

**PENGEMBANGAN STRATEGI *QUESTION STUDENTS*
HAVE BERBANTUAN *GOOGLE CLASSROOM* PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI
ARITMATIKA SOSIAL KELAS VII
SMP NEGERI 43 MEDAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

SYILFY ADHA SK

0305183170



**PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
MEDAN
2022**

DISETUJUI DAN DISAHKAN

NAMA : Syilfy Adha Sk
NIM : 0305183170
TANGGAL SIDANG : 03 Agustus 2022

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Asrul, M.Si
NIP. 19670628 199403 1 007

Eka Khairani Hasibuan, M.Pd
NIP. BLU1100000077

Penguji I

Penguji II

Dr. Yahfizham, M.Cs
NIP. 19780418 200501 1 005

Drs. Hadis Purba, MA
NIP. 19620404 199303 1 002

**Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika**

**Sekretaris Program Studi
Pendidikan Matematika**

Dr. Yahfizham, M.Cs
NIP. 19780418 200501 1 005

Tanti Jumaisyaroh Siregar, M.Pd
NIP. 19881125 201903 2 019

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
Medan 2022**

Dr. Mardianto, M.Pd
NIP. 196712121994031004

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Syilfy Adha Sk

NIM : 0305183170

Prodi : Pendidikan Matematika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya ini yang berjudul **“Pengembangan Strategi *Question Students Have Berbantuan Google Classroom* Pada Pembelajaran Matematika Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 43 Medan”** adalah karya saya sendiri. Pengutipan yang terdapat dalam skripsi ini dilakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan etika keilmuan. Atas pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku apabila suatu hari nanti ada pihak lain yang keberatan terhadap keaslian skripsi saya ini atau ditemukan bukti yang sangat kuat adanya unsur plagiasi atau penciplakan atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan.

Medan, September 2022

Yang membuat pernyataan,

Syilfy Adha Sk

NIM. 0305183170

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan dengan judul **“Pengembangan Strategi *Question Students Have* Berbantuan *Google Classroom* Pada Pembelajaran Matematika Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 43 Medan”**. Dilatarbelakangi pada permasalahan kurangnya keaktifan siswa ketika mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan secara *daring* (dalam jaringan) menggunakan media pembelajaran. Sehingga penelitian bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan mengembangkan strategi *Question Students Have* pada media pembelajaran *Google Classroom*. Materi ajar yang disajikan peneliti ialah Aritmatika Sosial. Subjek dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas VII-1 SMP Negeri 43 Medan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) yaitu penelitian dan pengembangan strategi pembelajaran. Model pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development Implementation, Evaluation*). Dilakukannya penelitian guna untuk mengetahui bagaimana prosedur pengembangan, kevalidan dan keefektifan strategi yang dikembangkan. Adapun instrument pengumpulan data yang digunakan ialah angket validator ahli media, ahli materi dan ahli perangkat pembelajaran serta angket respon guru dan siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan. Dengan skor persentase kevalidan oleh ahli media yaitu 3,78 dan ahli materi yaitu 3,75 dengan kategori sangat valid. Validasi perangkat pembelajaran yang berupa RPP memperoleh skor 3,56 dan validasi skenario pembelajaran memperoleh skor 3,6 sehingga perangkat pembelajaran dinyatakan valid dan layak digunakan. Pengembangan strategi pembelajaran juga dapat dinyatakan efektif dengan hasil skor 3,77 dari angket respon guru dan 3,71 dari hasil angket respon siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan yang dilakukan dinyatakan efektif.

Kata kunci: *keaktifan siswa, Google Classroom, aritmatika sosial, ADDIE*

ABSTRACT

The research was conducted with the title "Development of Question Students Have Strategy with Google Classroom Assisted in Learning Mathematics for Social Arithmetic Materials for Class VII SMP Negeri 43 Medan". The background of the problem is the lack of student activity when following the learning process which is carried out online (in the network) using learning media. So the research aims to increase student activity by developing the Question Students Have strategy on Google Classroom learning media. The teaching material presented by the researcher is Social Arithmetic for class VII junior high school students. The subjects in this research are students of class VII-1 SMP Negeri 43 Medan.

The type of research used is Research and Development (R&D), namely research and development of learning strategies. This learning media development model was developed based on the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research was conducted in order to find out how the development procedure, validity and effectiveness of the developed strategy was carried out. The data collection instrument used is a questionnaire validator of media experts, material experts and learning device experts as well as teacher and student response questionnaires.

The results showed that the learning strategy developed was declared valid and feasible to use. With the percentage score of validity by media experts is 3.78 and material experts is 3.75 with a very valid category. The validation of the learning tools in the form of lesson plans obtained a score of 3.56 and the validation of the learning scenarios obtained a score of 3.6 so that the learning devices were declared valid and suitable for use. The development of learning strategies can also be declared effective with a score of 3.77 from the teacher's response questionnaire and 3.71 from the results of the student response questionnaire. So it can be concluded that the development carried out is declared effective.

Keywords: student activity, Google Classroom, social arithmetic, ADDIE

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi sebagaimana yang diharapkan. Tak lupa shalawat dan salam penulis sampaikan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW, Allahumma Shalli Ala' Sayyidina Muhammad yang telah berjasa besar dalam kehidupan yang kita jalani, yang telah membawa risalah Islam berupa ajaran yang haq lagi sempurna bagi manusia dan merupakan contoh tauladan dalam kehidupan manusia menuju jalan yang diridhoi Allah SWT. Semoga syafaatnya kita peroleh hingga *yaummil* akhir kelak, Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Skripsi ini berjudul: **“Pengembangan Strategi *Question Students Have Berbantuan Google Classroom* Pada Pembelajaran Matematika Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMP Negeri 43 Medan”**. Skripsi disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan. Dalam penyelesaian skripsi bukanlah hal yang mudah bagi penulis, terdapat beberapa kendala yang penulis hadapi, namun dibalik kendala yang dialami penulis selalu ada jalan keluar yang diberikan oleh orang-orang

yang sangat luar biasa yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi. Maka izinkanlah penulis untuk mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang terhormat dan luar biasa, yaitu kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Syahrin Harahap, M.Pd** selaku Rektor UIN Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. Mardianto, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
3. Bapak **Dr. Yahfizham, S.T, M.Cs** selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Matematika UIN Sumatera Utara Medan beserta staf-stafnya.
4. Bapak **Drs. Asrul, M.Si** selaku Dosen Pembimbing Skripsi I dan ibu **Khairani Hasibuan, M.Pd** selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang senantiasa meluangkan waktunya kepada penulis untuk memberikan arahan dan masukan kepada penulis sehingga penulis bisa istiqomah dalam menyelesaikan skripsi dengan baik.
5. Seluruh pihak SMP Negeri 43 Medan terutama kepada bapak **Drs. H. Mhd. Nizar, M.M**, selaku kepala sekolah dan bapak **Sugianto, S. Pd, M.M.**, selaku guru bidang studi matematika yang banyak membantu penulis selama penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
6. Terimakasih penulis sampaikan yang sedalam-dalamnya kepada Ayah tercinta **Drs. Syamsul Bahri**, Mama tercinta **Sri Ulina**, Kakak tersayang **Suci Ramadani Sk, S.Pd**, Abang

tersayang **Satria Sulaiman Sk**, Adek tersayang **Agus Sukarno Hatta Sk** dan **Muhammad Suryasyam Sk** yang sudah mau menjadi tempat keluh kesah dan menjadi pendengar yang baik selama penulis menyelesaikan skripsi serta telah banyak memberikan dukungan, nasehat, motivasi, serta doa yang selalu senantiasa mengiringi langkah penulis.

7. Terimakasih kepada teman-teman dan sahabat saya seluruh anggota kelas **Pendidikan Matematika-1** terkhusus saudari **Alya Astami, Emya Lavigana Barus, Kania Utari dan Siska**. Serta teman-temen saya yang bernama **Yanti Yulia Ardila, Nurmala Hayati, Yasmin Aulia Pulungan** dan **Ade Ruqayah** yang banyak membantu saya untuk menemukan jalan keluar dari setiap kebuntuan yang saya temukan ketika menyelesaikan skripsi dan mau berjuang bersama saya untuk meraih mimpi kita bersama.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan yang telah Bapak/Ibu serta Saudara/I berikan kepada penulis, semoga kita selalu dalam lindungan-Nya dan segala urusan kita akan dipermudah oleh-Nya. Aamiin yaa robbal alamiin

Medan, 3 Agustus 2022

Syilfy Adha Sk
(0305183170)

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
1.7 Pentingnya Pengembangan	11
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
BAB II KAJIAN TEORI	
2.1 Pembelajaran Matematika	13
2.2 Strategi Pembelajaran <i>Question Student Have</i> Berbantuan <i>Google Classroom</i>	17
2.2.1 Strategi Pembelajaran	17
2.2.2 <i>Question Student Have</i>	19
2.2.3 <i>Google Classroom</i>	23
2.2.4 Keaktifan Siswa	31
2.3 Pengembangan yang Sudah Dilakukan	35
2.4 Analisis Kebutuhan	39
2.5 Materi Aritmatika Sosial	42
2.6 Pendekatan yang Digunakan	47
2.7 Kualitas Produk Pengembangan	51
2.8 Model Teoretis	56
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Model Penelitian Pengembangan	60
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	60
3.3 Uji Coba Produk	67
3.3.1 Desain Uji Coba	67

3.3.2	Subjek Uji Coba	68
3.3.3	Jenis Data	70
3.3.4	Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	71
3.3.5	Teknik Analisis Data	77
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian	83
4.1.1	<i>Analysis</i>	83
4.1.2	<i>Design</i>	87
4.1.3	<i>Development</i>	90
4.1.4	<i>Implementation</i>	113
4.1.5	<i>Evaluation</i>	115
4.2	Pembahasan	115
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	121
5.2	Saran	123
DAFTAR PUSTAKA		124
LAMPIRAN		132
SURAT RISET DAN BALASAN RISET SEKOLAH		171
DAFTAR RIWAYAT HIDUP		173

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Hasil Ujian Akhir Semester	4
3.1 Lembar Validasi Media	72
3.2 Lembar Validasi Materi	73
3.3 Lembar Validasi RPP	74
3.4 Lembar Validasi Skenario Pembelajaran	74
3.5 Lembar Respon Guru	76
3.6 Lembar Respon Siswa	77
3.7 Skor Penilaian Validasi Ahli	78
3.8 Kriteria Validasi Kevalidan	80
3.9 Skor Penilaian Uji Keefektifan Produk	81
3.10 Uji Keefektifan Produk	82
4.1 Langkah-langkah Pembelajaran	97
4.2 Prosedur Penilaian	100
4.3 Hasil Validasi Ahli Media	111
4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	111
4.5 Hasil Validasi RPP	112
4.6 Hasil Validasi Skenario Pembelajaran	112
4.7 Hasil Angket Respon Guru	113
4.8 Hasil Angket Respon Siswa	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 <i>Icon Google Classroom</i>	28
2.2 <i>Join Kelas Dengan Kode</i>	28
2.3 <i>Dashboard Google Classroom</i>	28
2.4 <i>Menu Classmate/Student</i>	29
2.5 <i>Tampilan Laman Komentar</i>	29
2.6 <i>Tampilan Membuka Tugas</i>	29
2.7 <i>Menu Tugas</i>	29
2.8 <i>Pengumpulan Tugas</i>	30
2.9 <i>Melihat Nilai Tugas</i>	30
2.10 <i>Langkah-langkah Penelitian R&D Level 1</i>	56
2.11 <i>Langkah-langkah Penelitian R&D Level 2</i>	57
2.12 <i>Langkah-langkah Penelitian R&D Level 3</i>	58
2.13 <i>Langkah-langkah Penelitian R&D Level 4</i>	59
3.1 <i>Langkah-langkah Model Pengembangan ADDIE</i>	61
3.2 <i>Desain Uji Coba</i>	68
4.1 <i>Cover Skenario Pembelajaran</i>	103
4.2 <i>Pengantar</i>	103
4.3 <i>Daftar Isi</i>	104
4.4 <i>Membuat Kelas</i>	105
4.5 <i>Membuat Absensi</i>	106
4.6 <i>Membuat Pengumuman</i>	106
4.7 <i>Membuat Topik Pembelajaran</i>	106
4.8 <i>Membuat Fitur <i>Question Sudents</i></i>	107
4.9 <i>Mengunggah Materi Pembelajaran</i>	107
4.10 <i>Mengunggah Tugas</i>	108
4.11 <i>Rencana Pembelajaran</i>	109
4.12 <i>Penutup</i>	110

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Pedoman Observasi	113
Lampiran 2 Pedoam Wawancara	135
Lampiran 3 Hasil Wawancara.....	136
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media	140
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi.....	146
Lampiran 6 Lembar Validasi RPP	151
Lampiran 7 Lembar Validasi Skenario Pembelajaran	157
Lampiran 8 Angket Respon Guru	163
Lampiran 9 Angket Respon Siswa.....	166