



Pengembangan RPP Berbasis Model *Quiz Team* Untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya dalam Mengatasi *Silence Culture* Kelas X di SMK Negeri 1 Gunungsitoli

Mei Nelvi Daryani Harefa¹ Arianto Lahagu²

^{1,2} Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nias

Email: meinelvidaryaniharefa@gmail.com¹ ariantolahagu8084@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi Di SMK Negeri 1 Gunungsitoli yang selama ini komponen RPP yang digunakan sudah lengkap dan sesuai namun masih belum mencantumkan rincian penggunaan waktu, indikator serta media yang digunakan, pembelajaran masih berpusat pada guru dengan metode ceramah yang membuat peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan RPP Berbasis Model *Quiz Team* pada materi rencana usaha kecil dan menengah, untuk mengetahui pengembangan RPP Berbasis Model *Quiz Team* pada materi rencana usaha kecil dan menengah, kelayakan dan kepraktisan. Hasil validasi materi oleh validator I pada RPP Berbasis Model *Quiz Team* sebesar 96,55% dengan kriteria sangat layak, hasil validasi materi oleh validator II pada RPP Berbasis Model *Quiz Team* sebesar 97,41% dengan kriteria sangat layak, hasil validasi bahasa oleh validator III pada RPP Berbasis Model *Quiz Team* sebesar 97,5% dengan kriteria sangat layak, hasil validasi desain oleh validator IV pada RPP Berbasis Model *Quiz Team* sebesar 95,83% dengan kriteria sangat layak. Kepraktisan keterampilan bertanya pada uji coba skala kecil sebesar 85,92% dengan kriteria sangat praktis dan uji coba lapangan sebesar 94,85% dengan kriteria sangat praktis.

Kata Kunci: RPP, Model *Quiz Team*, Keterampilan Bertanya

Abstract

This research is motivated by the results of observations at SMK Negeri 1 Gunungsitoli where so far the components of lesson plans used are complete and appropriate but still do not include details on the use of time, indicators and media used, learning is still centered on the teacher with the lecture method which makes students less active in the learning process. The purpose of this research is to develop a Model-Based RPP *Quiz Team* on the material for small and medium business plans, to find out the development of Model-Based RPP *Quiz Team* on the material plan of small and medium enterprises, feasibility and practicality. Results of material validation by validator I on Model-Based RPP *Quiz Team* of 96.55% with very feasible criteria, the results of material validation by validator II on the Model-Based RPP *Quiz Team* of 97.41% with very feasible criteria, the results of language validation by validator III on the Model-Based RPP *Quiz Team* of 97.5% with very feasible criteria, the results of design validation by validator IV on the Model-Based RPP *Quiz Team* of 95.83% with very decent criteria. The practicality of questioning skills in

small-scale trials was 85.92% with very practical criteria and 94.85% in field trials with very practical criteria.

Keywords: *RPP, ModelQuiz Team, Inquiry Skil*

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia, karena dengan adanya pendidikan dapat meningkatkan mutu kehidupan manusia itu sendiri baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan masyarakat. Di dalam pendidikan akan terdapat suatu pembelajaran, pembelajaran tersebut mengandung dua makna yaitu adanya suatu kegiatan belajar dan mengajar. Pihak yang mengajar adalah guru, sedangkan pihak yang belajar adalah siswa, yang berorientasi pada kegiatan pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran itu sendiri. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan Indonesia adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Sehingga diperlukan sebuah konsep yang bagus, dan didukung oleh guru yang mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif. Kegiatan pembelajaran harus menantang, mendorong eksplorasi, memberi pengalaman. Pembelajaran yang bersifat monoton akan membosankan dan terus berlangsung apabila guru kurang kreatif melakukan perubahan dalam kegiatan pembelajaran.

Belajar dan pembelajaran merupakan dua kegiatan yang beriringan dan saling terkoneksi satu dengan lainnya. Artinya, proses pembelajaran tidak akan berhasil jika kegiatan belajar tidak hadir. Sebaliknya, jika komponen mengajar pada proses pembelajaran tidak dijalankan dengan baik, maka kegiatan pembelajaran juga akan timpang dan tidak mencapai hasil yang maksimal (Zagoto et al., 2019). Pada zaman sekarang ini pendidik yang dahulunya mendominasi kelas menjadi pendidik sebagai fasilitator. Pendidik harus mendesain pembelajaran tersebut agar siswa tidak hanya berfokus pada guru dan membuat proses pembelajaran tersebut aktif. Guru hendaknya mampu memilih berbagai variasi pendekatan, model pembelajaran, dan metode yang sesuai dengan situasi agar pembelajaran yang direncanakan tercapai secara maksimal.

Agar tujuan tersebut dapat tercapai hendaknya pendidik menekankan proses pembelajaran dapat membuat siswa aktif pada saat belajar. Pendidik harus mempunyai kemampuan dan kreatifitas untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengembangkan dan merancang suatu bahan ajar sebagai salah satu sumber belajar, salah satunya perangkat pembelajaran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP merupakan rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus (Nuruningsih & Ayuningtyas Palupi, 2021). Salah satu upaya untuk membangkitkan siswa belajar aktif yaitu dengan penggunaan model *Quiz Team*. Agar belajar menjadi aktif, peserta didik harus mengerjakan banyak sekali tugas, harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah dan menerapkan apa saja yang di pelajari. Ini menunjukkan bahwa seluruh bagian tubuh peserta didik melakukan aktifitas secara komprehensif, sehingga kegiatan pembelajaran lebih banyak menyenangkan peserta didik karena termotivasi (Syaparuddin et al., 2020).

Proses belajar mengajar dengan model *Quiz Team* mengajak siswa melakukan diskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, memberi arahan, mengemukakan pendapat, dan menyampaikan informasi dengan cara bekerjasama bersama timnya. Dengan demikian siswa akan lebih terbuka dan percaya diri karena mendapat dukungan dari rekan timnya. Model *Quiz Team* berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar, mengaktifkan siswa untuk bertanya maupun menjawab dan meningkatkan kemampuan tanggungjawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan Di SMK Negeri 1 Gunungsitoli peneliti melakukan pengamatan terhadap RPP yang ada disekolah, komponen yang ada pada RPP sudah lengkap dan sesuai namun dalam RPP masih belum menggunakan rincian penggunaan waktu dan

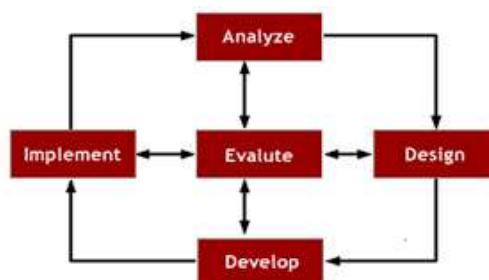
penjelasan metode dari setiap langkah-langkah pembelajaran. Pembelajaran didalam RPP hanya berpusat pada guru aktif mengajar dan guru mengenal model pembelajaran *Quiz Team* tetapi belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran ekonomi bisnis.

Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti mengembangkan perangkat pembelajaran yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) agar pada saat pendidik melakukan proses pembelajaran peserta didik tidak banyak diam dan suasana pembelajaran menyenangkan serta tidak membuat takut siswa untuk bertanya sehingga dapat mengatasi *silence culture*. Menurut Sartika “Bertanya merupakan salah satu strategi untuk menarik perhatian para pendengarnya, khususnya menyangkut hal-hal penting yang menuntut perhatian dan perlu dipertanyakan” (Sartika et al., 2023). Bertanya atau mengajukan pertanyaan merupakan salah satu fungsi pokok bahasa selain fungsi lain seperti menyatakan pendapat, mengajukan alasan, mempertegas pendapat dan sebagainya. Banyak siswa mengalami kesulitan untuk bertanya, banyak siswa lebih senang menunggu untuk menjawab pertanyaan daripada mempertanyakan sesuatu. Bertanya merupakan suatu unsur yang selalu ada dalam suatu proses komunikasi, termasuk dalam komunikasi pembelajaran. Keterampilan bertanya merupakan ucapan atau pertanyaan yang dilontarkan guru sebagai stimulus untuk memunculkan atau menumbuhkan jawaban (respon) dari peserta didik. Hal ini jika terus dilakukan akan dapat mengatasi *silence culture* di kalangan siswa.

Penelitian ini memiliki tiga tujuan utama. Pertama, tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berbasis model *Quiz Team*. Model RPP ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan bertanya siswa dalam mengatasi budaya keheningan (*silence culture*) di dalam kelas X SMK Negeri 1 Gunungsitoli. Kedua, penelitian ini bertujuan untuk menilai kelayakan dari pengembangan RPP berbasis model *Quiz Team* tersebut, khususnya dalam mengajarkan materi rencana usaha kecil dan menengah. Dalam konteks ini, penelitian akan menganalisis aspek-aspek yang mempengaruhi kelayakan RPP, sehingga dapat dijamin bahwa RPP tersebut efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Terakhir, tujuan penelitian ini adalah untuk menilai kepraktisan penggunaan RPP berbasis model *Quiz Team* dalam meningkatkan keterampilan bertanya siswa dalam mengatasi budaya keheningan. Dengan mengimplementasikan RPP ini dalam pembelajaran, penelitian akan mengevaluasi efektivitas dan dampaknya terhadap proses pembelajaran yang mampu mengatasi tantangan budaya keheningan di lingkungan kelas X SMK Negeri 1 Gunungsitoli.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Pendekatan R&D digunakan untuk merancang produk pendidikan yang terukur dan efektif (Richey & Klein, 2014). Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk materi usaha kecil dan menengah di Kelas X SMK Negeri 1 Gunungsitoli. Pengembangan bahan ajar ini mengikuti model ADDIE (Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, and Evaluation) seperti yang diajukan oleh (Cahyadi, 2019). Model ADDIE berfungsi sebagai panduan untuk membangun perangkat dan struktur program pelatihan yang dinamis dan efektif. Peneliti menggunakan model ADDIE untuk menghasilkan RPP yang dikembangkan dan kemudian menguji validitas serta efektivitas produk tersebut dalam meningkatkan keterampilan bertanya siswa.



Gambar Tahapan ADDIE

Tahap Analisis dilakukan dengan menganalisis permasalahan pembelajaran pada materi usaha kecil dan menengah di SMK Negeri 1 Gunungsitoli. Selanjutnya, tahap Perancangan melibatkan merumuskan tujuan pembelajaran, menyusun tes berdasarkan tujuan, dan menentukan strategi pembelajaran. Tahap Pengembangan mewujudkan rancangan desain perangkat pembelajaran RPP berbasis Model Quiz Team. Implementasi dilakukan di kelas X SMK Negeri 1 Gunungsitoli, dan tahap Evaluasi bertujuan untuk melihat keefektifan sistem pembelajaran yang dikembangkan. Pengumpulan data dilakukan melalui angket kelayakan oleh validator ahli, angket respon peserta didik, dan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil evaluasi digunakan untuk mengukur kepraktisan dan efektivitas produk pengembangan RPP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu kali pertemuan atau lebih. Rencana pembelajaran diartikan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 disebutkan bahwa dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang lengkap dan sistematis, pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Rencana pelaksanaan pembelajaran adalah rencana pembelajaran yang pengembangannya mengacu pada suatu Kompetensi Dasar (KD) tertentu yang ada didalam silabus/kurikulum. Rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat untuk pedoman guru dalam proses pembelajaran sehingga pelaksanaan pembelajaran terarah sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang sudah ditetapkan. RPP memiliki peran penting dalam memandu pendidik atau guru dalam melaksanakan tugasnya untuk melayani peserta didik dalam proses pembelajaran. Tanpa perencanaan yang matang maka kegiatan pembelajaran tidak akan sesuai harapan.

Pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik berhasil atau tidak sangat ditentukan oleh kualitas. Kunandar Mengemukakan "RPP merupakan rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus" (Kunandar, 2012, p. 236). Permendikbud No 22 rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih, RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai kompetensi dasar (KD)" (Kemendikbud, 2016, p. 6).

Berdasarkan uraian beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa RPP merupakan rencana kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik pada saat proses kegiatan pembelajaran, yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar, serta RPP membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatannya.

Tujuan dan fungsi RPP

Kunandar mengemukakan tujuan pembuatan RPP yang disusun secara profesional, sistematis, dan berdaya guna: Mempermudah, memperlancar dan meningkatkan hasil dari proses pembelajaran, Melihat, mengamati, menganalisis dan memprediksi program pembelajaran sebagai kerangka kerja yang terencana (Kunandar, 2012, p. 264). Menurut Priyatni (Vausyah, 2018) mengemukakan “tujuan dikembangkannya RPP yaitu supaya aktivitas belajar mengajar yang dilaksanakan benar-benar dapat kompetensi dasar yang telah dirancang”. Sedangkan, berdasarkan kurikulum 2013 terdapat dua fungsi RPP: 1) Fungsi perencanaan. Di dalam implementasi kurikulum 2013 revisi. Dan susunan suatu rencana pelaksanaan pembelajaran dapat memberikan kepada setiap pendidik lebih siap dalam melaksanakan pembelajaran, dikarenakan rancangan yang telah siap untuk digunakan. Setiap ingin melaksanakan kegiatan pembelajaran pendidik harus juga mempunyai kesiapan yang matang baik secara tertulis maupun tidak tertulis, sehingga pendidik itu sendiri dengan percaya diri tidak membuat wibawa atau kharismanya menurun, dengan fikiran yang bingung pada saat ingin melaksanakan pembelajaran di dalam kelas pendidik sudah siap menghadapi peserta didiknya. 2) Fungsi pelaksanaan. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berfungsi untuk pedoman ketika pelaksanaan pembelajaran sudah dilaksanakan secara sistematis, pelaksanaan kegiatan pembelajaran sehingga berjalan secara efektif, berdasarkan rancangan yang telah ditetapkan, serta proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan apa yang di perlukan oleh peserta didik dan tidak melewati kemampuan berfikir dari peserta didik itu sendiri. Oleh sebab itu, dengan disusunnya Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sehingga pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat belajar dengan baik melalui sebagian pelaksanaan kegiatan tertentu dengan digunakannya metode yang tepat dengan keadaan peserta didiknya.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat ahli diatas maka tujuan dan fungsi pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) merupakan Mempermudah, memperlancar dan meningkatkan hasil proses belajar mengajar. Menyusun RPP secara profesional, sistematis dan berdaya guna, maka guru akan mampu melihat, mengamati, menganalisis, dan memprediksi program pembelajaran sebagai kerangka kerja yang logis dan terencana. Serta tujuan RPP merupakan tujuan pembelajaran dalam RPP harus dapat menggambarkan proses dan hasil belajar yang diharapkan dicapai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar.

Model Quiz Team

Quiz Team merupakan strategi pembelajaran yang dikembangkan melalui pemberdayaan kelompok, mengefektifkan kerjasama, dan membangun rasa percaya diri individu, dan meningkatkan tanggungjawab individu itu dalam kelompok. Sebab dukungan dan keragaman pendapat. Pengetahuan, serta keterampilan peserta didik akan membantu menjadikan belajar bersama sebagai bagian penting dari iklim belajar di kelas yang berfungsi untuk menghidupkan suasana belajar, mengaktifkan siswa untuk bertanya maupun menjawab dan meningkatkan kemampuan tanggung jawab peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari melalui cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Mel Silberman, model pembelajaran *Quiz Team* akan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Fenomena tersebut merupakan permasalahan yang harus segera di atasi, untuk itu di perlukan peran guru dalam proses pembelajaran.

Menurut Silberman (2013:135) Model *Quiz team* bisa memberikan peningkatan akan kemampuan siswa pada tanggung jawabnya sebagai peserta didik apakah yang dipelajari dengan metode kolaborasi yang memberikan perasaan senang serta tak memberikan perasaan takut kepada siswa (Silberman & L, 2013, p. 135). Tahapan pembelajaran yang menggunakan metode *Quiz Team* memberikan ajakan kepada peserta didik melakukan diskusi, memberikan pertanyaan, memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut, memberikan petunjuk, mengungkap opini, serta melakukan penyampaian akan informasi

melalui metode bekerja sama dengan kelompoknya. Peserta didik akan lebih membuka diri serta memiliki kepercayaan diri karena memperoleh motivasi dari teman kelompoknya.

Tahapan belajar mengajar pada quiz team memberikan arahan kepada *student center*, yang memberikan kemungkinan pada peserta didik lebih terlihat aktif pada kegiatan belajar mengajar dalam kelas. Dalam pelaksanaan kuis, siswa akan aktif dan berani mengemukakan pendapatnya, dapat memecahkan masalah dan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang dimilikinya dalam pembelajaran. Setelah diadakan kuis, maka guru melakukan pembahasan soal kuis yang telah dibuat oleh siswa untuk menghindari adanya kekeliruan dalam pemahaman siswa antara soal kuis dengan jawaban yang diberikan sehingga terjadi suatu kesesuaian diantara keduanya, setelah mereka saling bekerjasama dalam satu tim. Pada akhir pembelajaran dilakukan simpulan materi dan kuis yang dilakukan dengan tanya jawab. Belajar aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi pembelajaran yang komprehensif (Silberman & L, 2013, p. 14). Strategi *Quiz Team* atau Quiz kelompok adalah strategi yang dilakukan guru untuk dapat meningkatkan tanggungjawab belajar peserta didik dalam suasana yang lebih menyenangkan (Sudarmi, 2022). Kelebihan: 1) adanya kuis akan membuat tertarik anak untuk mengikuti proses pembelajaran; 2) melatih anak untuk dapat membuat kuis secara baik; 3) dapat meningkatkan persaingan diantara anak secara sportif. Selanjutnya dikatakan bahwa menggunakan model pembelajaran aktif type quiz team dalam pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang aktif, karena peserta didik akan lebih banyak yang berpartisipasi dalam aktivitas belajarnya. Sehingga suasana belajar terasa lebih efektif dan menyenangkan (Afrida, 2020).

Berdasarkan beberapa uraian pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Quiz Team* adalah model pembelajaran aktif tipe quiz team yang dilakukan dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan kuis, siswa bersama-sama dengan timnya mempelajari materi dalam lembar kerja, mendiskusikan materi, saling memberikan hasil belajarnya sudah tuntas atau masih sedikit.

HASIL PENELITIAN

Validasi Kelayakan Pengembangan RPP Berbasis Model *Quiz Team*

Setelah pembuatan produk awal pengembangan RPP pada mata pelajaran ekonomi bisnis kemudian divalidasi oleh beberapa ahli yaitu ahli isi dan materi, ahli bahasa dan ahli media. Validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli dilakukan sampai produk yang dikembangkan dinyatakan valid. Validasi para ahli sebagai berikut:

1. Validasi ahli isi dan materi

Validasi isi dan materi dilakukan untuk meningkatkan kualitas RPP berbasis Model Quiz Team dengan merevisi isi dan materi yang sesuai. Hasil validasi diperoleh melalui lembar validasi dengan saran dari ahli pendidikan. Saran tersebut berfokus pada pengintegrasian silabus dan kondisi di sekolah, serta mempertimbangkan kemampuan awal, minat, motivasi, bakat, dan gaya belajar peserta didik. RPP yang dikembangkan bertujuan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan bertanya. Hasil penilaian validasi akhir menunjukkan rata-rata revisi I sebesar 73,27% dan revisi II sebesar 96,55%.

2. Validasi Ahli Bahasa

Validasi oleh ahli bahasa bertujuan untuk meningkatkan kualitas RPP berbasis Model Quiz Team dengan merevisi aspek bahasa. Saran dari ahli bahasa meliputi perhatian terhadap penggunaan bahasa dalam RPP, termasuk tanda baca, spasi, kata asing, penempatan garis miring, kelengkapan kalimat, penghindaran pengulangan kata, dan pemahaman makna setiap kalimat untuk menghindari interpretasi

ganda. Hasil validasi diperoleh melalui lembar validasi yang berisi pertanyaan terkait produk yang dikembangkan kepada validator bahasa. Validasi akhir menunjukkan rata-rata revisi I sebesar 67,5% dan revisi II sebesar 97,5%, mengindikasikan adanya peningkatan signifikan dalam kualitas bahasa RPP tersebut.

3. Validasi Ahli Desain

Validasi oleh ahli desain bertujuan untuk meningkatkan tampilan dan desain RPP berbasis Model Quiz Team melalui revisi. Hasil validasi didapatkan melalui lembar validasi. Saran yang diberikan oleh ahli desain meliputi penataan elemen-elemen seperti kompetensi, indikator, tujuan, materi ajar, model dan metode pembelajaran, media/alat/sumber pembelajaran, dan langkah-langkah pembelajaran, agar diletakkan pada tepi kiri kertas bukan tengah kertas, konsistensi warna, pemilihan huruf yang sesuai, penambahan gambar, serta penggunaan warna pada penilaian agar sesuai dengan warna kompetensi dasar. Hasil validasi menunjukkan rata-rata revisi I sebesar 70,83% dan revisi II sebesar 95,83%, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek tampilan dan desain RPP tersebut.

4. Validasi Ahli Materi Oleh Guru Bidang Studi

Validasi oleh ahli materi, yaitu guru bidang studi, dilakukan untuk meningkatkan isi dan materi RPP berbasis Model Quiz Team melalui revisi. Hasil validasi didapatkan melalui penilaian pada lembar validasi. Saran yang diberikan oleh ahli materi mengarah pada perluasan dan penyempurnaan isi RPP, sehingga dapat menciptakan perbedaan yang jelas dalam proses pembelajaran sebelum dan setelah penggunaan RPP tersebut. Juga, ditekankan pentingnya peningkatan keterampilan bertanya peserta didik agar mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan rata-rata revisi I sebesar 72,41% dan revisi II sebesar 97,41%, yang mengindikasikan adanya peningkatan signifikan dalam kualitas materi RPP setelah revisi.

Uji Coba Produk

Uji Coba Skala Kecil: Pada uji coba skala kecil, kelompok kecil peserta didik dari kelas X OTKP 2 dibagi untuk menguji proses pembelajaran menggunakan RPP Berbasis Model Quiz Team. Angket disebarkan kepada 15 peserta didik. Hasil angket menunjukkan skor rata-rata sebesar 466 atau 85,92%, yang mengindikasikan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi.

Uji Coba Lapangan: Setelah uji coba skala kecil, produk diujicobakan di kelas X OTKP 3 selama 1 bulan. Peneliti menggantikan guru ekonomi bisnis untuk memberikan pembelajaran menggunakan RPP dan Model Quiz Team. Proses pembelajaran melibatkan pembagian kelompok dan pertanyaan-pertanyaan yang dilemparkan antar kelompok.

Angket disebarkan kepada 34 peserta didik untuk menilai keterampilan bertanya mereka selama proses pembelajaran. Hasil uji coba lapangan menunjukkan skor rata-rata sebesar 378 atau 94,85%, yang menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi.

Dengan hasil uji coba ini, dapat disimpulkan bahwa implementasi RPP Berbasis Model Quiz Team dalam pembelajaran Ekonomi Bisnis Kelas X berhasil mencapai tingkat kepraktisan yang sangat baik pada skala kecil maupun lapangan.

Hasil Kelayakan RPP Berbasis Model Quiz Team

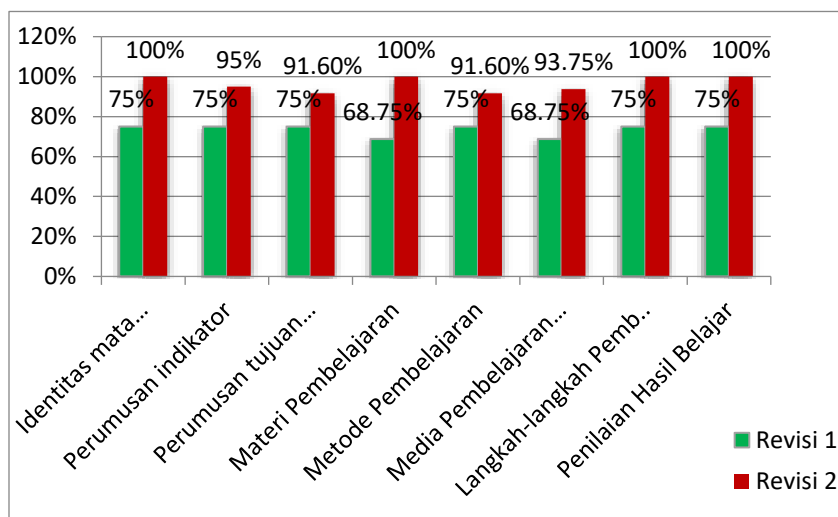
Kelayakan RPP Berbasis Model *Quiz Team* dinilai oleh ahli isi dan materi, ahli media/desain, dan ahli bahasa. Penilaian ini diperoleh melalui presentase jawaban dari validator berdasarkan angket yang

diisi oleh mereka. Validasi kelayakan RPP Berbasis Model *Quiz Team* melibatkan 4 ahli validator, yang bertujuan untuk memastikan produk yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi yang telah dilakukan oleh validator ahli isi dan materi pada pengembangan RPP Berbasis Model *Quiz Team* mencakup aspek kelayakan isi dan materi dengan 8 indikator penilaian. Pada revisi pertama, validator memberikan penilaian pada RPP Berbasis Model *Quiz Team* 73,27% dengan kriteria layak. Tetapi perlu diperbaiki atau direvisi kembali dengan memberikan komentar dan saran dari ahli validator. Pada revisi kedua setelah RPP direvisi sesuai dengan saran ahli validator dan komentar yang telah disampaikan, RPP Berbasis Model *Quiz Team* kembali dinilai dengan mengalami peningkatan presentase dari RPP yang telah diperbaiki. Pada pengembangan RPP memiliki peningkatan sebesar 96,55% dengan kriteria sangat layak. Pengembangan RPP Berbasis Model *Quiz Team* sudah bisa digunakan pada penelitian karena telah memenuhi aspek kelayakan isi dan materi serta aspek kelayakan penyajian. Pada RPP Berbasis Model *Quiz Team* memiliki rincian presentase tiap indikator (1) identitas mata pelajaran (2) perumusan indikator (3) perumusan tujuan pembelajaran (4) materi pembelajaran (5) metode pembelajaran (6) media dan sumber belajar (7) langkah-langkah pembelajaran (8) penilaian hasil belajar. Adapun rincian presentase tiap indikator pada pengembangan RPP Berbasis Model *Quiz Team* dapat dilihat pada diagram berikut.

Diagram Hasil validasi Ahli Materi Pengembangan RPP Berbasis Model Quiz Team sebelum dan sesudah revisi

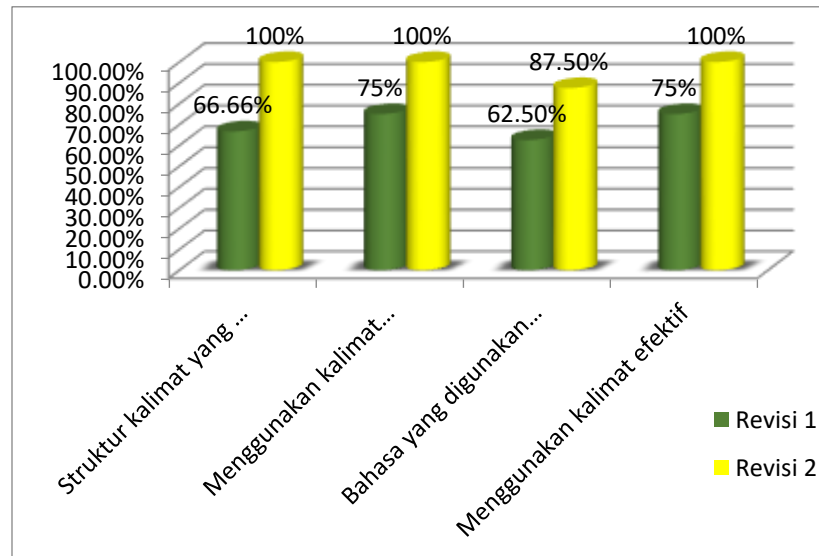


2. Hasil validasi Ahli Bahasa

Validasi dilakukan oleh ahli bahasa pada pengembangan RPP Berbasis Model *Quiz Team* mencakup aspek kelayakan bahasa dengan 4 indikator penilaian, pada revisi pertama ahli validator memberikan penilaian pada RPP Berbasis Model *Quiz Team* 67,5% dengan kriteria layak namun perlu diperbaiki/revisi dengan memberikan saran dan komentar oleh validator. Selanjutnya, pada revisi kedua pengembangan RPP yang telah direvisi sesuai saran dan komentar validator mengalami peningkatan 97,5% dengan kriteria sangat layak. Pengembangan RPP Berbasis Model *Quiz Team* dapat digunakan pada penelitian karena telah memenuhi aspek kelayakan bahasa serta aspek kelayakan penyajian. RPP (rencana pelaksanaan Pembelajaran) memiliki rincian presentase tiap indikator (1) struktur kalimat yang digunakan

mudah dipahami (2) menggunakan kalimat yang singkat, padat dan jelas (3) bahasa yang digunakan sesuai tingkat berpikir siswa (4) menggunakan kalimat efektif. Rincian presentase tiap indikator pada RPP dapat dilihat pada diagram berikut.

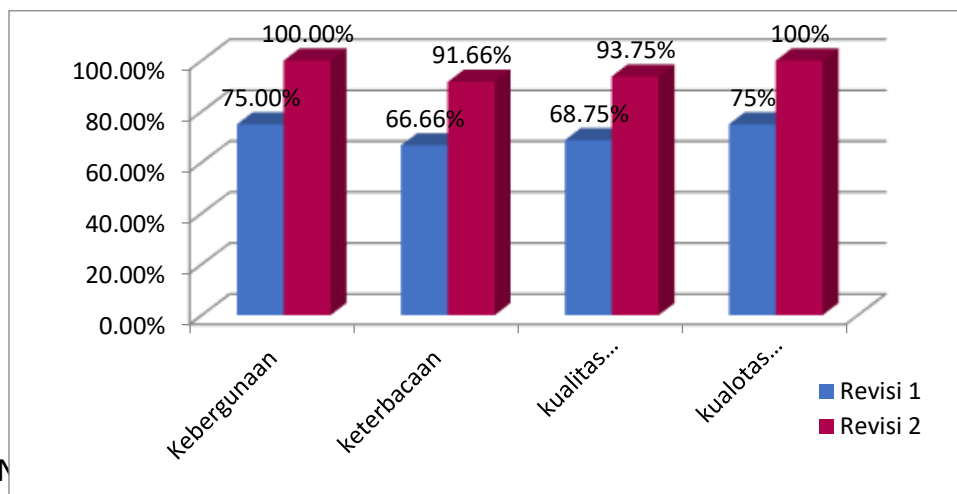
Diagram Hasil validasi Ahli Bahasa Pengembangan RPP Berbasis Model Quiz Team sebelum dan sesudah revisi



3. Hasil validasi Ahli Desain

Validasi dilakukan oleh ahli desain pada pengembangan RPP Berbasis Model *Quiz Team* mencakup aspek kelayakan bahasa dengan 4 indikator penilaian, pada revisi pertama ahli validator memberikan penilaian pada RPP Berbasis Model *Quiz Team* 70,83% dengan kriteria layak namun perlu diperbaiki/revisi dengan memberikan saran dan komentar oleh validator. Selanjutnya, pada revisi kedua pengembangan RPP yang telah direvisi sesuai saran dan komentar validator mengalami peningkatan 95,83% dengan kriteria sangat layak. Pengembangan RPP Berbasis Model *Quiz Team* dapat digunakan pada penelitian karena telah memenuhi aspek kelayakan desain. RPP memiliki rincian presentase tiap indikator (1) kebergunaan (2) keterbacaan (3) kualitas tampilan atau gambar (4) kualitas pengelolaan RPP. Rincian presentase tiap indikator pada RPP dapat dilihat pada diagram berikut.

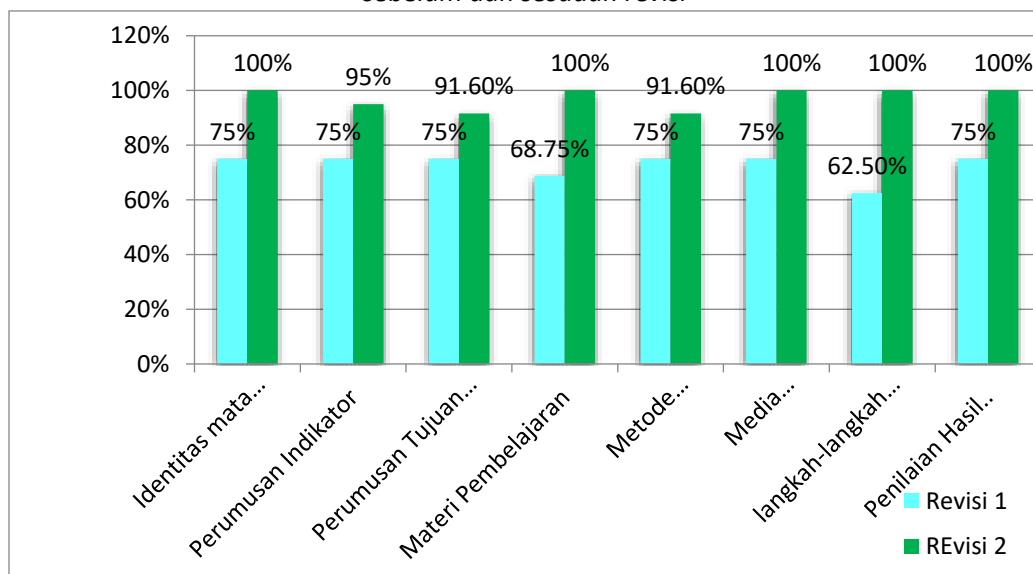
Diagram Hasil validasi Ahli Desain Pengembangan RPP Berbasis Model Quiz Team sebelum dan sesudah revisi



4. Hasil validasi Ahli Materi

Validasi yang telah dilakukan oleh validator ahli isi dan materi pada pengembangan RPP Berbasis Model *Quiz Team* mencakup aspek kelayakan isi dan materi dengan 8 indikator penilaian. Pada revisi pertama, validator memberikan penilaian pada RPP Berbasis Model *Quiz Team* 72,41% dengan kriteria layak. Tetapi perlu diperbaiki atau direvisi kembali dengan memberikan komentar dan saran dari ahli validator. Pada revisi kedua setelah RPP direvisi sesuai dengan saran ahli validator dan komentar yang telah disampaikan, RPP Berbasis Model *Quiz Team* kembali dinilai dengan mengalami peningkatan presentase dari RPP yang telah diperbaiki. Pada pengembangan RPP memiliki peningkatan sebesar 97,41% dengan kriteria sangat layak. Pengembangan RPP Berbasis Model *Quiz Team* bisa digunakan pada penelitian karena telah memenuhi aspek kelayakan isi dan materi serta aspek kelayakan penyajian. Pada RPP Berbasis Model *Quiz Team* memiliki rincian presentase tiap indikator (1) identitas mata pelajaran (2) perumusan indikator (3) perumusan tujuan pembelajaran (4) materi pembelajaran (5) metode pembelajaran (6) media dan sumber belajar (7) langkah-langkah pembelajaran (8) penilaian hasil belajar. Adapun rincian presentase tiap indikator pada pengembangan RPP Berbasis Model *Quiz Team* dapat dilihat pada diagram berikut.

Diagram Hasil validasi Ahli Materi Pengembangan RPP Berbasis Model *Quiz Team* sebelum dan sesudah revisi



Penyajian Kepraktisan Penilaian Keterampilan Bertanya

Pertama, dalam analisis hasil uji coba skala kecil, uji kelompok kecil dilaksanakan pada kelas X OTKP 2 dengan tujuan untuk melihat efektivitas RPP Berbasis Model *Quiz Team* dalam mendorong keterampilan bertanya siswa selama pembelajaran. Dari uji ini, didapatkan rata-rata skor keterampilan bertanya siswa sebesar 85,92% dengan kriteria "sangat praktis".

Kedua, dalam analisis hasil uji coba lapangan, produk ini diujicobakan pada kelas X OTKP 3 selama 1 bulan, dengan peneliti menggantikan guru mata pelajaran ekonomi bisnis untuk menerapkan RPP Berbasis Model *Quiz Team*. Uji coba ini melibatkan 34 peserta didik. Pada uji coba lapangan, metode pembelajaran berfokus pada membagi kelompok dan mengajukan pertanyaan antar kelompok. Hasilnya, diperoleh skor rata-rata keterampilan bertanya siswa sebesar 94,85% dengan kriteria "sangat praktis", menunjukkan

bahwa pendekatan ini sangat efektif dalam memfasilitasi keterampilan bertanya siswa selama proses pembelajaran.

Revisi Produk (Pengembangan RPP Berbasis Model Quiz Team)

1. Revisi Produk Ahli Materi

Sebelum direvisi



Setelah Direvisi



Saran dan tanggapan :

- Perbaiki kompetensi dasar, indikator,
- Tujuan, materi, metode/model, dan media
- Letakkan disebelah kiri

Telah diperbaiki

Sebelum direvisi



Setelah Direvisi



Saran dan tanggapan :

- Perbaiki kata konfirmasi ganti menjadi Kata konfirman

Telah diperbaiki

Sebelum direvisi

B. Langkah-langkah pembelajaran	
<p>Perencanaan</p> <p>Identifikasi Permasalahan</p> <p>Indikator</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengidentifikasi potensi dan kesulitan 2. Siswa mengorganisir pengetahuan tentang 3. Siswa mengorganisir pelekul masalah yang akan dipecahkan 4. Siswa mengorganisir tentang konsep-konsep dasar, definisi, dan rumus pada pembelajaran yang bersangkutan <p>Materi</p> <p>Menentukan interval pada suatu titik atau dalam proses pembelajaran melalui konsep yang terapan untuk hasil dan mengorganisir klasifikasi UKM dan permasalahan UKM</p> <p>Kegiatan inti</p> <p>Ekspresi</p> <p>Siswa mengorganisir masalah (dari Peran untuk menemukan pengetahuan yang relevan dengan situasi yang sedang dipelajari. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca soal yang terdapat di buku teks kelas 10 • Siswa memberikan rumus dalam soal yang terdapat di buku teks • Siswa menggunakan rumus A untuk menyelesaikan pada situasi yang terdapat di buku teks • Siswa menggunakan rumus B dan C <p>Metode</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa secara berkelompok menggunakan pengetahuan yang diperoleh dari guru • Siswa secara berkelompok mencari dan menentukan jawaban dalam soal yang terdapat di buku • Teson B dan C menggunakan rumus untuk menyelesaikan jawaban <p>Penilaian</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teson A untuk mengidentifikasi kemampuan dalam menyelesaikan masalah • Teson B dan C menggunakan rumus untuk menyelesaikan jawaban <p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru dan siswa melakukan refleksi tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan • Siswa secara berkelompok mencari dan menentukan jawaban dalam soal yang terdapat di buku • Siswa secara berkelompok menggunakan rumus untuk menyelesaikan jawaban • Siswa secara berkelompok mencari dan menentukan jawaban dalam soal yang terdapat di buku • Siswa secara berkelompok menggunakan rumus untuk menyelesaikan jawaban 	

Setelah Direvisi

B. Langkah-langkah pembelajaran	
<p>Perencanaan</p> <p>Identifikasi Permasalahan</p> <p>Deskripsi kegiatan</p> <p>Aktivitas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajutkan dalam soal barok 2. Guru mengajutkan kebalikan siswa 3. Guru mengorganisir pelekul materi yang akan dipelajari 4. Guru mengorganisir tentang konsep-konsep dasar, indikator, dan rumus pada permasalahan yang bersangkutan <p>Materi</p> <p>Menentukan interval pada suatu titik atau dalam proses pembelajaran melalui konsep yang terapan untuk hasil dan mengorganisir klasifikasi UKM dan permasalahan UKM</p> <p>Kegiatan inti</p> <p>Ekspresi</p> <p>Siswa mengorganisir masalah (dari Peran untuk menemukan pengetahuan yang relevan dengan situasi yang sedang dipelajari. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membaca soal yang terdapat di buku teks kelas 10 • Siswa memberikan rumus dalam soal yang terdapat di buku teks • Siswa menggunakan rumus A untuk menyelesaikan pada situasi yang terdapat di buku teks • Siswa menggunakan rumus B dan C <p>Metode</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa secara berkelompok menggunakan pengetahuan yang diperoleh dari guru • Siswa secara berkelompok mencari dan menentukan jawaban dalam soal yang terdapat di buku • Siswa secara berkelompok menggunakan rumus untuk menyelesaikan jawaban <p>Penilaian</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teson A untuk mengidentifikasi kemampuan dalam menyelesaikan masalah • Teson B dan C menggunakan rumus untuk menyelesaikan jawaban 	

Saran dan tanggapan :

- Perbaiki letakan kegiatan pendahuluan Berikan rata tengah
- Perhatikan penulisan kalimat

Telah diperbaiki

2. Revisi Produk Ahli Bahasa

Sebelum direvisi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)	
<p>Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungjati</p> <p>Materi : Usaha Kecil dan Menengah</p> <p>Mata Pelajaran : Ekonomi Bisnis</p> <p>Kelas / Semester : X / Ganjil</p> <p>Komp. Keahlian : GTKP</p> <p>Alokasi Waktu : 2 JP (2x45')</p>	
<p>A. Kompetensi Dasar</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.9 Menganalisis rencana usaha kecil dan menengah 4.9 Membuat rancangan usaha kecil/ menengah sesuai potensi lingkungannya <p>B. Indikator</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian usaha kecil dan menengah 2. Mengidentifikasi klasifikasi UKM 3. Menjelaskan permasalahan UKM 4. Mengidentifikasi upaya untuk pengembangan UKM serta peran usaha kecil dan menengah <p>C. Materi Pokok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian usaha kecil dan menengah 2. Menjelaskan permasalahan UKM 3. Menjelaskan permasalahan UKM serta peran usaha kecil dan menengah 4. Menjelaskan permasalahan UKM serta peran usaha kecil dan menengah 5. Menjelaskan permasalahan UKM serta peran usaha kecil dan menengah 6. Menjelaskan permasalahan UKM serta peran usaha kecil dan menengah <p>D. Model dan Metode Pembelajaran</p> <p>Menentukan rencana usaha kecil dan menengah</p> <p>E. Tujuan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Model pembelajaran : Quiz Team 2. Metode : Pembagian kelompok, tanya jawab dan diskusi <p>F. Media dan Sumber Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Media : Infokus b. Alat dan Bahan : Spidol, papan tulis dan penghapus c. Sumber belajar : <ul style="list-style-type: none"> 1. Buku Ekonomi Bisnis untuk SMK/MAK kelas X Kurikulum 2013 2. Cipta Tera Hartaji, M.Pd, Nani Hartana, S.E, M.M, Drs. AttySne Si 3. Internet 4. Lingkungan sekitar 	

Setelah Direvisi

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)	
<p>Nama Sekolah : SMK Negeri 1 Gunungjati</p> <p>Materi : Usaha Kecil dan Menengah</p> <p>Mata Pelajaran : Ekonomi Bisnis</p> <p>Kelas / Semester : X / Ganjil</p> <p>Komp. Keahlian : GTKP</p> <p>Alokasi Waktu : 2 JP (2x45')</p>	
<p>A. Kompetensi Dasar</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.9 Menganalisis rencana usaha kecil dan menengah 4.9 Membuat rancangan usaha kecil/ menengah sesuai potensi lingkungannya <p>B. Indikator</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian usaha kecil dan menengah 2. Mengidentifikasi klasifikasi UKM 3. Menjelaskan permasalahan UKM 4. Mengidentifikasi upaya untuk pengembangan UKM serta peran usaha kecil dan menengah <p>C. Materi Pokok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian usaha kecil dan menengah 2. Menjelaskan permasalahan UKM 3. Menjelaskan permasalahan UKM serta peran usaha kecil dan menengah 4. Menjelaskan permasalahan UKM serta peran usaha kecil dan menengah 5. Menjelaskan permasalahan UKM serta peran usaha kecil dan menengah 6. Menjelaskan permasalahan UKM serta peran usaha kecil dan menengah <p>D. Tujuan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu menjelaskan pengertian usaha kecil dan menengah 2. Siswa mampu mengidentifikasi klasifikasi UKM 3. Siswa mampu menjelaskan permasalahan UKM 4. Siswa mampu mengidentifikasi upaya untuk pengembangan UKM serta peran usaha kecil dan menengah 5. Siswa mampu menjelaskan pengertian, tujuan, sifat rencana bisnis UKM 6. Siswa mampu menjelaskan bisnis plan <p>D. Model dan Metode Pembelajaran</p> <p>Menganalisis rencana usaha kecil dan menengah</p> <p>E. Model dan Metode Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Model pembelajaran : Quiz Team 2. Metode : Pembagian kelompok, tanya jawab dan diskusi <p>F. Media dan Sumber Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Media : Infokus b. Alat dan Bahan : Spidol, papan tulis dan penghapus c. Sumber belajar : <ul style="list-style-type: none"> 1. Buku Ekonomi Bisnis untuk SMK/MAK kelas X Kurikulum 2013 2. Cipta Tera Hartaji, M.Pd, Nani Hartana, S.E, M.M, Drs. AttySne Si 3. Internet 	

Saran dan tanggapan :

- Perhatikan cara penulisan huruf asing selalu dimiringkan
- Perhatikan tanda spasi

Sebelum direvisi

B. Langkah - langkah pembelajaran	
<p>Pertemuan 1</p> <p>Kegiatan Pendahuluan</p> <p>Deskripsi kegiatan</p> <p>Apersepsi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan berdoa 2. Guru mengecek kehadiran siswa 3. Guru menyiapkan pokok materi yang akan dipelajari 4. Guru menyampaikan tentang kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pada pertemuan yang berlangsung <p>Motivasi</p> <p>Memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui tanya jawab seputar materi usaha kecil dan menengah, klasifikasi UKM dan permasalahan UKM</p>	
10 Menit	
<p>Kegiatan Inti</p> <p>Elaborasi</p> <p>Guru menggunakan model Quiz Team untuk memancing pengetahuan siswa dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa siswa menjadi 3 kelompok besar. Satu kelompok terdiri dari 10 sampai 12 siswa • Guru memberikan materi dalam waktu lebih kurang 10 menit • Guru memerintahkan team A untuk menyiapkan kuis singkat dalam waktu lebih kurang 3 menit • Guru melanjutkan hal serupa dengan team A dan B <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa secara berkelompok mendengarkan penjelasan singkat dari guru • Siswa team A menyiapkan kuis dan jawaban singkat dalam 	
70 Menit	

Saran dan tanggapan :

- Perhatikan penulisan kata yang berulang Seperti siswa-siswa sebaiknya siswa saja

Sebelum direvisi

B. Langkah - langkah pembelajaran	
<p>Pertemuan 1</p> <p>Kegiatan Pendahuluan</p> <p>Deskripsi kegiatan</p> <p>Apersepsi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan berdoa 2. Guru mengecek kehadiran siswa 3. Guru menyiapkan pokok materi yang akan dipelajari 4. Guru menyampaikan tentang kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pada pertemuan yang berlangsung <p>Motivasi</p> <p>Memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui tanya jawab seputar materi usaha kecil dan menengah, klasifikasi UKM dan permasalahan UKM</p>	
10 Menit	
<p>Kegiatan Inti</p> <p>Elaborasi</p> <p>Guru menggunakan model Quiz Team untuk memancing pengetahuan siswa dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa siswa menjadi 3 kelompok besar. Satu kelompok terdiri dari 10 sampai 12 siswa • Guru memberikan materi dalam waktu lebih kurang 10 menit • Guru memerintahkan team A untuk menyiapkan kuis singkat dalam waktu lebih kurang 3 menit • Guru melanjutkan hal serupa dengan team A dan B <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa secara berkelompok mendengarkan penjelasan singkat dari guru • Siswa team A menyiapkan kuis dan jawaban singkat dalam 	
70 Menit	

Telah diperbaiki

B. Langkah - langkah pembelajaran	
<p>Pertemuan 1</p> <p>Kegiatan Pendahuluan</p> <p>Deskripsi kegiatan</p> <p>Apersepsi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan berdoa 2. Guru mengecek kehadiran siswa 3. Guru menyiapkan pokok materi yang akan dipelajari 4. Guru menyampaikan tentang kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pada pertemuan yang berlangsung <p>Motivasi</p> <p>Memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui tanya jawab seputar materi usaha kecil dan menengah, klasifikasi UKM dan permasalahan UKM</p>	
10 Menit	
<p>Kegiatan Inti</p> <p>Elaborasi</p> <p>Guru menggunakan model Quiz Team untuk memancing pengetahuan siswa dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok besar. Satu kelompok terdiri dari 10 sampai 12 siswa • Guru memberikan materi dalam waktu lebih kurang 10 menit • Guru memerintahkan team A untuk menyiapkan kuis singkat dalam waktu lebih kurang 3 menit • Guru melanjutkan hal serupa dengan team A dan B <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa secara berkelompok mendengarkan penjelasan singkat dari guru • Siswa team A menggunakan kuis dan jawaban singkat dalam waktu lebih kurang 3 menit • Guru B dan C melanjutkan hal serupa dengan team A dan B 	
70 Menit	

Telah diperbaiki

Setelah Direvisi

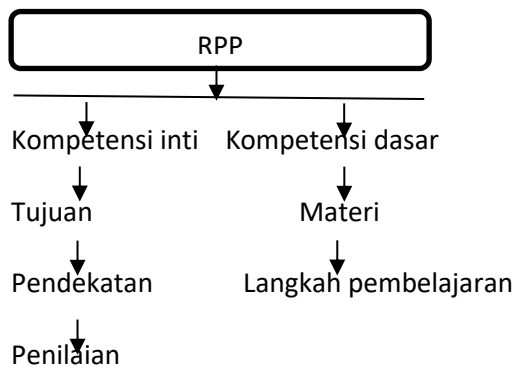
B. Langkah - langkah pembelajaran	
<p>Pertemuan 1</p> <p>Kegiatan Pendahuluan</p> <p>Deskripsi kegiatan</p> <p>Apersepsi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan berdoa 2. Guru mengecek kehadiran siswa 3. Guru menyiapkan pokok materi yang akan dipelajari 4. Guru menyampaikan tentang kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pada pertemuan yang berlangsung <p>Motivasi</p> <p>Memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui tanya jawab seputar materi usaha kecil dan menengah, klasifikasi UKM dan permasalahan UKM</p>	
10 Menit	
<p>Kegiatan Inti</p> <p>Elaborasi</p> <p>Guru menggunakan model Quiz Team untuk memancing pengetahuan siswa dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok besar. Satu kelompok terdiri dari 10 sampai 12 siswa • Guru memberikan materi dalam waktu lebih kurang 10 menit • Guru memerintahkan team A untuk menyiapkan kuis singkat dalam waktu lebih kurang 3 menit • Guru melanjutkan hal serupa dengan team A dan B <p>Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa secara berkelompok mendengarkan penjelasan singkat dari guru • Siswa team A menggunakan kuis dan jawaban singkat dalam waktu lebih kurang 3 menit • Guru B dan C melanjutkan hal serupa dengan team A dan B 	
70 Menit	

Saran dan tanggapan :

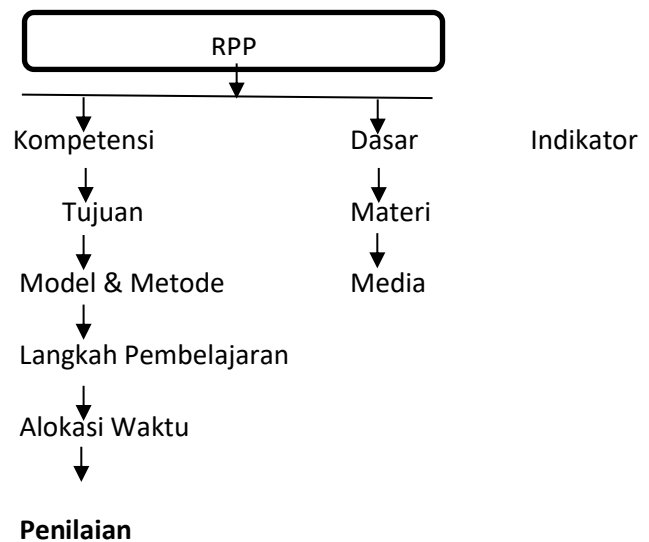
- Perhatikan penulisan kata dalam kegiatan Inti, seperti pada kegiatan eksplorasi

Telah diperbaiki

Format Rpp Model Konvensional



Format Rpp Final Quiz Team



SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan model pembelajaran RPP Berbasis Model *Quiz Team* yang telah dilakukan, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Pengembangan RPP Berbasis Model *Quiz Team* menghasilkan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan beberapa komponen; kompetensi dasar, indikator, tujuan, materi, model dan metode pembelajaran, media, alat dan sumber pembelajaran, langkah-langkah pembelajaran dan alokasi waktu, serta penilaian. 2) Pengembangan produk RPP Berbasis Model *Quiz Team* pada penelitian ini memenuhi kriteria layak serta praktis melalui tahap-tahap pengembangan penelitian dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat lima tahap yaitu tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). 3) RPP Berbasis Model *Quiz Team* telah divalidasi oleh para validator ahli dan dinyatakan layak serta dapat dipergunakan untuk diujicoba dengan presentase dari validator ahli materi 96,55% dengan kriteria sangat layak, guru bidang studi 97,41% dengan kriteria sangat layak, validator bahasa 97,5% dengan kriteria sangat layak dan validator ahli desain 95,83% dengan kriteria sangat layak. 4) Hasil penilaian kepraktisan keterampilan bertanya telah memenuhi kriteria sangat praktis dan dapat digunakan dengan presentase pada uji coba skala kecil 85,92% dengan kriteria sangat praktis, dan uji coba lapangan 94,85% dengan kriteria sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, A. (2020). MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATA PELAJARAN IPS MELALUI METODE PEMBELAJARAN AKTIF TEKNIK QUIZ TEAM SISWA KELAS VII SMP. *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(2), 705–710.
- Cahyadi, R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3, 35. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud No 020 tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar Dan Menengah*. kemendikbud.
- Kunandar. (2012). *Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan*. PT Rajagrafindo Persada.
- Nuruningsih, S., & Ayuningtyas Palupi, R. E. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan Metode Focus Group Discussion pada Kegiatan In House Training (IHT) bagi Guru di SDN Pondok 03. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(1), 51. <https://doi.org/10.24269/dpp.v9i1.3470>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). Design and development research. *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*, 141–150.
- Sartika, R., Bustanur, B., & Nahwiyah, S. (2023). PENGARUH KETERAMPILAN BERTANYA GURU TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SANTRIWAN DAN SANTRIWATI PADA MATA PELAJARAN SKI DI MDTA MUHAJIRIN KAMPUNG BARU GUNUNG TOAR. *JOM FTK UNIKS (Jurnal Online Mahasiswa FTK UNIKS)*, 3(2), 210–217.
- Silberman, & L, M. (2013). *Active Learning: 101 Strategi Belajar Mengajar*. Penerbit Ombak.
- Sudarmi, N. L. (2022). Implementasi strategi pembelajaran aktif tipe quiz team berbantuan aplikasi zoom cloud meeting untuk meningkatkan prestasi belajar pendidikan agama Hindu dan budi pekerti. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 3(1), 179–188.
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar pkn peserta didik. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 30–41.
- Vausyah, I. (2018). *Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 3 Sinjai*. Skripsi.
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). Perbedaan individu dari gaya belajarnya serta implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 2(2), 259–265.