

Tahap 3	Mengorganisasikan Peserta Didik ke Dalam Kelompok-Kelompok Belajar
	a. Guru memberi nama pada setiap tikar, tikar pertama diberi nama tulip, tikar kedua diberi nama bougenvil, dan tikar ketiga diberi nama lotus.
	b. Guru meminta salah satu perwakilan siswa dari tiap-tiap tikar untuk mengambil kotak bekal berisi snack yang sudah di siapkan guru di rak, setelah itu meminta siswa tersebut membagikannya ke teman setikar. Guru meminta siswa membuka snack tersebut dan mencari gulungan yang ada di dalam snack. Setelah gulungannya ditemukan, Guru meminta siswa menyimpan gulungan tersebut dan menikmati snack yang mereka buka. (Penomoran)
Tahap 4	Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar
	a. Guru memutar musik <i>Baroque</i> setelah itu guru mengkondisikan siswa untuk menutup mata dan mendengarkan materi yang dibacakan ulang oleh guru, guru membacanya dengan pelan. Dan diiringi musik yang lebih pelan dibanding musik yang diputar pada pemberian materi sebelumnya.
	b. Guru mengajak siswa membaca buku cerita yang sudah disediakan (LKS), satu tikar (kelompok) mendapatkan satu buku cerita.
	c. Siswa diminta mengumpulkan informasi oleh guru mengenai materi yang terkait baik dari buku, internet, maupun rumus yang telah disediakan didalam kelas untuk mengerjakan buku cerita tersebut
	d. Guru meminta siswa untuk menyelesaikan masalah dalam cerita yang telah diberikan oleh guru, siswa yang berada di tikar tulip menyelesaikan cerita nomer 1, siswa yang berada di tikar bougenvil menyelesaikan soal nomor 2 dan siswa yang berada di tika lotus menyelesaikan soal nomor 3. (Berfikir)

	bersama)
	e. Guru meminta siswa melihat hubungan-hubungan berdasarkan informasi/data terkait yang membangun.
	f. Guru berkeliling memonitoring kerja siswa, dengan mencermati dan menemukan berbagai kesulitan yang dialami siswa, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami.
	g. Guru memberi bantuan berkaitan dengan kesulitan yang dialami siswa secara individu, kelompok, atau klasikal.
Tahap 5	Evaluasi
	a. Guru meminta siswa menyiapkan soal cerita yang telah diselesaikan secara rapi, rinci, dan sistematis untuk dipresentasikan
	b. Guru berkeliling mencermati siswa bekerja menyiapkan soal cerita yang telah dikerjakan dan memberi bantuan, bila diperlukan.
	c. Guru meminta siswa membuka gulungan yang disimpan setelah itu meminta perwakilan dari kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan cara mengundi nomor (misal, yang keluar adalah undian nomor 3. Maka nomor 3 dari kelompok tulip menjawab soal nomor 1 dan nomor 3 dari kelompok 2 menjawab soal nomor 2 dan seterusnya).
	d. Guru meminta siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya menjawab pertanyaan dan dibantu dengan anggota kelompoknya
	e. Guru melibatkan siswa dalam menganalisis jawaban yang tepat melalui tanya jawab. (Menanya)
	f. Guru memberikan konfirmasi mengenai hal-hal yang dianggap penting pada pembelajaran yang dilakukan.
	Dengan tanya jawab, guru mengarahkan semua siswa pada kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari hari ini.

Plomp, kegiatan di atas merupakan kegiatan pengumpulan informasi.

Berdasarkan data-data informasi yang telah diperoleh dapat dianalisis bahwa siswa MTs Al-Hidayah Wedoro, Glagah, Lamongan kurang aktif dalam pembelajaran. Sedangkan pada kurikulum K13 siswa diharapkan aktif bertanya dan berpendapat dalam pembelajaran matematika dan salah satunya harus mampu memecahkan soal matematika kontekstual. Berdasarkan keterangan di atas, menurut Plomp kegiatan ini termasuk kegiatan menganalisis informasi.

Setelah menganalisis informasi, menurut Plomp selanjutnya dilakukan pendefinisian masalah. Berdasarkan keterangan yang diperoleh pada kegiatan menganalisis informasi, siswa kelas VIII MTs Al-Hidayah Wedoro, Glagah, Lamongan kurang aktif dalam pembelajaran dikarenakan guru masih menggunakan metode ceramah atau bersifat konvensional dalam pembelajaran di kelas. Guru tidak memberikan kesempatan siswa untuk melakukan proses diskusi. Siswa hanya diminta untuk mencatat materi kemudian memperhatikan penjelasan guru sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru jadi memungkinkan siswa kurang aktif bertanya dan berpendapat dalam pembelajaran. Hal ini juga berakibat pada lemahnya siswa dalam memecahkan masalah. Menurut Plomp, kegiatan di atas merupakan kegiatan pendefinisian masalah.

Pendefinisian masalah tersebut dijadikan peneliti untuk memilih perencanaan kegiatan selanjutnya yaitu dengan memberikan metode pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Peneliti memilih metode pembelajaran sugestopedia berbasis musik agar siswa merasakan metode pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan. Siswa juga diberikan kesempatan untuk mengasah kemampuannya dalam mengaitkan materi dengan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Metode pembelajaran sugestopedia berbasis musik dilaksanakan dengan memberikan suasana yang berbeda, baik dalam

desain kelas maupun cara mengajarnya. Metode sugestopedia mendesain ruang kelas tidak seperti biasanya, ruang kelas ditata menyerupai taman dengan banyak tanaman-tanaman didalam kelas, dari awal sampai akhir sampai akhir pembelajaran akan diiringi musik klasik yang sesuai untuk pembelajaran. Sebelum diberikan materi siswa juga diajak melakukan kegiatan rileksasi dan diberi sugesti-sugesti positif. Hal ini tentu saja akan merangsang siswa untuk berfikir bahwa pembelajaran matematika kali ini sangat berbeda dan menyenangkan, dan diharapkan siswa akan melupakan pemikiran-pemikiran sebelumnya bahwa matematika itu pelajaran yang sulit dan menakutkan. Ketika sugesti-sugesti yang buruk tentang belajar matematika hilang tentunya siswa akan bersemangat dalam menerima dan menyelesaikan materi.

Dalam pemilihan materi, peneliti juga memperhatikan bahwasanya usia siswa kelas VIII memiliki rentang usia 13–14 tahun. Menurut Piaget pada usia ini kemampuan berpikir anak telah memasuki operasional formal. Pada tahap operasional formal ini seharusnya seorang anak sudah dapat berfikir secara abstrak dan logis. Ketika menyelesaikan suatu masalah, anak dalam stadium ini akan memikirkan dulu secara teoritis. Anak tersebut menganalisis masalahnya dengan penyelesaian berbagai hipotesis yang mungkin ada. Atas dasar analisisnya ini, lalu dibuat strategi penyelesaian. Oleh karena itu, peneliti memilih materi sistem persamaan linier dua variabel dalam bentuk soal cerita karena materi ini sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan demikian harapan masyarakat/lingkungan terhadap pembelajaran matematika untuk anak MTs/SMP harus dihadapi dan segera diselesaikan dengan cara membekali siswa supaya memiliki kemampuan dalam menyelesaikan masalah kontekstual yang disajikan dalam bentuk soal cerita matematika. Menurut Plomp, kegiatan ini disebut sebagai perencanaan kegiatan selanjutnya.

b. Fase Desain

Berdasarkan analisis kurikulum, analisis siswa, analisis materi dan analisis tuntutan kurikulum pada fase investigasi awal maka selanjutnya dilakukan rancangan terhadap perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan beserta dengan instrumen-instrumen penelitian yang dibutuhkan. Menurut Plomp langkah-langkah yang harus ditempuh dalam perancangan perangkat pembelajaran yaitu analisis topik dan analisis tugas.

Analisis topik diajukan untuk memilih, merinci, dan menetapkan secara sistematis konsep-konsep yang relevan diajarkan, analisis ini merupakan dasar dalam menyusun tujuan pembelajaran. Sedangkan analisis tugas merupakan dasar untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran yang termasuk didalamnya yaitu pencapaian indikator dan keterampilan yang akan dikembangkan pada perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan yaitu RPP dan LKS. Sedangkan instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi perangkat, lembar aktivitas siswa, lembar kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran dan lembar respon siswa.

c. Fase Realisasi

Pada fase ini dilakukan pembuatan perangkat pembelajaran beserta instrumen-instrumen yang dibutuhkan dalam kegiatan penelitian. Menurut Trianto hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan perangkat pembelajaran adalah Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), hasil belajar, indikator pencapaian hasil belajar, strategi pembelajaran, sumber pembelajaran, alat dan bahan, langkah-langkah kegiatan pembelajaran dan evaluasi². Pengembangan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Siswa

² Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 214.

penelitian pengembangan menggunakan perhitungan sederhana sehingga memudahkan dalam analisis. Kedua, guru mata pelajaran beserta kepala sekolah sangat mendukung adanya pengembangan pembelajaran matematika dengan metode sugestopedia berbasis musik. kepala sekolah beserta guru-guru mendukung penuh penelitian ini.

Berdasarkan informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini diawali dengan penemuan potensi dan masalah yang terdapat dalam fase investigasi awal. Kemudian dilanjutkan dengan merancang atau mendesain awal pembuatan perangkat pembelajaran yang meliputi RPP dan LKS beserta instrumen-instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian. Setelah merancang perangkat pembelajaran dan instrumen-instrumen penelitian pada fase desain, dilanjutkan dengan pembuatan perangkat pembelajaran dimana perangkat pembelajaran dinamakan dengan *prototype I*. Kemudian *prototype I* divalidasi oleh validator sebelum diujicobakan ke siswa kemudian perangkat tersebut direvisi guna untuk menyempurnakan perangkat pembelajaran yang telah disusun dengan menghasilkan perangkat pembelajaran yang dinamakan dengan *prototype II*. Terakhir adalah tahap uji coba untuk mengetahui keefektifan pembelajaran yang dilakukan.

B. Kevalidan Hasil Pengembangan Perangkat Pembelajaran
1. Kevalidan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
a. Deskripsi Data Kevalidan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Penilaian validator terhadap RPP meliputi aspek yaitu ketercapaian indikator dan tujuan pembelajaran, materi, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, waktu, metode pembelajaran, dan bahasa. Hasil penilaian RPP disajikan dalam Tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.13.
Penilaian Aspek Kognitif

No	Inisial Siswa	Nilai Konversi
1	SK	83,3
2	NH	100
3	SMH	83
4	FNH	100
5	TS	100
6	NIF	83
7	AFP	67
8	PAF	83,3
9	FDR	83
10	NLI	100
11	MAA	100
12	MLU	83,3
13	MNF	100
14	MAK	100
15	MMR	92

Penilaian aspek afektif berdasarkan Tabel 4.12. yaitu terdapat 1 siswa yang memperoleh nilai dibawah 70 dan terdapat 14 siswa yang memperoleh nilai diatas 70. Pada kelas ini siswa sudah cenderung aktif namun masih ada beberapa siswa keliatan terganggu dengan suara musik ada pula yang malu untuk bertanya dan berpendapat.

Penilaian aspek kognitif berdasarkan Tabel 4.13. yaitu terdapat 14 siswa dinyatakan tuntas secara individual, artinya siswa telah mencapai indikator kompetensi yang telah ditetapkan. Sedangkan terdapat 1 siswa yang dinyatakan tidak tuntas secara individual, artinya siswa belum mencapai indikator kompetensi yang telah ditentukan.

Penilaian aspek psikomotorik berdasarkan Tabel 4.14. menunjukkan bahwa secara keseluruhan terampil dalam membuat model matematika dan menyelesaikan permasalahan kontekstual dalam bentuk soal cerita. Namun masih ada beberapa siswa yang kesulitan dalam mengidentifikasi yang mana yang harus dijadikan variabel, apa pula yang masih bingung membuat model matematika dari persoalan yang diberikan.

b. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Tabel 4.15. menunjukkan bahwa dari 15 siswa kelas VIII MTs Al-Hidayah Wedoro, Glagah, Lamongan, secara keseluruhan dikatakan tuntas dilihat dari aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Berdasarkan deskripsi data di atas semua siswa memperoleh nilai akhir diatas standar yang ditetapkan oleh MTs Al-Hidayah Wedoro, Glagah, Lamongan. Sesuai dengan standar keberhasilan setiap siswa dilihat dari aspek afektif, kognitif dan psikomotorik yang telah ditetapkan oleh MTs Al-Hidayah Wedoro, Glagah, Lamongan serta telah dinyatakan penulis di bab III pada penelitian ini, maka untuk hasil belajar siswa dari 15 siswa kelas VIII MTs Al-Hidayah Wedoro, Glagah, Lamongan dikatakan efektif.

