



UNIVERSITAS SYIAH KUALA UPT. PERPUSTAKAAN

Jalan T. Nyak Arief, Kampus UNSYIAH, Darussalam – Banda Aceh, Tlp. (0651) 8012380, Kode Pos 23111
Home Page : <http://library.unsyiah.ac.id> Email: helpdesk.lib@unsyiah.ac.id

ELECTRONIC THESIS AND DISSERTATION UNSYIAH

TITLE

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN FUNGSI KUADRAT MELALUI MODEL KOOPERATIF TIPE NUMBERED HEADS TOGETHER BERBANTUAN SOFTWARE AUTOGRAPH DENGAN GAME ANGRY BIRDS

ABSTRACT

Iwannitona. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fungsi Kuadrat melalui Model Kooperatif Tipe Numbered Heads Together berbantuan Software Autograph dengan Game Angry Birds.

Penggunaan IT dalam proses pembelajaran merupakan salah satu amanat yang disampaikan dalam Kurikulum 2013. IT sudah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari siswa dalam berbagai kebutuhan. Game merupakan aktivitas favorit siswa berbasis IT, Angry Birds adalah salah satunya. Software Autograph adalah salah satu software berbasis IT yang dapat membantu pengguna terutama pada pembelajaran Fungsi Kuadrat. Fungsi Kuadrat adalah materi yang masih kurang diminati siswa karena membutuhkan penalaran dan keterampilan yang baik terkait hubungan antara penguraian materi dengan aplikasinya dalam kehidupan nyata. Meningkatkan dan memotivasi cara belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT yang mengintegrasikan IT didalamnya. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran pada materi Fungsi Kuadrat dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan Software Autograph dan Game Angry Birds. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan terdiri dari Modul Pembelajaran, RPP, LAS, dan THB. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada tahapan yang dikemukakan oleh Plomp terdiri atas tiga tahapan. Tahap pertama Preliminary Research yaitu kegiatan awal yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait kebutuhan dan keadaan dilapangan. Tahap kedua Prototyping Stage bertujuan untuk mengembangkan produk sesuai dengan hasil analisis dari tahapan Preliminary Research. Tahapan ketiga yaitu Assessment Phase merupakan kegiatan melakukan ujicoba lapangan untuk melihat ketercapaian hasil penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan produk yang praktis dan efektif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MAN Model Banda Aceh. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari Modul, RPP, LAS, dan THB dengan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan Software Autograph dan Game Angry Birds pada materi Fungsi Kuadrat. Perangkat pembelajaran dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Fungsi Kuadrat, Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT, Software Autograph, Game Angry Birds.