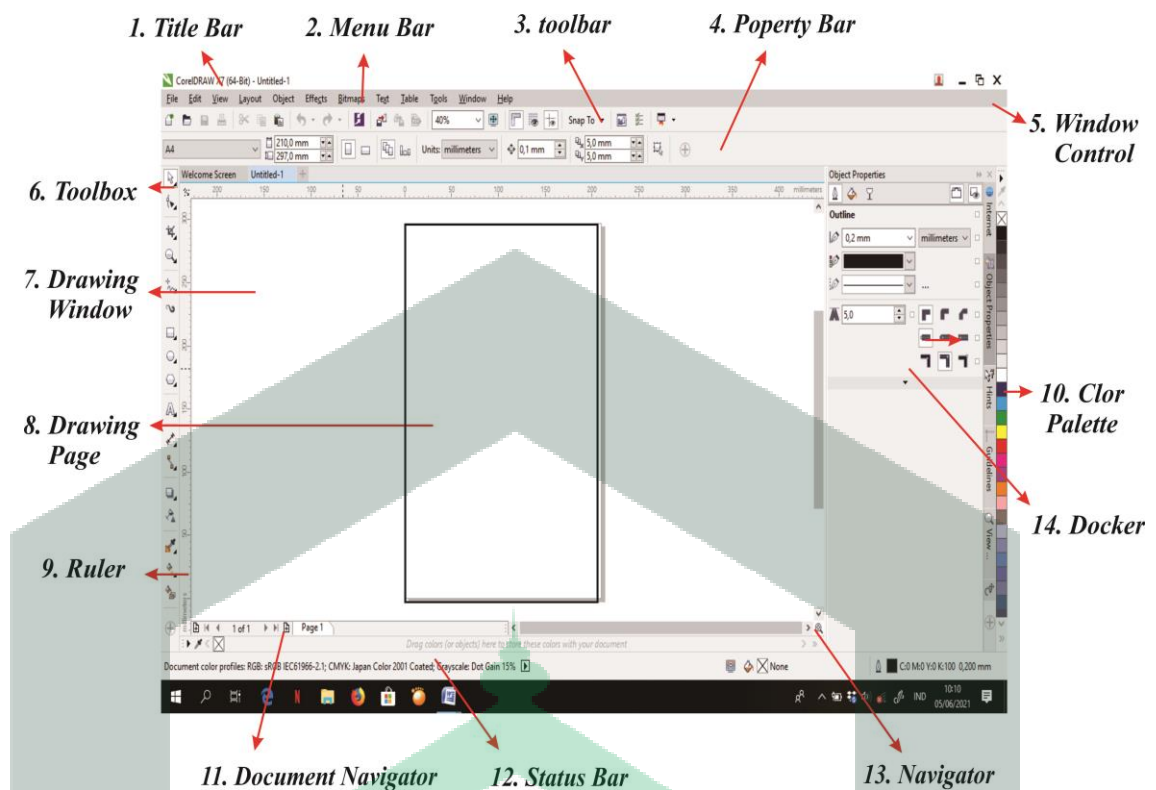
CorelDRAW X7 merupakan suatu program aplikasi grafis berbasis vektor yang memungkinkan seseorang membuat sebuah karya seni profesional. Mulai dari

yang *simple* seperti logo sederhana hingga ilustrasi teknis yang rumit atau kompleks dengan pemrosesan visual. CorelDRAW X7 sejak awal dikembangkan untuk *Windows* dan saat ini dapat berjalan pada *Windows* 2000 dan versi selanjutnya. Pada 1985, Dr. Michael Cowpland mendirikan Corel untuk menjual sistem *desktop-publishing* berbasis Intel. Pada 1987, corel merekrut beberapa pengembang *software (programmer)* untuk membangun sebuah *software grafis* berbasis vektor untuk dijadikan sesuatu dengan paket *dekstop-publishing* corel.

CorelDRAW X7 memiliki perbedaan mencolok dibandingkan kompetitornya. Yang pertama bahwa CorelDRAW X7 adalah suatu paket *software* grafis, bukan hanya sebuah editor gambar berbasis vektor. Peralatan-peralatan yang ada memungkinkan penggunaannya untuk mengatur kontras, keseimbangan warna bahkan mengubah dari mode RGB (*red green blue*) menjadi CMYK (*cyan magenta yellow*). Berikut gambaran umum aplikasi CorelDRAW X7:







**Gambar 2.4 Area kerja CorelDRAW X7**

- 1) *Title Bar* adalah area yang menampilkan judul/nama file yang sedang dibuka.
- 2) *Menu Bar* merupakan area yang berisi menu > dengan perintah-perintah yang di kelompokkan berdasarkan kategori yaitu: *file, Edit, View, Layout, Arrange, Effects, Bitmaps, Text, Table, Tools, Windows* dan *Help*.
- 3) *Toolbar/Standar Bar*. Toolbar berisi kumpulan ikon yang memiliki fungsi tertentu dan digunakan untuk mempermudah pengaksesan sebuah perintah/tool.
- 4) *Property bar* adalah bagian yang berisi alat yang aktif (*actife tool*) yang akan muncul jika pengguna mengklik *tools* tertentu atau membuat objek. Maka dari itu *property bar* dapat berubah-ubah dan tidak sama antara satu *tools* dan *tools* yang lain.

- 5) *Control Windos* merupakan kumpulan tombol pengatur tampilan jendela CorelDRAW X7.
- 6) *Toolbox* merupakan bagian utama berupa *tools*/alat untuk membuat, mengisi dan memodifikasi suatu objek dalam CorelDRAW X7.
- 7) *Drawing Window* merupakan area diluar *drawing page* yang dapat juga digunakan untuk membuat atau memodifikasi objek.
- 8) *Drawing Page* merupakan area lembar kerja berbentuk persegi dengan ukuran yang bisa di ubah-ubah. Dimana setiap objek gambar yang terdapat di area tersebut dapat dicetak.
- 9) *Ruler* merupakan batas horisontal dan vertikal yang digunakan untuk menentukan ukuran dan posisi objek pada sebuah gambar.
- 10) *Clor Palette* merupakan bagian yag berisih contoh warna *default* yang dapat di gunakan langsung untuk memberi warna pada objek kurva atau text.
- 11) *Documen Navigator* adalah area di pojok kiri bawah *Drawing Window* yang merupakan pengontrol untuk perpindah dari satu halaman ke halaman yang lain.
- 12) *Status Bar* menampilkan status objek yang sedang aktif dan posisi *cursor* di jendela
- 13) *Navigator* adalah tombol pada sudut kanan bawah *Drawing Window* yang berguna untuk membuka tampilan *Drawing Window* dalam ukuran yang kecil. Tombol tersebut dapat membantu anda untuk bergerak pada gambar yang anda kerjakan. Cara menggunakan hanya dengan mengklik kiri *mouse* dan menahannya.

14) *Docker* jendela yang berisi perintah dan setting (pengatiran) yang relevan pada alat (*tool*) tertentu.<sup>22</sup>

b. Kegunaan CorelDRAW X7

Terdapat beberapa kegunaan dari penggunaan CorelDRAW X7 yaitu sebagai berikut:

- 1) Banyak digunakan untuk membuat desain logo atau simbol, terutama logo dua dimensi, karena memiliki kemudahan dalam mengelola garis dan warna.
- 2) Dapat digunakan sebagai alat untuk mendesain kebutuhan publikasi *offline* atau periklanan seperti membuat brosur, undangan, *leaflet* dan lain sebagainya.
- 3) Dapat membaca semua jenis *font*, sehingga akan mempermudah untuk lebih mengeksplorasi desain dan tulisan yang dibuat.
- 4) Dalam pembuatan buku CorelDRAW X7 sering digunakan untuk mendesain sampul atau *cover* buku serta mempercantik buku yang dibuat.
- 5) Membuat gambar ilustrasi juga bisa dilakukan di CorelDRAW X7 memiliki tingkat ukuran akurasi yang tinggi.

c. Kelebihan CorelDRAW X7

- 1) Tampilan lebih *userfriendly*.
- 2) Tambahan fitur-fitur terbaru yang tidak ada pada versi bawahnya seperti *QR code* serta penyempurna fitur yang sudah ada sebelumnya.
- 3) Editor vektor-gravis yang terbaik dengan banyak fitur canggih.
- 4) CorelDRAW sangat bagus dalam kolaborasi tes dan gambar.

---

<sup>14</sup>Jubile Enterprice, *101 TIP & CorelDraw 2018 Mengupas Fitur Tersembunyi dan Tercanggih yang ada di Coreldraw 2018*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018), h. 175-200

- 5) Dapat menyesuaikan ruang kerja dan antar muka sesuai dengan tingkat keahlian.
  - 6) Dapat menangani dokumen multi-halaman termasuk koleksi gambar, template, font dan video pelatihan.<sup>23</sup>
- d. Kekurangan CorelDRAW X7
- 1) Membutuhkan memori yang lumayan besar, dibutuhkan minimal 2 GB RAM untuk menginstalnya.
  - 2) Sulit digunakan untuk yang baru mengenal CorelDRAW X7.
  - 3) Pembuatan tabel sedikit sulit digunakan diCorelDRAW X7.
  - 4) Tidak cocok untuk pengeditan foto
  - 5) Pemakaian yang tidak bisa permanen atau hanya dibatasi selama tiga puluh hari saja.<sup>24</sup>

### C. Kerangka Fikir

Kerangka fikir merupakan sintesa hubungan antar variabel yang di susun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan. Berdasarkan teori-teori yang telah di deskripsikan tersebut, selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antar variabel yang di teliti.<sup>25</sup>

Seperti yang telah dibahas sebelumnya bahwa banyak peserta didik yang

<sup>23</sup>Sella Atika, *Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan CorelDraw x7 pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Materi Dakwah Nabi Muhammad SAW KELAS IV MI*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, td, 2019), h. 42-43.

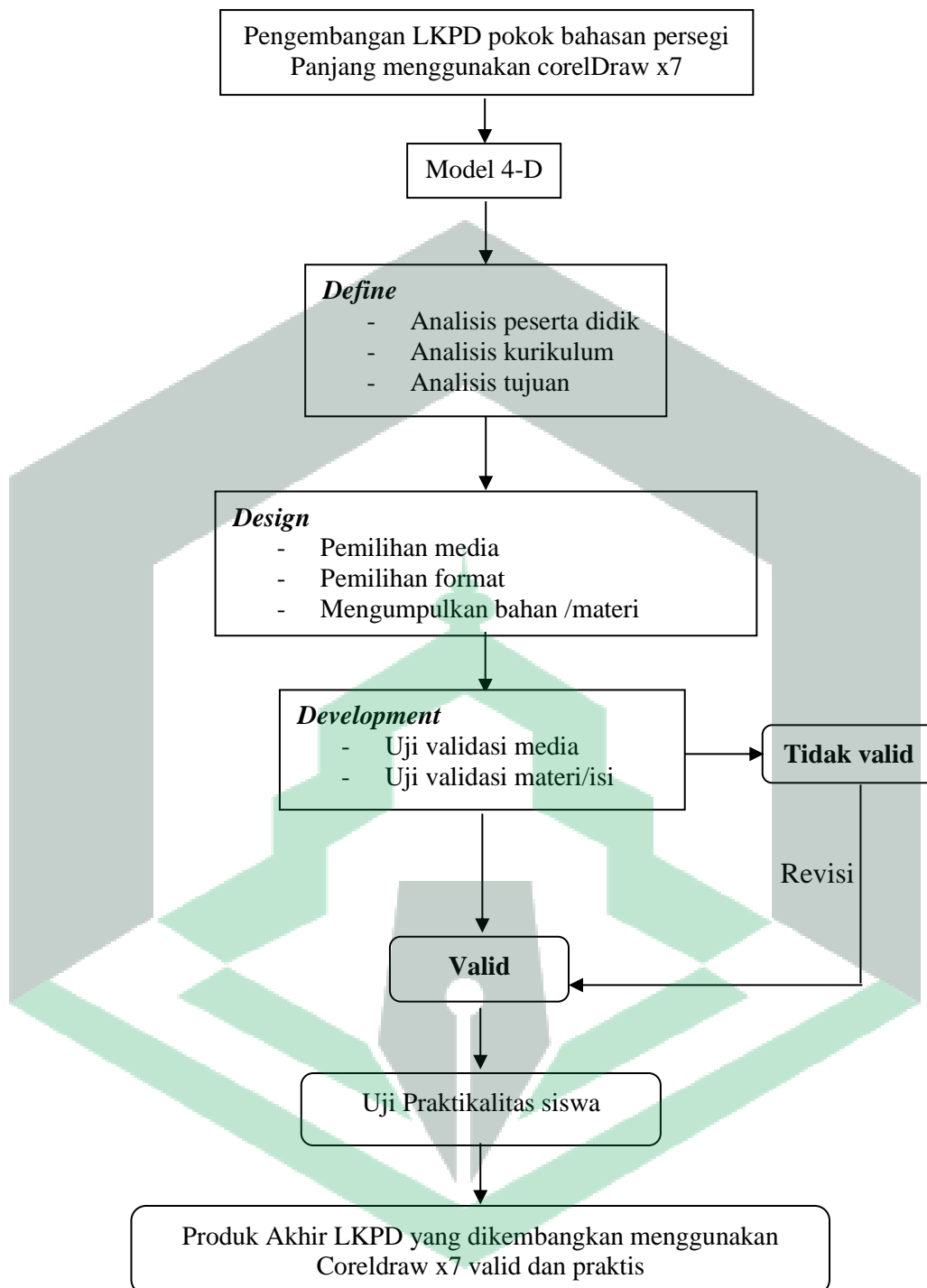
<sup>24</sup>Tri Wahyuni, *Pengembangan Medi Pembelajaran CorelDraw Pada Mata Pembelajaran Multimedia Kelas XI TKJ Di SMK Piri 2 Yokyakarta*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, td, 2018), h. 18-19

<sup>25</sup>Musbihin, *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Berbasis Berpikir Kritis Matematis Untuk MTs/SMP*, (Lampung: UIN raden Intan Lampung, td, 2018), h. 48.

kurang tertarik belajar matematika. Karena Peserta didik sangat sulit memahami pelajaran matematika terkhusus pada materi persegi panjang padahal materi persegi panjang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari. Ini disebabkan karena kejenuhan peserta didik saat proses pembelajaran sedang berlangsung, sehingga peserta didik tidak fokus terhadap apa yang disampaikan oleh guru, hal ini juga dikarenakan oleh pemaparan materi oleh guru monoton tanpa ada inovasi-inovasi, sehingga peserta didik kurang tertarik untuk menyimak pelajaran.

Berikut bagan langkah-langkah perancangan LKPD:





**Gambar 2.5 Bagan Kerangka Pikir**

### **BAB III**

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian pengembangan atau biasa di sebut *research & Development (R&D)*. *R&D* adalah metode penelitian yang secara sengaja dilakukan untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menguji keefektifan produk dengan model-model tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien dan produktif.<sup>26</sup> Menurut Van Den Akker dan Plomp mendeskripsikan penelitian pengembangan berdasarkan dua tujuan yaitu: (1) Pengembangan untuk mendapatkan prototipe produk, (2) perumusan saran-saran metodologis untuk pendesainan dan evaluasi *prototipe* tersebut.<sup>27</sup> Sedangkan menurut Endang, tujuan dari penelitian pengembangan adalah untuk menilai perubahan-perubahan yang terjadi selama kurung waktu tertentu serta untuk menghasilkan suatu produk baru melalui proses pengembangan.<sup>28</sup> Pada penelitian ini produk yang dihasilkan adalah bahan ajar berupa LKPD yang dirancang menggunakan CorelDRAW X7 pada materi persegi panjang untuk siswa kelas VII di SMP Negeri Satap Salu simbuang.

### **B. Lokasi dan waktu penelitian**

Penelitian ini dilakukan di kelas VII SMP Negeri Satap Salu Simbuang

---

<sup>26</sup>Yusefdi, *Pengembangan LKS Matematika Dengan Model Pembelajaran Kreatif Dan Produktif Pada Materi Ruang Dimensi Tiga Kelas X SMAN 6 BENGKULU*, (Bengkulu: Universitas Bengkulu, td , 2014), h. 36.

<sup>27</sup> Van Den Akker & Plomp, Tjeerd, *Development Research in Curriculum: Proposition and Experiences*, The Netherlands: University of Twente.

<sup>28</sup>Endang Muliyaningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang pindidikan*, (Yogyakarta: Alfabeta, 2011), h. 161.

yang terletak di desa Iianbatu, Kecamatan Walenrang Barat, Tahun ajaran 2021/2022 untuk uji coba produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

### C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah pihak-pihak yang terlibat dalam pengumpulan data yaitu peserta didik Kelas VII SMP Negeri Satap Salu Simbuang.

### D. Prosedur Pengembangan LKPD

Prosedur pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik dalam penelitian ini merujuk pada tahap dalam model pengembangan 4-D (*four D Models*). Pengembangan perangkat model 4-D yang di kemukakan oleh Thiagarajan dan semmel terdiri dari empat tahap, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*desingn*), pengembangan (*develop*), dan pendesiminasian (*dessiminate*).<sup>29</sup> Peneliti menggunakan model 4-D karena: (1) lebih tepat digunakan sebagai dasar untuk merancang bahan ajar yakni Lembar Kegiatan Peserta Didik. (2) uraiannya tampak lebih lengkap dan sistematis, dan (3) Dalam pengembangannya melibatkan penialian ahli.

Berikut adalah uraian secara rinci tahap-tahap pengembangan model 4-D yang dilakukan dalam penelitian ini:

#### 1. Tahap pendefinisian (*Define*)

Tahap ini bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan menganalisis tujuan dan batasan materi yang akan di kembangkan pada tahap ini terdapat lima pokok kegiatan yaitu:

---

<sup>29</sup>Thiagarajan, S., Semmel, D. S & Semmel, M. I.1974. *Instructional Development for Training Teacher of Expectional Children*. Minneapolis, Minesota: Leadership Training Institute / Special Education, University of Minnesota.



a. Analisis Awal Akhir (*Front-End Analysis*).

Pada kegiatan ini dilakukan dengan memunculkan masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan Lembar Kerja Siswa. Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum yang sedang berjalan, teori belajar yang relevan, tantangan dan tuntutan masa depan sehingga di peroleh deskripsi yang dianggap sesuai.

b. Analisis Peserta (*Learner Analysis*).

Pada kegiatan ini dilakukan telaah terhadap karakteristik siswa yang akan menggunakan bahan ajar. Tujuan dari analisis ini adalah untuk menelaah karakteristik siswa yang meliputi latar belakang siswa, bahasa yang digunakan dan perkembangan kognitif siswa. Hasil telaah tersebut digunakan sebagai bahan pertimbangan dan acuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Siswa Matematika dengan menggunakan bahasa ahlak.

c. Analisis Tugas (*Task Analysis*).

Pada kegiatan ini dilakukan pendefinisian *skill* utama yang akan dikembangkan dalam pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang sedang berjalan.

d. Analisis Konsep (*Concep Analysis*).

Pada kegiatan ini dilakukan dengan mengidentifikasi, merinci dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang relevan yang akan di ajukan berdasarkan analisis awal akhir.

e. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*).

Pada kegiatan ini dilakukan dengan mengubah tujuan dari analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran yang hendak diajarkan. Hal ini berguna untuk

membatasi peneliti supaya tidak menyimpang dari tujuan semula saat membuat bahan ajar.

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

Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan *Prototipe* Lembar Kerja Siswa yang dikembangkan. Langkah langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

### a. Penyusunan Tes (*Constructing Criterion-Refrenced Test*).

Dalam penulisan ini peneliti tidak menyusun tes awal, tetapi hanya menyusun tes akhir. Tes disusun berdasarkan analisis peserta didik, analisis materi dan rumusan tujuan pembelajaran.

### b. Pemilihan Media (*Media Selection*).

Pemilihan media pada tahap ini, disesuaikan dengan hasil analisis materi, rumusan tujuan, karakteristik peserta didik dan fasilitas yang ada di sekolah.

### c. Pemilihan Format (*Format Selection*).

Pada tahap ini, pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik meliputi pemilihan format untuk merancang isi materi, pemilihan pendekatan, metode pembelajaran dan sumber belajar yang akan dikembangkan yang didapatkan dari berba.

### d. Rancangan Awal (*Initial Design*).

Hasil dari tahap ini berupa rancangan awal yaitu Lembar Kegiatan Peserta Didik yang di buat oleh peneliti dan disebut sebagai draf I.

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

Tahap pengembangan adalah tahap realisasi produk. Pada tahap ini pengembangan LKPD dilakukan sesuai dengan tahap perencanaan. Setelah itu LKPD tersebut akan diuji validitas dan praktikalitasnya.

#### a. Penilaian para ahli (*Expert Appraisal*).

Penilaian para ahli meliputi Validasi (*Content Validity*). Pada Lembar Kegiatan Peserta Didik yang dikembangkan pada tahap perancangan (*Design*). Hasil validasi para ahli digunakan sebagai dasar melakukan revisi dan penyempurnaan Lembar Kegiatan Peserta Didik. Hasil revisi ini disebut draft II

#### b. Uji coba terbatas (*Development Testing*)

Menggunakan draf II dilakukan pada peserta didik yang sesungguhnya. Uji coba terbatas dilakukan untuk memperoleh masukan langsung dari lapangan terhadap Lembar Kegiatan Peserta Didik yang telah di susun. Dalam uji coba terbatas ini dicatat semua respon dan komentar baik dari pendidik maupun peserta didik yang digunakan sebagai dasar revisi. Hasil revisi ini disebut draf final.

### 4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran meliputi: pengemasan, penyebaran dan tahap pengadopsian. Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh guru yang lain. Tahap penyebaran tidak dilakukan oleh peneliti dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu yang dimiliki.

## E. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan hal yang sangat mempengaruhi

kualitas dari hasil penelitian. Adapun yang dibutuhkan dalam hal ini adalah:

#### 1. Wawancara

Proses wawancara ini dilakukan dengan guru mata pelajaran matematika kelas VII SMPN Satap Salu simbuang. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang ada didalam kelas serta kebutuhan apa saja yang diperlukan didalam kelas. Peneliti melakukan wawancara digunakan pada saat melakukan studi pendahuluan untuk menentukan kebutuhan peserta peserta didik dan permasalahan dalam proses pembelajaran.

#### 2. Angket

Angket digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan LKPD yang dikembangkan. Suatu LKPD dikatakan valid dan praktis apabila hasil presentase dari angket yang digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan memenuhi kriteria valid dan praktis.

### **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.<sup>30</sup> Instrumen penelitian juga dapat didefinisikan sebagai peralatan yang digunakan untuk memperoleh, mengelolah, dan menginterpretasikan informasi dari para responden yang dilakukan dengan pola pengukuran yang sama.

#### 1. Lembar validasi ahli

##### a. Lembar validasi ahli materi

---

<sup>30</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitataif dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 148.

Lembar validasi ini berisikan aspek-aspek yang akan dinilai oleh ahli materi. Adapun aspek-aspek tersebut antara lain sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi**

No	Aspek yang Dinilai
isi LKPD	
1	Kesesuaian kurikulum K13
2	Kesesuaian dengan RPP
3	Kebenaran konsep/kebenaran materi
4	Kesesuaian dengan materi
5	Ketetapan penggunaan istilah dan simbol
6	Keterampilan proses/pemecahan masalah sesuai dengan karakteristik
Manfaat/Kegunaan LKPD	
Dapat merubah kebiasaan pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi terpusat pada siswa	

**b. Lembar Validasi Ahli Desain dan Media**

Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas produk pembelajaran. Adapun lembar validasi ini berisikan aspek-aspek yang akan dinilai oleh validator. Aspek-aspek tersebut antara lain sebagai berikut :

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media**

No.	Aspek Yang Dinilai
Format Lembar Kegiatan Peserta Didik	
1	Kejelasan pembagian materi
2	Penomoran
3	Kemenarikan
4	Keseimbangan antara teks dan ilustrasi
5	Jenis dan ukuran huruf

- 6 Pengaturan ruang (tata letak)
- 7 Kesesuaian ukuran fisik dengan siswa

---

Bahasa dan Tulisan

---

- 1 Menggunakan bahasa yang komunikatif dan struktur kalimat yang sederhana, sesuai dengan taraf berfikir dan kemampuan membaca serta usia seluruh peserta didik
  - 2 Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar
  - 3 Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca yang sesuai dengan EYD
  - 4 Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan sudah dipahami oleh peserta didik
  - 5 Jelas, sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda
- 

Ilustrasi, Tata Letak Tabel, Gambar/Diagram

---

1. LKPD disertai dengan ilustrasi tabel, gambar/diagram yang berkaitan dengan materi pelajaran atau konsep yang dibahas
  - 2 Ilustrasi tabel, gambar/ diagram dibuat dengan tata letak secara efektif
  - 3 Dapat digunakan untuk mengerjakan materi
  - 4 Menarik, jelas terbaca dan mudah dipahami
- 

## 2. Lembar Angket Praktikalitas

Lembar angket praktikalitas digunakan untuk memperoleh data tentang kepraktisan LKPD pokok bahasan persegi panjang menggunakan CorelDRAW X7 yang telah dikembangkan. Lembar angket praktikalitas ini diberikan kepada peserta didik. Adapun aspek-aspek yang akan dinilai antara lain, sebagai berikut :

**Tabel 3.3 kisi-kisi angket praktikalitas oleh peserta didik**

No	Aspek Penilaian
1	Efektif
2	Kreatif
3	Efisien
4	Interaktif
5	Menarik

## G. Teknik analisis data

Analisis data yaitu kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden dan sumber data lain dikumpulkan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

### 1. Analisis Deskriptif Kualitatif

Teknik ini untuk mengolah data hasil dari *review* dari ahli matematika, ahli media pembelajaran dan guru. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik serta saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk pengembangan.

### 2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Teknik ini digunakan untuk mengelolah data yang diperoleh melalui lembar validasi dan angket praktikalitas.

#### a. Teknik Analisis Data Validasi

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara laporan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya yang terjadi pada objek penelitian.<sup>31</sup>

Kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data kevalidan yaitu validator diberikan lembar validasi setiap instrumen untuk diisi dengan tanda centang (✓) pada skala *likert* 1-4 seperti berikut:

Skor 1 : Kurang Relevan

---

<sup>31</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Cet XV; Bandung: Alfabeta, 2012), h. 363.

Skor 2 : Cukup Relevan

Skor 3 : Relevan

Skor 4 : Sangat relevan

Selanjutnya berdasarkan lembar validasi yang diisi validator, validasi dihitung menggunakan rumus untuk memperoleh persentase yang kemudian dikategorikan berdasarkan tabel kategorivalidasi untuuk memperoleh hasil validasi. Menurut Ridwan dalam nilam, rumus dan pengkategorian yang akan digunakan untuk menentukan validasi yaitu:<sup>32</sup>

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 3.4 Pengkategorian Validasi**

Interval Skor	Kategori
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

b. Teknik Analisis Data Praktikalitas

Teknik analisis data untuk memperoleh kepraktisan dicari dengan menggunakan rumus untuk memperoleh persentasinya dan kemudian dikategorikan sesuai tabel kategori kepraktisan. Menurut Ridwan dalam Nilam, yang digunakan untuk memperoleh hasil kepraktisannya, yaitu:

<sup>32</sup>Nilam Permatasari Munir, "Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis konstruktivisme Dengan Media E – Learning Pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo," *Pendidikan* 6, no 2 (2018): 167-78.



$$Persentase = \frac{\sum skor \text{ per item}}{skor \text{ maksimal}} \times 100\%$$

**Tabel 3.5 Pengkategorian Praktikalitas**

Interval Skor	Kategori
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cuku Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Gambaran Umum SMP Negeri 101 Salu Simbuang

Identitas sekolah yang diteliti antara lain sebagai berikut:

###### a. Identitas sekolah

Nama Sekolah	: SMP Negeri 101 Salu Simbuang
Alamat Sekolah	: Jl. Simbuang
Dusun	: Bolong
Kecamatan	: Walenrang Barat
Kabupaten	: Luwu
Provinsi	: Sulawesi Selatan
Status	: Negeri
Bentuk Pendidikan	: SMP
Status Kepemilikan	: Pemerintah Pusat

###### b. Visi dan Misi Sekolah

Adapun visi dan Misi Sekolah yaitu:

###### 1) Visi

Unggul dalam prestasi, berwawasan lingkungan, berdasarkan imtak dan iptek

###### 2) Misi

- a) Menciptakan kegiatan belajar yang aktif, kreatif inovatif dan mencapai daya serap dan ketuntasan belajar yang tinggi.
- b) Mengoptimalkan bimbingan untuk mengembangkan bakat dan kemampuan siswa.

- c) Menumbuh kembangkan penghayatan serta pengamalan ajaran agama untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta memiliki budi pekerti luhur.
- d) Mengoptimalkan pelaksanaan pendidikan lokal dan dan global.
- e) Menumbuh kembangkan minat dan budaya membaca.
- f) Membekali keterampilan hidup didalam masyarakat sesuai dengan kemampuan dan potensi yang ada.
- g) Mewujudkan sekolah yang bersih dan sehat.
- h) Mempersiapkan diri menjadi sekolah berwawasan lingkungan.
- i) Mengoptimalkan kegiatan kegiatan ekstrakurikuler.
- j) Meningkatkan pembinaan tim olahraga (sepak bola bulutangkis dan tennis meja).
- k) Meningkatkan pembinaan lomba mata pelajaran / olimpiade MIPA.

## 2. Prosedur Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD)

Proses penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan model Pengembangan 4-D (*four D models*), yang terdiri dari 4 tahap yaitu: *define, Desing, develop, and dessiminate*.

### a. Define

Tahap pendefinisian untuk menetapkan dan menganalisis tujuan dan batasan materi yang akan dikembangkan.

#### 1) Analisis awal akhir

Data dari tahap ini dikumpulkan melalui kegiatan observasi media pembelajaran yang tersedia di sekolah dan wawancara dengan guru kelas VII SMPN Satap Salu simbuang. Data yang diperoleh dari hasil observasi adalah

sebagian besar peserta didik kesulitan untuk menangkap pengetahuan yang diajarkan oleh guru karena tidak adanya buku pegangan peserta didik, peserta didik hanya mengandalkan materi yang dipaparkan oleh guru dengan menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran berpusat pada guru.

## 2) Analisis Peserta didik

Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa peserta didik kelas VII SMPN Satap Salu Simbuang memiliki gaya belajar yang heterogen. Gaya belajar yang berbeda-beda tersebut tentu mempengaruhi penggunaan media dalam pembelajaran. Saat wawancara, peserta didik mengaku bahwa sebenarnya mereka kurang menyukai jika pembelajaran matematika hanya dilakukan dengan metode ceramah guru. Beberapa peserta juga menyampaikan bahwa kurangnya media dalam pembelajaran membuat peserta didik kurang tertarik pada pembelajaran matematika yang cenderung membuat siswa kesulitan dalam memahami pelajaran matematika. Peneliti menganalisis keinginan siswa tersebut seluruhnya mengarah pada pembelajaran yang lebih bermakna dibanding hanya mendengar ceramah saja. Oleh karena itu, media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Lembar Kegiatan Peserta didik yang diharapkan mampu memfasilitasi siswa memperoleh pembelajaran serta memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran matematika.

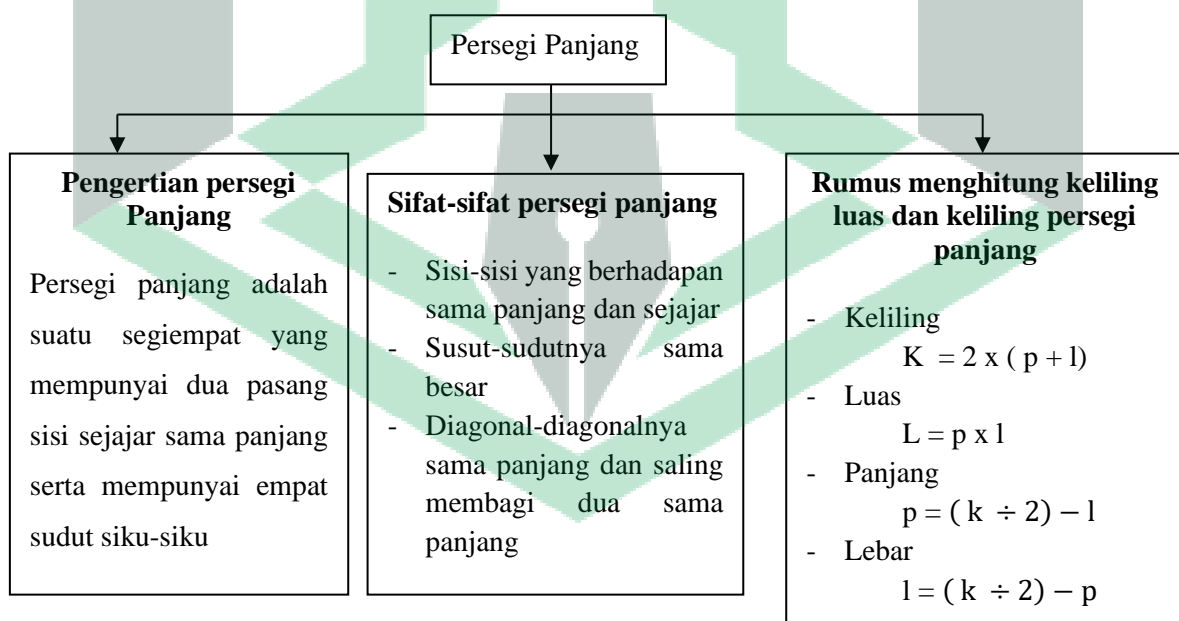
## 3) Analisis tugas

Pada tahap ini, peneliti menganalisis tugas-tugas yang harus dikuasai siswa agar dapat mencapai kompetensi minimal. Kompetensi manual yang harus dikuasai dikuasai siswa dapat dilihat melalui Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

yang ada didalam kurikulum K13. Berdasarkan kompetensi minimal yang ada dikurikulum tersebut, salah satu materi yang harus dikuasai siswa kelas VII pada semester 2 adalah materi tentang pengertian, sifat-sifat serta memahami keliling dan luas persegi panjang. LKPD pokok bahasan persegi panjang menggunakan CorelDRAW X7 berisikan materi mengenai sifat-sifat persegi panjang dan soal latihan untuk menghitung keliling dan luas persegi panjang.

#### 4) Analisis konsep

Dalam penelitian ini analisis konsep yang dilakukan dengan menganalisis Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan sumber belajar untuk mendukung proses pengembangan LKPD pokok bahasan persegi panjang menggunakan CorelDRAW X7. Hasil analisis konsep jika disajikan dalam bentuk tabel bagan adalah sebagai berikut:



**Gambar 4.1 Konsep Persegi Panjang**

### 5) Perumusan tujuan pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan berdasarkan analisis konsep dan tugas. Tujuan pembelajaran merupakan penjabaran dari indikator. Sedangkan indikator merupakan penjabaran dari Kompetensi Dasar dalam kurikulum. Kompetensi Dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang dapat dicapai dengan belajar menggunakan LKPD Pokok bahasan Persegi Panjang menggunakan CorelDRAW X7 adalah sebagai berikut :

#### a) Kompetensi Dasar

3.14 Menurunkan rumus untuk menentukan keliling dan luas segi empat

3.15 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan bangun datar segi empat

#### b) Indikator

3.14.1 Mengenal dan memahami bangun datar segi empat dan persegi panjang

3.14.2 Memahami jenis dan sifat-sifat persegi panjang

3.15.1 Memahami keliling dan luas persegi panjang

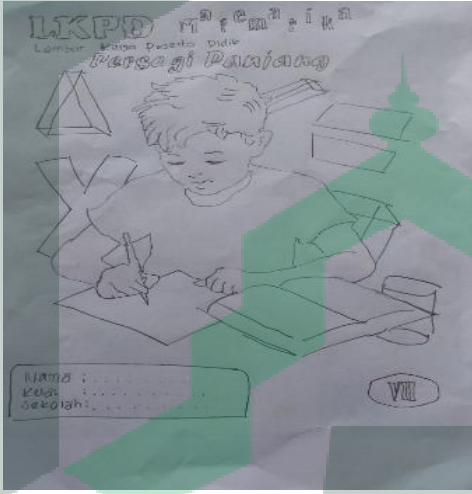
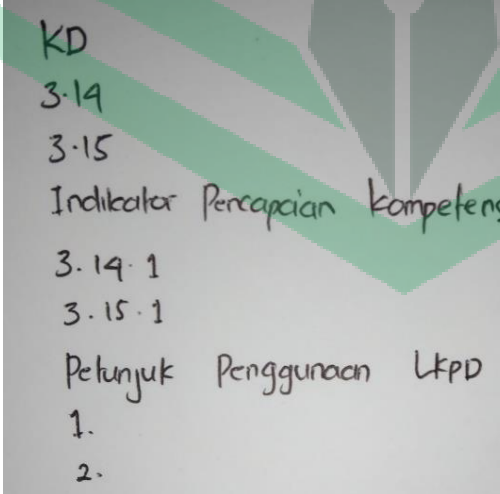
#### c) Tujuan Pembelajaran

- (1) Siswa diharapkan mampu menjelaskan pengeetian dari persegi panjang
- (2) Siswa diharapkan mampu menyebutkan sifat-sifat dari persegi panjang
- (3) Siswa diharapkan mampu menyelesaikan persoalan mengenai mencari keliling dan luas dari persegi panjang.

*b. Design*

Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan dimana pada tahap ini peneliti mulai merancang Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) dengan menggunakan CorelDRAW X7 pada mata pelajaran matematika. Adapun rancangan *storyboard* penyusunan LKPD yang akan dibuat sebagai berikut :

**Tabel 4.1 *Storyboard* LKPD pokok bahasan Persegi Panjang**

No	Board	Halaman	Naskah
1		i	Sampul LKPD
2		ii	Kompetensi Dasar

3

Kata Pengantar

Puji syukur kami sampaikan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas petunjuknya kami dapat menerbitkan LKPD yang dirancang menggunakan corelDraw X7 untuk Sekolah Menengah Pertama (smp) pada waktu yang direncanakan.

iii

Kata Pengantar  
LKPD

4

Daftar Isi

Halaman Sampul .....

Kata pengantar .....

Daftar Isi .....

Pendahuluan .....

A. pengertian persegi panjang .....

B. Sifat-sifat persegi panjang .....

C. keliling persegi panjang .....

Latihan .....

Evaluasi .....

Kunci jawaban .....


Daftar pustaka .....

iv

Daftar Isi

5

Pendahuluan



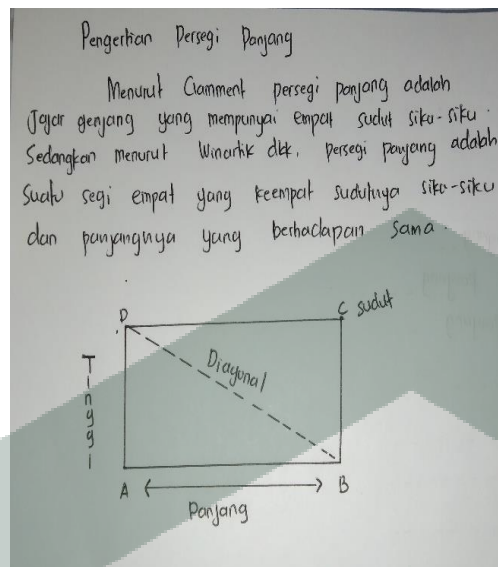
Perhatikan gambar diatas !!!  
jika mengamati gambar tersebut ternyata benda tersebut berbentuk Persegi panjang.

1

Pendahuluan  
Deksripsi singkat  
tentang persegi  
Panjang



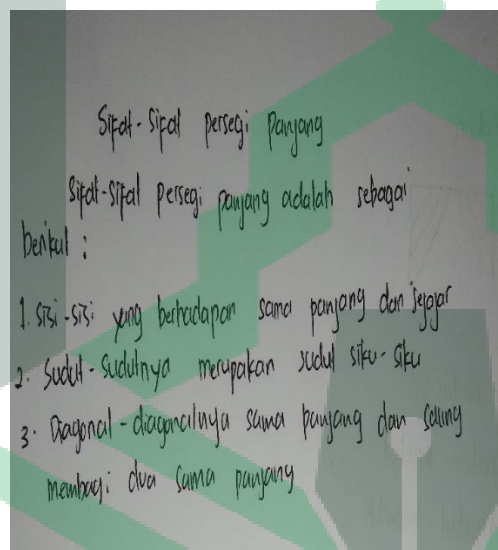
6



2

Pengertian Persegi Panjang

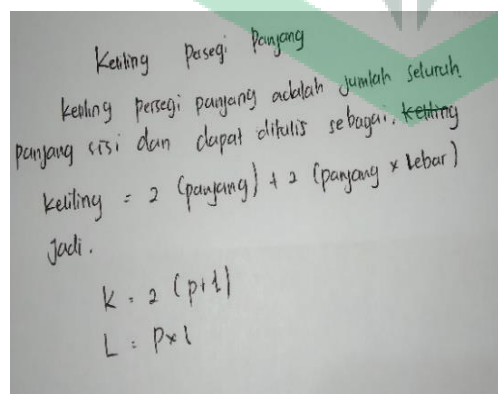
7



3-5

Sifat-sifat Persegi Panjang beserta contoh soal

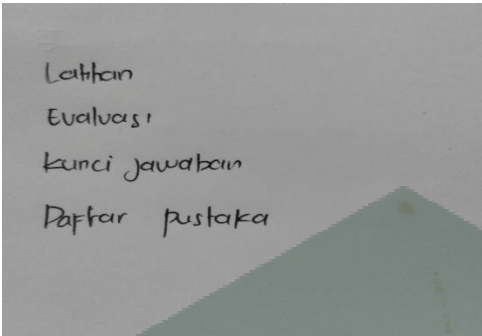
8



6-8

Keliling dan Luas Persegi Panjang beserta contoh soal

---

9		9-14	Latihan berupa Evaluasi disertai dengan kunci jawaban Daftar pustaka
---	---	------	--

---

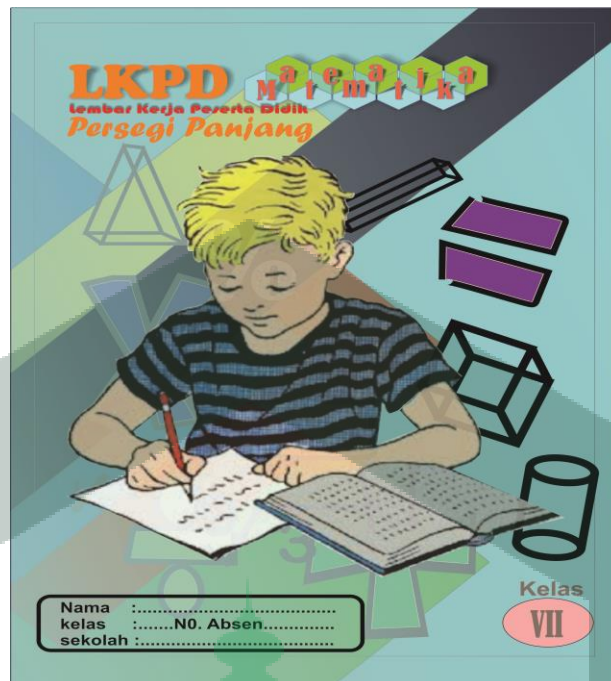
### c. *Devolopment*

Kemudian pada tahap *Devolopment* yang merupakan tahap inti dalam penyusunan LKPD menjadi suatu kesatuan yang utuh. Dimana pada tahap ini rancangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) yang telah dibuat pada tahap design kemudian dikembangkan menjadi produk Lembar Kegiatan Peserta Didik. Kemudian produk yang telah didesain dikonsultasikan kepada pembimbing sebelum diuji kelayakannya oleh validator ahli.

Pembuatan produk dari hasil rancangan meliputi:

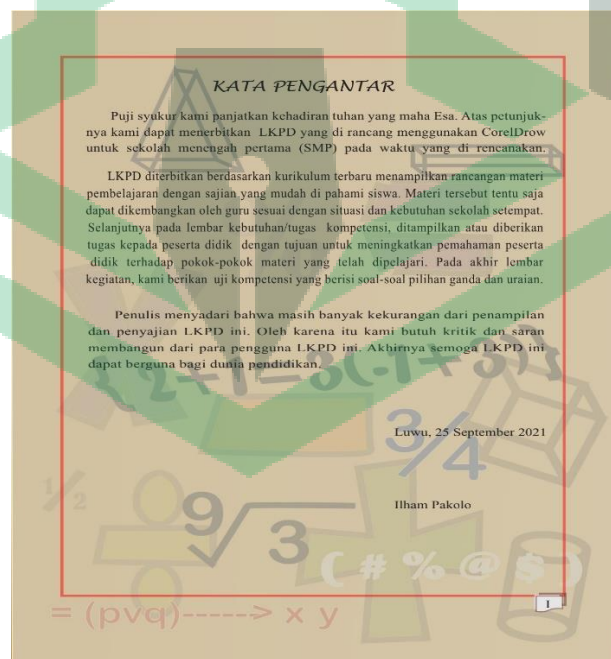
- 1) Bagian pendahuluan
  - a) Sampul LKPD

Sampul didesain dengan menggunakan aplikasi corelDRAW berdasarkan dengan melihat referensi dari sampul LKS, buku dan modul yang suda ada, yaitu sebagai berikut:



**Gambar 4.2 Sampul Depan LKPD**

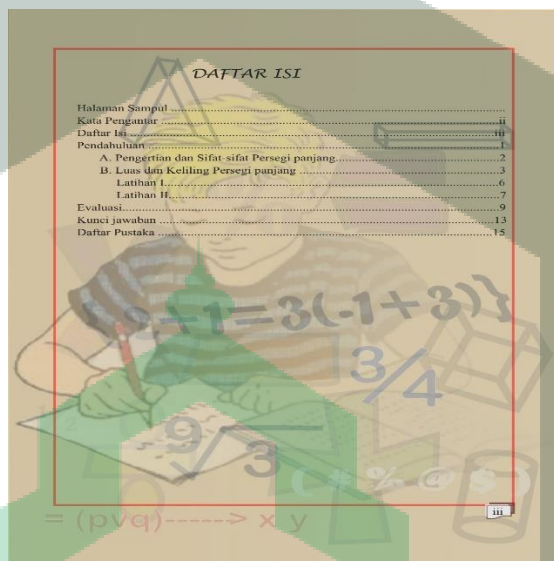
b) Kata Pengantar



**Gambar 4.3 Kata Pengantar**

### c) Daftar Isi

Daftar isi berisi tentang daftar halaman materi maupun soal yang terdapat dalam LKPD, daftar isi dibuat untuk memudahkan peserta didik maupun guru untuk menemukan halaman materi atau soal-soal yang akan dikerjakan. Tampilan daftar isi dari LKPD ialah sebagai berikut :

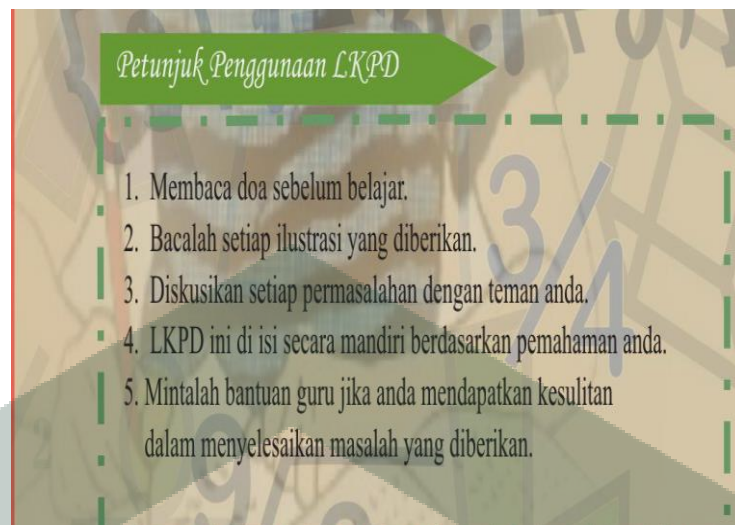


DAFTAR ISI	
Halaman Sampul .....	ii
Kata Pengantar .....	iii
Daftar Isi .....	iv
Pendahuluan .....	1
A. Pengertian dan Sifat-sifat Persegi panjang .....	2
B. Luas dan Keliling Persegi panjang .....	3
Latihan 1 .....	6
Latihan 2 .....	7
Evaluasi .....	9
Kunci jawaban .....	13
Daftar Pustaka .....	15

**gambar 4.4 Daftar Isi**

### d) Petunjuk Penggunaan LKPD

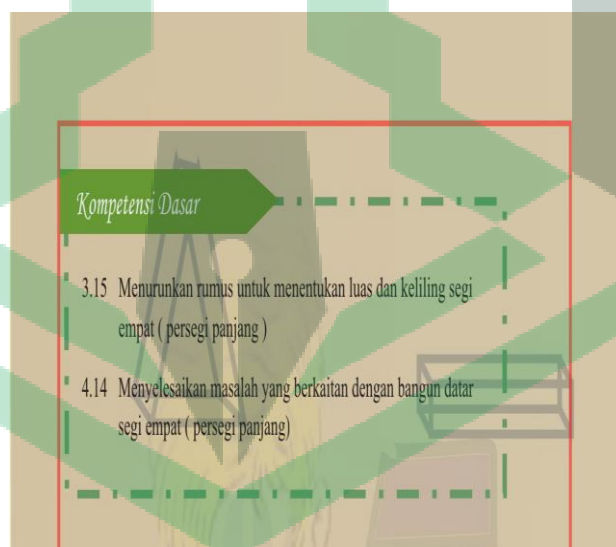
Petunjuk penggunaan LKPD dibuat untuk membantu peserta didik dan guru dalam menggunakan LKPD ini dalam proses pembelajaran. Petunjuk penggunaan LKPD yang telah dibuat sebagai berikut.



**Gambar 4.5 Petunjuk Penggunaan LKPD**

e) Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi inti dan kompetensi dasar adalah kompetensi yang akan dicapai peserta didik setelah mempelajari materi persegi panjang.



**Gambar 4.6 KI dan KD**

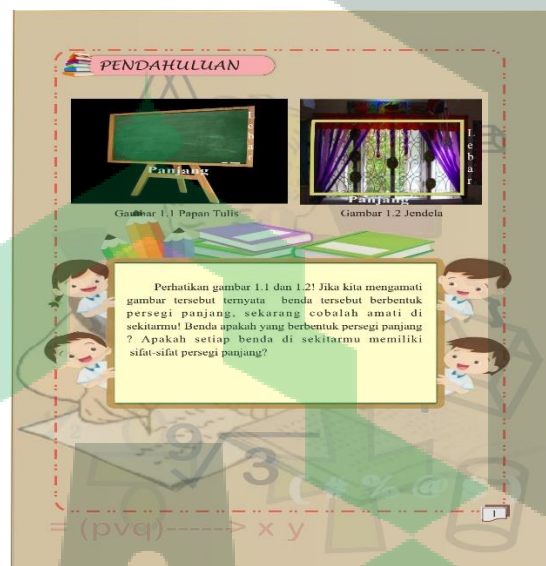
f) indikator

Indikator adalah standar dasar turunan dari kompetensi yang berisi tentang poin-poin yang akan dicapai peserta didik.



**Gambar 4.7 Indikator**

g) pendahuluan



**Gambar 4.8 Pendahuluan**

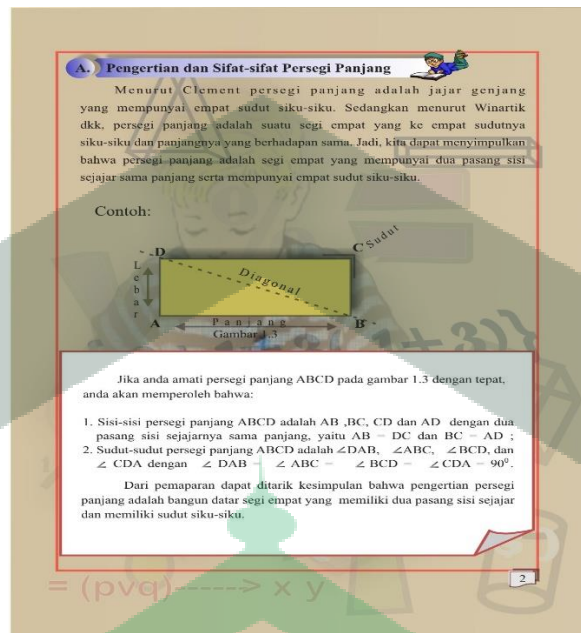
2) Bagian Inti/ Isi

Bagian inti dibuat berdasarkan hasil rancangan. Dimana bagian inti berisi materi dan beberapa soal yang akan dikerjakan oleh peserta didik. Materi dan soal diambil dari buku matematika yang digunakan disekolah.

a) Ringkasan materi berisi materi singkat yang akan menambah pemahaman dan memudahkan peserta didik menyelesaikan soal-soal. Diharapkan peserta didik dapat lebih tekun dan fokus terhadap pembelajaran agar peserta didik siap dan



mampu dalam menghadapi tantangan serta dapat mencari solusi agar terus belajar.



**Gambar 4.9 Ringkasan Materi**

## b) Contoh Soal

**Contoh Soal**

1. lihatlah pada gambar 1.5 persegi panjang ABCD dengan  $AD = 4$  cm dan  $CD = 6$  cm.
  - a. Apakah panjang  $AB = CD$ ?
  - b. Apakah panjang  $AD = BC$ ?
  - c. Hitunglah keliling persegi panjang ABCD tersebut.
  - d. Hitunglah luas persegi panjang ABCD tersebut.
2. Diketahui sebuah bangun datar persegi panjang yang memiliki lebar = 4 cm dan panjang = 8 cm. Tentukan keliling Bangun tersebut!
3. Sebuah persegi panjang memiliki keliling = 28 cm dan lebarnya = 4 cm. Tentukanlah panjang dari bangun tersebut!
4. Diketahui sebuah bangun datar persegi panjang memiliki lebar = 4 cm dan panjang = 6 cm. Tentukan!
  - a. Luas persegi panjang
  - b. Keliling persegi panjang dan
  - c. Diagonal persegi panjang.

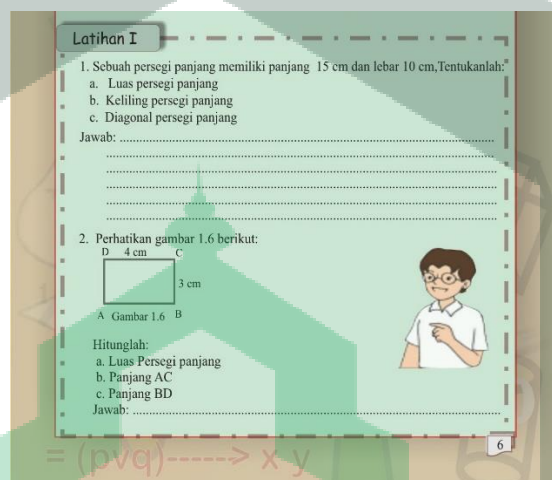
*penyelesaian:*

1. Gambar persegi panjang ABCD dapat kamu lihat pada gambar 1.5
  - a. Panjang  $AB = CD$  karena sisi-sisi yang berhadapan pada suatu persegi panjang sama panjang dan sejajar.
  - b. Panjang  $AD = BC$  karena sisi-sisi yang berhadapan pada suatu persegi panjang sama panjang dan sejajar.

**Gambar 4.10 Contoh Soal**

### c) Latihan

Dalam halaman ini disajikan soal-soal berupa soal pilihan ganda dan essay yang berkaitan dengan sub bahasan yang dibahas. Pada halaman ini berisi info-info penting yang harus peserta didik ketahui. Untuk menguji kemampuan peserta didik setelah membahas sebagian dan indikator.

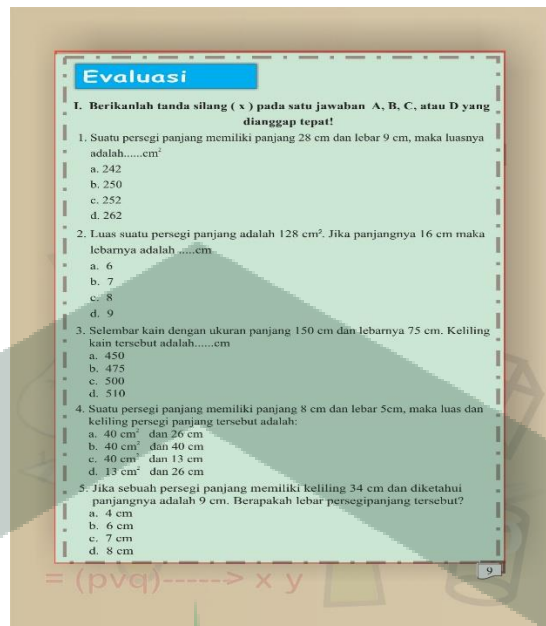


**Gambar 4.11 Latihan**

### d) Evaluasi Pembelajaran

Pada akhir pembelajaran disajikan evaluasi pembelajaran yang membahas semua indikator pembelajaran sebagai evaluasi. Untuk mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan peserta didik terhadap keseluruhan materi yang ada didalam LKPD.



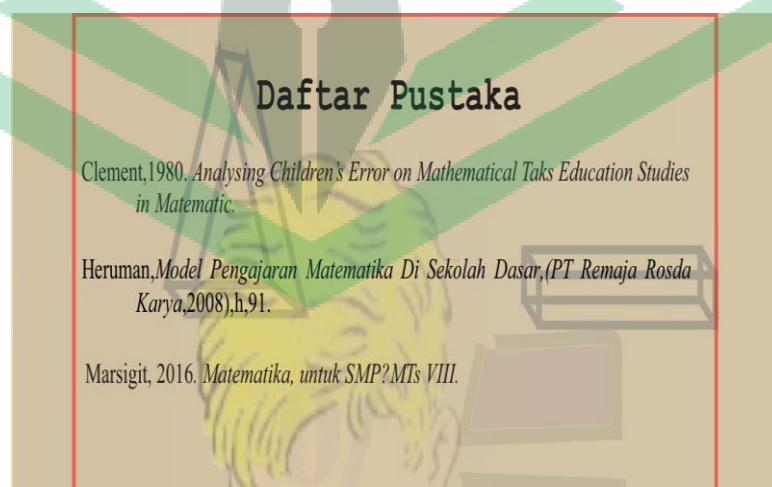


**Gambar 4.12 Evaluasi Pembelajaran**

### 3) Penutup

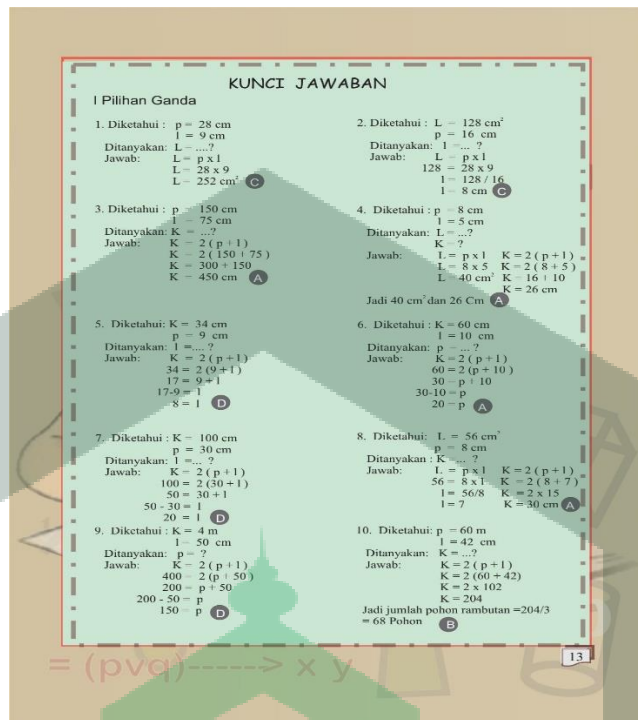
Bagian penutup berisi daftar pustaka, kunci jawaban soal dan sampul belakang. Pada daftar pustaka berisi rujukan buku yang digunakan penulis dalam membuat Lembar Kegiatan Peserta Didik.

#### a) Daftar Pustaka



**Gambar 4.13 Daftar Pustaka**

## b) Kunci Jawaban



Gambar 4.14 Kunci Jawaban

## c) Sampul Belakang



Gambar 4.15 Sampul Belakang

Dalam penilaian kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) divalidasi oleh tiga orang validator ahli, yaitu dua validator ahli materi dan satu validator ahli desain. Kemudian masukan para ahli validator digunakan sebagai acuan revisi untuk pengisian angket validasi yang bertujuan menentukan valid atau kelayakan LKPD yang telah dirancang untuk dapat diuji cobakan kepada peserta didik. Revisi dilakukan untuk menghasilkan produk LKPD yang layak pakai. Adapun validator yang dipilih dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Nama Validator Ahli**

NO	Nama Validator	Pekerjaan	Ahli
1	Yuda Satria N, M. Si.	Dosen IAIN Palopo	Materi
2	Aishiyah Saputri Laswi S. Kom., M. Kom.	Dosen Matematika IAIN Palopo	Desain dan Media
3	Hajar, S.Pd.	Guru SMP Negeri Satap Salu Simbuang	Materi

#### 1) Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Sebelum dilakukan uji penggunaan LKPD oleh peserta didik SMP Negeri 101 Salu Simbuang, LKPD terlebih dahulu dilakukan validasi oleh dosen IAIN Palopo oleh Yuda Satria N, M. Si. dan guru sekolah oleh Hajar, S. Pd. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kelayakan LKPD, kritik beserta saran dari para validator, agar LKPD yang telah dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang berkualitas. Hasil validasi dapat dijabarkan sebagai berikut.

**Tabel 4.3 Hasil Uji validasi Ahli Materi**

No	Aspek yang Dinilai		Validasi		Jumlah	Skor Maks	%	Kategori
			I	II				
Isi LKPD								
1	Kesesuaian	kurikulum K13	3	3	6	8	75	Valid
2	Kesesuaian dengan RPP		3	4	7	8	87.5	Sangat Valid
3	Kebenaran	konsep/kebenaran materi	3	4	7	8	87.5	Sangat valid
4	Kesesuaian dengan materi		4	3	7	8	87.5	Sangat valid
5	Ketetapan	penggunaan istilah dan simbol	3	3	6	8	75	Valid
6	Keterampilan	proses/pemecahan masalah sesuai dengan karakteristik	3	4	7	8	87.5	Sangat valid
Manfaat/Kegunaan LKPD								
	Dapat merubah kebiasaan pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi terpusat pada siswa		3	4	7	8	87.5	Sangat valid
Rata-rata (%)							83.7	Sangat valid

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, diketahui bahwa LKPD yang telah dikembangkan menggunakan CorelDRAW X7 pada materi persegi panjang memperoleh persentasi sebesar 83,7% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian LKPD yang dikembangkan peneliti dapat digunakan dengan revisi kecil.

## 2) Hasil Validasi Ahli Desain dan Media

Validasi oleh ahli media ini dilakukan untuk memperoleh data dan informasi mengenai kelayakan LKPD, kritik dan masukan oleh validator mengenai LKPD yang dikembangkan peneliti, sehingga menjadi produk yang berkualitas.

Hasil validasi oleh ahli media dalam hal ini oleh Aishiyah Saputri Laswi S. Kom., M. Kom. dapat dijabarkan sebagai berikut.

**Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi Ahli Desain dan Media**

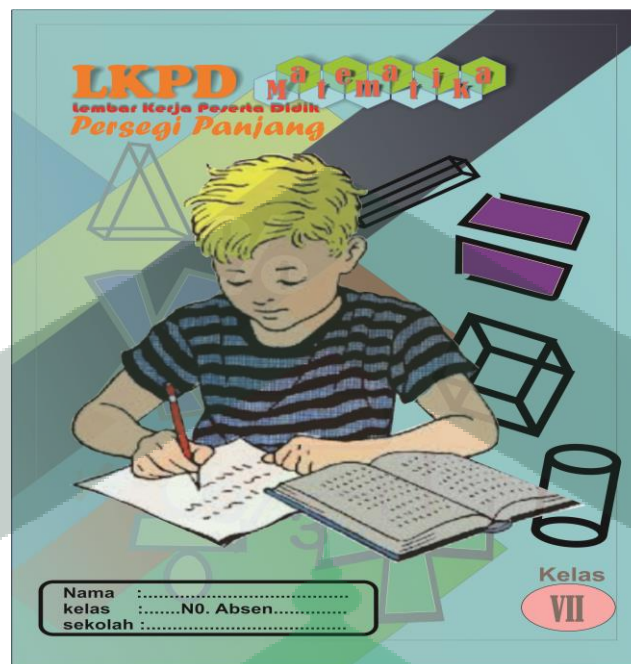
No	Aspek Yang Dinilai	Validasi	Skor Maks	%	Kategori
<b>Format Lembar Kegiatan Peserta Didik</b>					
1	Kejelasan pembagian materi	3	4	75	Valid
2	Penomoran	3	4	75	Valid
3	Kemenarikan	3	4	75	Valid
4	Keseimbangan antara teks dan ilustrasi	2	4	50	Cukup valid
5	Jenis dan ukuran huruf	3	4	75	Valid
6	Pengaturan ruang (tata letak)	3	4	75	Valid
7	Kesesuaian ukuran fisik dengan siswa	3	4	75	Valid
<b>Bahasa dan Tulisan</b>					
1	Menggunakan bahasa yang komunikatif dan struktur kalimat yang sederhana, sesuai dengan taraf berfikir dan kemampuan membaca serta usia seluruh peserta didik	3	4	75	Valid
2	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	100	Sangat valid
3	Menggunakan tulisan, ejaan dan tanda baca yang sesuai dengan EYD	3	4	75	Valid
4	Menggunakan istilah-istilah secara tepat dan sudah dipahami oleh peserta didik	3	4	75	Valid
5	Jelas, sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda	3	4	75	Valid
<b>Ilustrasi, Tata Letak Tabel, Gambar/Diagram</b>					
1	LKPD disertai dengan ilustrasi tabel, gambar/diagram yang berkaitan dengan materi pelajaran atau konsep yang dibahas	4	4	100	Sangat valid

2	Ilustrasi tabel, gambar/ diagram dibuat dengan tata letak secara efektif	3	4	75	Valid
3	Dapat digunakan untuk mengerjakan materi	3	4	75	Valid
4	Menarik, jelas terbaca dan mudah dipahami	2	4	50	Cukup valid
<b>Rata-rata(%)</b>				75	Valid

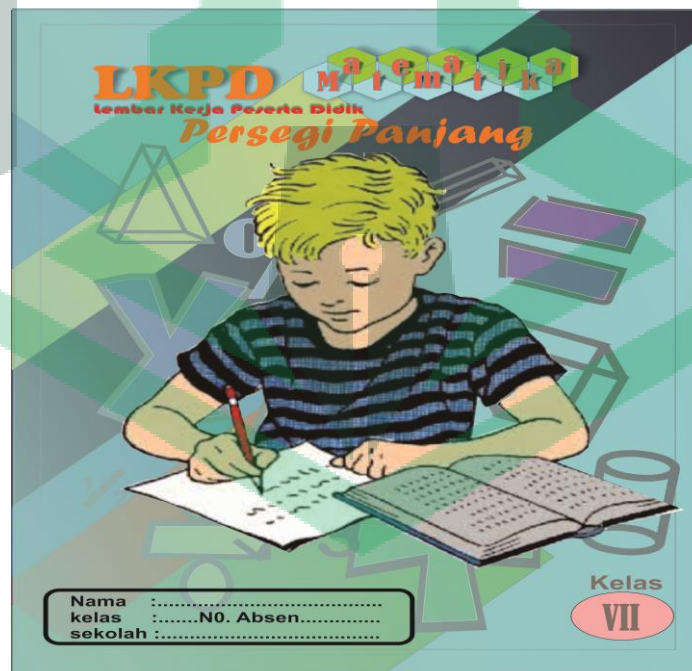
Berdasarkan hasil data dari ahli desain dan media LKPD, diperoleh persentasi 75% dengan kategoti valid. Sehingga LKPD yang dikembangkan dapat digunakan dengan revisi kecil.

Setelah mendapat penilaian dan masukan dari validator, langka selanjutnya adalah melakukan revisi produk yang telah dikembangkan. Adapun revisi dari tim validator adalah sebagai berikut.

a) Halaman Sampul Depan



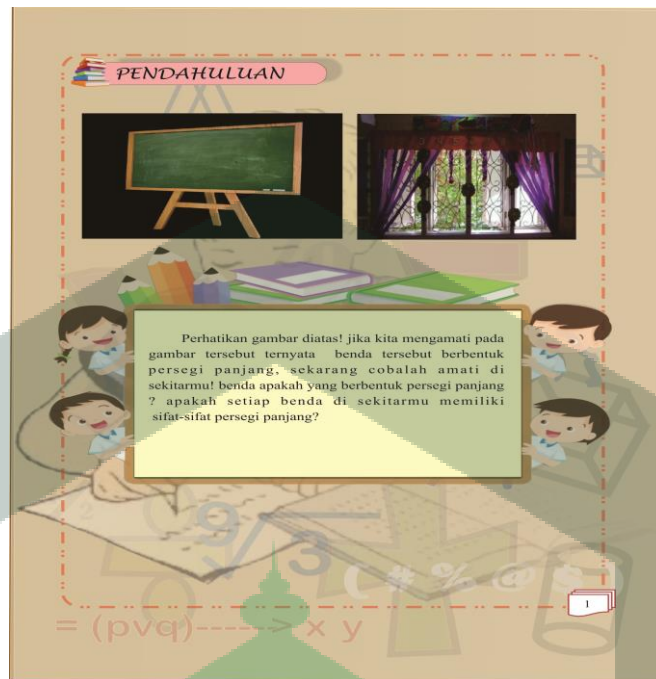
Gambar 4.16 Halaman sampul depan sebelum revisi ( sebelum revisi penulisan judul bersambung dengan kalimat LKPD serta gambar kurang jelas)



Gambar 4.17 Halaman sampul setelah revisi ( setekah revisi penulisan judul dibaris sendiri serta gambar sudah jelas)



## b) Halaman Pendahuluan



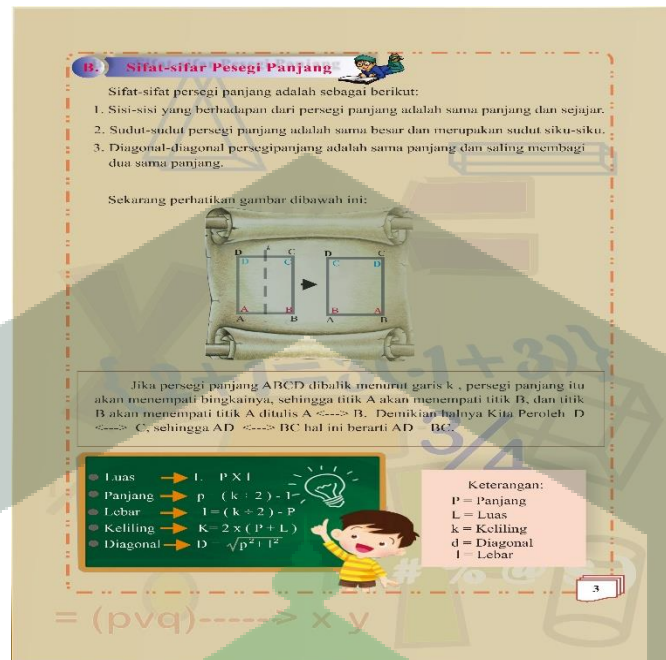
Gambar 4.18 Halaman pendahuluan sebelum revisi (tidak diberikan keterangan pada gambar)



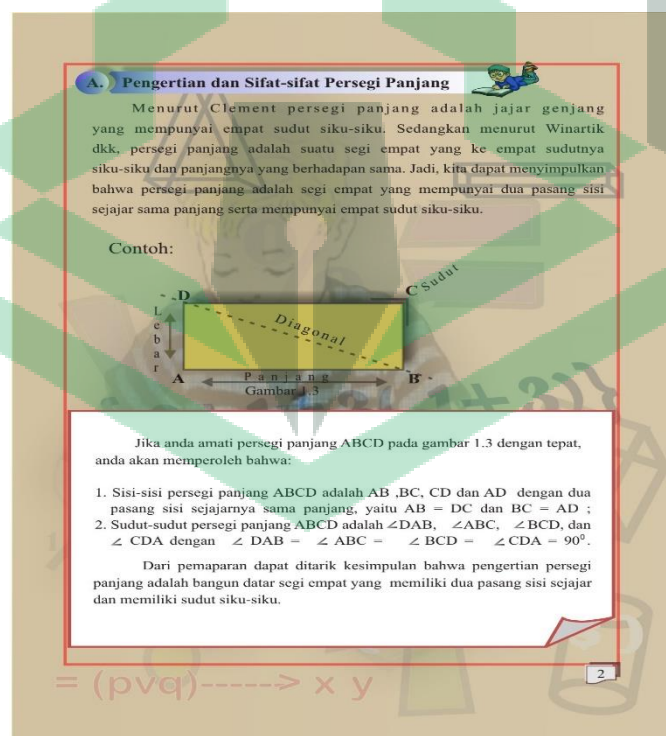
Gambar 4.19 Halaman pendahuluan setelah revisi (sudah diberikan keterangan pada gambar)



## c) Halaman Ringkasan Materi



Gambar 4.20 Halaman ringkasan materi sebelum revisi (pemilihan warna pada judul materi kurang tepat)



Gambar 4.21 Halaman ringkasan materi setelah revisi (pengambilan warna pada judul materi sudah diperbaiki)

### 3) Praktikalitas oleh Peserta Didik

Produk LKPD yang telah divalidasi oleh guru dan dosen ahli media dan materi dan direvisi oleh peneliti, selanjutnya diuji cobakan dalam bentuk kelompok kecil, guna untuk mengetahui apakah LKPD yang didesain memenuhi kriteria praktis. Dengan melibatkan 9 orang peserta didik yang dipilih berdasarkan kema dikelas. Kemudian peserta didik diberikan angket untuk menilai kepraktisan LKPD. Uji coba kelompok kecil dilakukan di SMP Negeri Satap Salu Simbuang, tujuan uji coba ini adalah untuk mengetahui apakah produk LKPD yang didesain oleh peneliti berada pada kategori praktis atau tidak. Uji coba praktikalitas diperoleh berdasarkan angket respon peserta didik.

Hasil uji produk untuk mengetahui praktikalitas Lembar Kegiatan Peserta Didik adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.5 Hasil uji Praktikalitas oleh Peserta Didik**

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor Per Item	Skor Maks	%	Kategori
1	Efektif	232	288	79.5	Praktis
2	Kreatif	170	216	78.7	Praktis
3	Efisien	90	108	83.3	Sangat Praktis
4	Interaktif	138	180	76.7	Praktis
5	Menarik	203	252	81	Sangat Praktis
<b>Rata - rata</b>				<b>79.8</b>	<b>Praktis</b>

Berdasarkan tabel 4.5 hasil uji praktikalitas oleh peserta didik tersebut, diperoleh persentase tiap aspek yaitu : a) aspek efektif dengan persentase 79.5 berada pada kategori praktis, b) aspek kreatif dengan persentase 78.7 berada pada kategori praktis, c) aspek efisien dengan persentase 83.3 berada pada kategori sangat praktis, d) aspek interaktif dengan persentase 76.7 berada pada kategori

praktis, e) aspek menarik dengan persentase 81 berada pada kategori sangat praktis. Oleh karena itu, Lembar Kegiatan Peserta Didik yang dikembangkan peneliti menggunakan CorelDRAW X7 memenuhi kriteria kepraktisan dengan kategori praktis.

### **1. Pembahasan Hasil Penelitian**

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah LKPD matematika menggunakan CorelDRAW X7 pada materi persegi panjang kelas VII SMPN Satap Salu Simbuang. Prosedur yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan LKPD matematika menggunakan CorelDRAW X7 ini menggunakan model pengembangan 4 D (*four D model*) yang meliputi kegiatan *Define*, *Design*, *Development* dan *Dessiminate*. Namun pada penelitian kali ini peneliti hanya melakukan pengembangan sampai pada tahap *Development*. Berdasarkan hasil pada tahap pendefinisian (*define*) penelitian, diketahui bahwa kegiatan proses pembelajaran masih menggunakan buku cetak sebagai bahan ajar utama, belum tersedia bahan ajar tambahan untuk menambah pemahaman peserta didik. Maka dari itu perlu dikembangkan bahan ajar tambahan berupa LKPD matematika menggunakan CorelDRAW X7 untuk menggunakan meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi persegi panjang.

Setelah melakukan pendefinisian tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan (*Design*. pada tahap ini, LKPD dimulai dari mengumpulkan materi tentang persegi panjang, kemudian LKPD didesain semenarik mungkin menggunakan CorelDRAW X7 dengan mengkombinasikan warna, gambar, bentuk, dan ukuran huruf yang sesuai serta menggunakan gambar yang berkaitan dengan materi

persegi panjang. Agar peserta didik lebih tertarik untuk belajar menggunakan LKPD serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. LKPD ini dilengkapi dengan soal-soal sehingga dapat digunakan untuk melatih pemahaman peserta didik.

Tahap selanjutnya yaitu pengembangan (*Development*), pada tahap ini merupakan tahap pembuatan draf LKPD yang telah dirancang sebelumnya dan proses validasi. Produk yang telah selesai selanjutnya divalidasi oleh pakar dan praktisi pendidikan sebagai validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media dan desain. Tujuan dilakukannya validasi oleh validator yaitu untuk mengetahui kevalidan dari LKPD dan angket yang telah dibuat, selain itu guna untuk mendapatkan masukan, kritikan dan saran dalam perbaikan LKPD yang telah dikembangkan dan tujuan dilakukannya uji praktikalitas oleh peserta didik adalah untuk mengetahui dari peserta didik mengenai LKPD pokok bahasan persegi panjang menggunakan CorelDRAW X7.

### **1. Deskripsi Kevalidan LKPD Matematika Menggunakan CorelDRAW X7**

Tingkat kevalidan LKPD pokok bahasan persegi panjang menggunakan CorelDRAW X7 yang dikembangkan sangat penting, LKPD pokok bahasan persegi panjang menggunakan CorelDRAW X7 dikatakan valid apabila memenuhi kriteria uji validasi yang dilakukan sebelum LKPD diuji cobakan. Adapun hasil validasi yang diperoleh dari ketiga validator yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu ahli media dan desain dengan kategori valid, untuk ahli materi/isi dengan kategori sangat valid.

Dari hasil penilaian ketiga validator yaitu validator ahli media dan desain

dan validator ahli materi/isi LKPD pokok bahasan persegi panjang menggunakan CorelDRAW X7 yang dikembangkan memperoleh LKPD pokok bahasan persegi panjang menggunakan CorelDRAW X7 dengan kategori “Valid”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa LKPD yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang relevan yang dilakukan oleh Sri Wahyuni (2015) yang mengatakan bahwa pengembangan media pembelajaran CorelDRAW X7 dalam kategori valid berdasarkan 3 validator.<sup>33</sup>

## **2. Deskripsi Kepraktisan LKPD Matematika dengan Menggunakan CorelDRAW X7**

Setelah uji validitas dilakukan dan hasilnya menjelaskan bahwa produk yang dikembangkan yaitu LKPD pokok bahasan persegi panjang menggunakan CorelDRAW X7 dinyatakan valid, maka produk tersebut dapat diuji praktikalitasnya adapun hasil praktikalitas dari LKPD pokok bahasan persegi panjang menggunakan CorelDRAW X7 diperoleh dengan memberikan angket kepada peserta didik kelas VII. Setelah LKPD pokok bahasan persegi panjang menggunakan CorelDRAW X7 dinilai praktikalitasnya, kemudian dilakukan analisis data kuantitatif yaitu skor praktikalitas.

Hasil analisis pada lembar instrument praktikalitas oleh peserta didik terhadap LKPD pokok bahasan persegi panjang menggunakan CorelDRAW X7 mencapai tingkat kepraktisan dengan kategori praktis. Sehingga dapat disimpulkan

---

<sup>33</sup> Sri Wahyuni Muin, Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berkarakter Pada Materi Persegi dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Koneksi dan Disposisi Matematis Siswa Kelas VII. B SMPN 12 Palopo, Skripsi, (Palopo: IAIN Palopo, td, 2015)

bahwa LKPD dengan pokok bahasan persegi panjang menggunakan CorelDRAW X7 pada siswa kelas VII SMPN Satap Salu Simbuang, praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah maupun diluar sekolah.

Hasil pengembangan LKPD pokok bahasan persegi panjang menggunakan CorelDRAW X7 memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut :

a. Kelebihan LKPD

LKPD yang dikembangkan peneliti memiliki kelebihan yaitu :

- 1) LKPD didesain khusus menggunakan CorelDRAW X7 sehingga akan sangat menarik dimata peserta didik
- 2) LKPD dapat menambah pemahaman peserta didik tentang materi persegi panjang
- 3) LKPD dapat memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan persoalan mengenai persegi panjang dalam kehidupan sehari-hari.

b. Kekurangan LKPD

LKPD yang dikembangkan peneliti memiliki kekurangan, yaitu :

- 1) Materi yang dimiliki LKPD masih terbatas
- 2) LKPD hanya mencakup tiga indikator saja.

Jadi, secara keseluruhan dari hasil penelitian dari ahli materi dan ahli media dan desain yang memberikan penilaian dalam bentuk kategori valid, peserta didik yang memberikan respon dalam kategori praktis. Maka LKPD pokok bahasan persegi panjang menggunakan CorelDRAW X7 layak digunakan sebagai bahan ajar. Kesimpulan ini diambil sesuai dengan nilai kelayakan yang ditetapkan dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh

Sella Citra (2017) yang mengemukakan bahwa LKPD menggunakan CorelDRAW X7 masuk dalam kategori valid dan praktis sehingga layak untuk diuji cobakan dilapangan.<sup>34</sup>



---

<sup>34</sup> Sella Citra, *Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan CorelDraw x7 pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Materi Dakwah Nabi Muhammad SAW KELAS IV MI*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, td, 2019)

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti langkah-langkah dalam pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) matematika menggunakan CorelDRAW X7 dengan menggunakan model pengembangan 4-D menyimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji validasi LKPD pada pokok bahasan persegi panjang menggunakan CorelDRAW X7 diperoleh persentase dari validator ahli media dan desain dan validator ahli materi memperoleh persentase rata-rata 79.4% dengan kategori “Valid”.
2. Berdasarkan hasil uji praktikalitas peserta didik terhadap LKPD pokok bahasan persegi panjang menggunakan CorelDRAW X7 diperoleh persentase sebesar 79.8% dengan kategori “Praktis”.

#### **B. Implikasi**

Pengembangan LKPD dengan menggunakan CorelDRAW X7 pada pokok bahasan persegi panjang dapat diimplikasikan dan dimanfaatkan sebagai berikut :

1. Salah satu media pendukung dalam proses dalam proses pembelajaran khususnya pada materi persegi panjang di SMP Kelas VII.
2. Salah satu media pembelajaran yang mendukung terciptanya suasana kondusif dan dapat diterapkan bukan hanya di SMP Negeri Satap Salu Simbuang tapi juga di sekolah lain.



### C. Saran

1. Perlu dilakukan uji keefektifan LKPD ini dalam meningkatkan hasil belajar karena penelitian ini hanya sampai pada tahap uji validitas dan uji praktikalitas.
2. LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria valid dan praktis, sehingga dapat dijadikan salah satu alternatif bahan ajar dalam pembelajaran.
3. Keluasan materi yang dikembangkan dalam LKPD masih terbatas, sehingga dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan LKPD dengan tingkat keluasan materi yang lebih tinggi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Atika Sella, *Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menggunakan CorelDraw x7 pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Materi Dakwah Nabi Muhammad SAW KELAS IV MI*, (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, td, 2019).
- As'ari Rahman Abdur, Mohammad Tohir, Erik Valentino, Zainul Imron dan Ibnu Taufik, *Matematika untuk SMP/MTS kelas VII*, 8 edisi ( Jakarta: pusat kurikulum dan pembukuan, balitbang, kemendikbud, 2016).
- Ayu Mustika, *Desain Perangkat Pembelajaran Relasi Dan Fungsi Berbasis Rigorous Mathematical Thinkung (RTM) Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Palopo*, (Palopo: IAIN Palopo, 2019).
- Arsyad Nurdin, *Model Pembelajaran Menumbuhkembangkan Kemampuan Metakognitif* (Makassar: Pustaka Refleksi, 2016).
- Amri Sofyan, *Pengembangan dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*, (Cet. I; Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2013).
- Enterprice Jubile, *101 TIP & CorelDraw 2018 Mengupas Fitur Tersembunyi dan Tercanggih yang ada di Coreldraw 2018*, (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2018).
- Heruman, *Model Pengajaran Matematika Di Sekolah Dasar*, (PT. Remaja Rosda Karya, 2008).
- Huda Chotmil, *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika dengan Model Pembelajaran Treffingar pada materi pokok Keliling dan Luas Pesegi dan Persegi panjang*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, td, 2011).
- Majid Abdul, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005).
- Munir, Permatasari Nilam, "Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis konstruktivisme Dengan Media E – Learning Pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo," Vol. 6 no 2 (2018): <http://ejurnal.iainpalopo.ac.id/index.php/Khwarizmi>.
- Muliyatiningsih Endang, *Metode Penelitian Terapan Bidang pindidikan*, (Yogyakarta: Alfabeta, 2011).

Monica, Redesign Lembar Kerja Siswa (LKS) Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Bahasa Akhlak di kelas VI MI Datok Sulaiman Kota Palopo (Palopo: IAIN Palopo, td, 2017).

Musbihin, *Pengembangan Lembar Kerja Siswa(LKS) Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTRL) Pada Materi Pokok Himpunan Dengan Soal-Soal Berbasis Berpikir Kritis Matematis Untuk MTs/SMP* (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, td, 2014).

Muin Wahyuni Sri, *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berkarakter Pada Materi Persegi dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Koneksi dan Disposisi Matematis Siswa Kelas VII. B SMPN 12 Palopo*, Skripsi (Palopo: IAIN Palopo, td, 2015).

Novisa Nunung, *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Matematika Berbasis Pendekatan Contrxtual Teaching And Learning (CTRL) Pada Pokok Bahasan Aritmatika Soal DI SMP Negeri 1 Kota Bengkulu*,(2014).

Prastowo Andi, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press).

Permatasari Intan, *Perbedaan kreatifitas Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Gender Pada Materi Bangun Persegi PanjangKelas VII di SMP Islam Nurul Kidami*,(Gresik: Universitas Muhammadiyah, td, 2018).

Sumanto Alim, *Hakikat Pengembangan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012).

Setyosari Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan dan pengembangan* (Jakarta Kencana, 2010).

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Cet XV; Bandung: Alfabeta, 2012).

Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktek*, (Surabaya: Pustaka ilmu, 2007).

Wahyuni, Tri, *"Pengembangan Medi Pembelajaran CorelDraw Pada Mata Pembelajaran Multimedia Kelas XI TKJ Di SMK Piri 2 Yokyakarta"*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, td, 2018).

Yaumi Muhammad, *"Desain Pembelajaran Efektif"* (Makassar: Alauddin University press, 2012).

Yusefdi, *Pengembangan LKS Matematika Dengan Mdel Pembelajaran Kreatif Dan Produktuf Pada Materi Ruang Dimensi Tiga Kelas X SMAN 6 BENGKULU* (Bengkulu: Universitas Bengkulu, td, 2014).