

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MODEL *ANCHORED INSTRUCTION*
DENGAN METODE AL-GHAZALI
UNTUK MELATIH KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH PESERTA DIDIK**

SKRIPSI

**Oleh:
HANIFA DYAH FITRIANA
NIM. D74216052**



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UIN SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA
2020**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hanifa Dyah Fitriana
NIM : D74216052
Jurusan / Program Studi : Pendidikan Matematika dan IPA/
Pendidikan Matematika
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Surabaya, 07 Agustus 2020
Yang membuat pernyataan



Hanifa Dyah Fitriana
NIM. D74216052

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Oleh:

Nama : Hanifa Dyah Fitriana

NIM : D74216052

Judul : PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MODEL *ANCHORED INSTRUCTION* DENGAN
METODE AL-GHAZALI UNTUK MELATIH KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH PESERTA DIDIK

Surabaya, 07 Agustus 2020

Pembimbing I,



Lisatul Uswah Sadreda, S.Si., M.Pd.
NIP. 198309262006042002

Pembimbing II,



Ahmad Lubab, M.Si.
NIP.198111182009121003

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

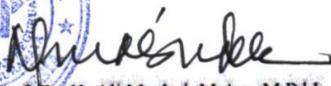
Skripsi oleh **Hanifa Dyah Fitriana** ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Skripsi

Surabaya, 13 Agustus 2020

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan


Prof. Dr. II. Ali Mas'ud, M.Ag., M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

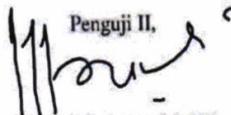
Tim Penguji

Penguji I



Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd
NIP. 198308212011011009

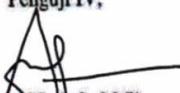
Penguji II,


Maunah Setyawati, M.Si
NIP. 197411042008012008

Penguji III,


Lisanul Uswan Sadiqia, S.Si., M.Pd
NIP. 198309262006042002

Penguji IV,


Ahmad Luthab, M.Si
NIP. 198111182009121003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : HANIFA DYAH FITRIANA
NIM : D74216052
Fakultas/Jurusan : FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN / JURUSAN PMIPA
E-mail address : hanifadyah-fitriana@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA MODEL ANCHORED

INSTRUCTION DENGAN METODE AL-GHAZALI UNTUK MELATIH KEMAMPUAN

PEMECAHAN MASALAH PESERTA DIDIK

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 05 Agustus 2020

Penulis



(HANIFA DYAH FITRIANA)
nama terang dan tanda tangan

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA
MODEL *ANCHORED INSTRUCTION* DENGAN
METODE AL-GHAZALI UNTUK MELATIH KEMAMPUAN
PEMECAHAN MASALAH PESERTA DIDIK**

Oleh: Hanifa Dyah Fitriana

ABSTRAK

Pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang penting karena dalam proses pembelajaran maupun penyelesaiannya, peserta didik dimungkinkan memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan kondisi awal pembelajaran materi SPLDV di sekolah, proses mendesain prototipe 1, kevalidan dan kepraktisan hasil pengembangan perangkat pembelajaran model pembelajaran *Anchored Instruction* dengan metode Al-Ghazali untuk melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan model pengembangan Plomp yang terdiri dari fase investigasi awal, fase desain, fase realisasi dan fase tes, evaluasi dan revisi. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada materi SPLDV. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara dan dokumentasi untuk data kondisi awal pembelajaran materi SPLDV di tempat penelitian, teknik catatan lapangan untuk data mendesain prototipe 1 dan teknik angket untuk data kevalidan dan kepraktisan perangkat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi awal kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas VIII MTs Negeri 4 Kota Surabaya kurang baik. Kemudian untuk kondisi awal mengenai proses pembelajaran materi SPLDV dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi untuk menjelaskan materi. Selanjutnya, untuk proses mendesain prototipe 1 dilakukan selama 2 bulan yang menghasilkan RPP yang memuat metode ceramah pada awal pembelajaran, metode pemberian tugas berbentuk video, metode diskusi dalam menyelesaikan LKPD dan metode hadiah-hukuman dengan penambahan skor. Sedangkan LKPD disusun berdasarkan langkah Polya. Kemudian, perangkat pembelajaran dikatakan valid dengan nilai rata-rata total kevalidan RPP sebesar 3,3275 dan LKPD sebesar 3,4218. Perangkat pembelajaran juga dikatakan praktis dengan masing-masing perangkat dinilai B oleh keempat validator sehingga perangkat dapat digunakan dengan sedikit revisi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran matematika yang dikembangkan dapat dikatakan valid dan praktis.

Kata Kunci : Pemecahan Masalah, Model *Anchored Instruction*, Metode Al-Ghazali

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	7
E. Manfaat Pengembangan	8
F. Batasan Penelitian	8
G. Definisi Operasional Variabel	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Pembelajaran Matematika	11
B. Model Pembelajaran <i>Anchored Instruction</i>	12
1. Model Pembelajaran	12
2. Model Pembelajaran <i>Anchored Instruction</i>	15
C. Teori Al-Ghazali	18
1. Pengertian Pendidikan Akhlak Al-Ghazali	18
2. Metode Al-Ghazali	19
3. Nilai-nilai Karakter Menurut Al-Ghazali	24
D. Kemampuan Pemecahan Masalah	26
E. Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran	31
F. Kriteria Kelayakan Perangkat Pembelajaran	34
G. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)	38
1. Persamaan Linear Dua Variabel (PLDV)	38

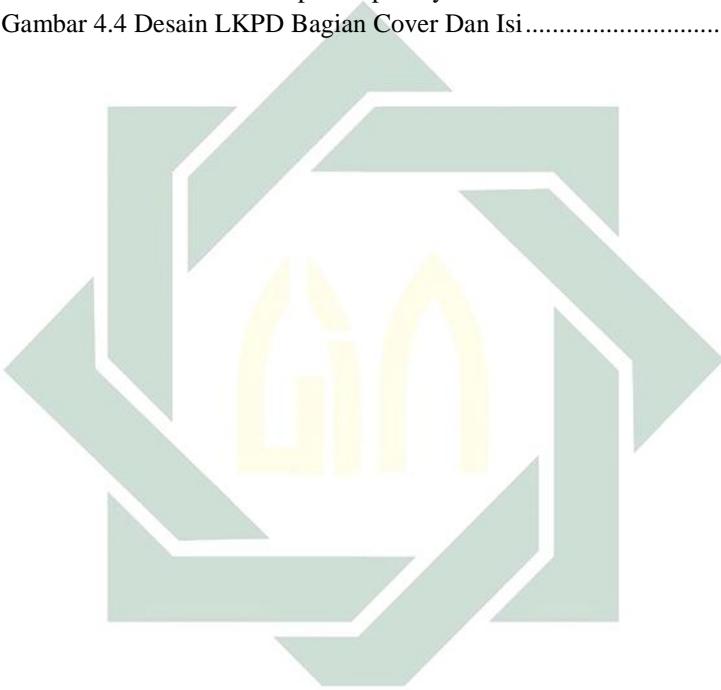
2. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).....	38
3. Penyelesaian SPLDV	39
4. Aplikasi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	44
A. Jenis Penelitian	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	44
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	44
D. Teknik Pengambilan Sampel	46
E. Jenis Data	46
F. Teknik Pengumpulan Data	47
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	48
H. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN	55
A. Deskripsi Data	55
B. Analisis Data	74
1. Analisis Data Kondisi Awal.....	74
2. Analisis Data Proses Mendesain Prototipe 1.....	77
3. Analisis Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran	81
4. Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran	83
C. Revisi Produk	84
D. Kajian Produk Akhir.....	87
BAB V PENUTUP.....	91
A. Simpulan.....	91
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran <i>Anchored Instruction</i>	16
Tabel 2.2 Nilai dan Deskripsi Nilai Karakter Menurut Al-Ghazali	24
Tabel 2.3 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Menurut Polya	30
Tabel 2.4 Indikator Kevalidan RPP	35
Tabel 2.5 Indikator kevalidan LKPD	36
Tabel 3.1 Kriteria Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah	52
Tabel 3.2 Data Validitas RPP dan LKPD	52
Tabel 3.3 Kriteria Kategori Kevalidan RPP dan LKPD	53
Tabel 3.4 Penilaian Kepraktisan Perangkat Pembelajaran	54
Tabel 4.1 Nilai Ulangan Harian Materi SPLDV Kelas 8C	61
Tabel 4.2 Nilai Ulangan Harian Materi SPLDV Kelas 8D	62
Tabel 4.3 Nilai Ulangan Harian Materi SPLDV Kelas 8E	63
Tabel 4.4 Kegiatan Selama Proses Mendesain Prototipe 1	65
Tabel 4.5 Daftar Nama Validator	68
Tabel 4.6 Data Hasil Kevalidan RPP	69
Tabel 4.7 Data Hasil Kevalidan LKPD	71
Tabel 4.8 Hasil Kepraktisan Perangkat Pembelajaran	73
Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Dokumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah	74
Tabel 4.10 Daftar Revisi Perangkat Pembelajaran	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Bentuk Akhir RPP	88
Gambar 4.2 Cuplikan Video Pembelajaran	88
Gambar 4.3 Isi Dalam Setiap Tahap Penyelesaian Soal.....	89
Gambar 4.4 Desain LKPD Bagian Cover Dan Isi.....	90



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A (Instrumen Penelitian)

1. Lembar Angket Validasi RPP	97
2. Lembar Angket Validasi LKPD	100
3. Lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	103
4. Lembar Kerja Peserta Didik	167
5. Lembar Pedoman Wawancara	189
6. Catatan Lapangan (<i>field note</i>)	193

LAMPIRAN B (Lembar Angket Validasi)

1. Lembar Angket Validasi I RPP dan LKPD	208
2. Lembar Angket Validasi II RPP dan LKPD.....	214
3. Lembar Angket Validasi III RPP dan LKPD	220
4. Lembar Angket Validasi IV RPP dan LKPD	226

LAMPIRAN C (Hasil Penelitian)

1. Hasil Wawancara	232
2. Dokumentasi Nilai Ulangan Harian Materi SPLDV	239

LAMPIRAN D (SURAT DAN LAIN-LAIN)

1. Surat Tugas	245
2. Surat Ijin Penelitian	246
3. Kartu Konsultasi Bimbingan	247
4. Riwayat Hidup	248

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Al-Qur'an dan Hadits, Allah telah menjelaskan keutamaan mencari ilmu. Tanpa ilmu manusia tidak akan memperoleh pengetahuan dan tanpa pengetahuan manusia akan menjadi tertinggal. Sebagaimana dalam hadist Nabi, "*Barangsiapa yang menginginkan dunia maka hendaklah dengan ilmu, barangsiapa yang menginginkan akhirat hendaklah dengan ilmu, dan barangsiapa yang menginginkan kedua-duanya (dunia-akhirat) hendaklah dengan ilmu*".¹ Dari isi hadist tersebut jelas bahwa ilmu sangat penting untuk kehidupan manusia di masa depan. Oleh sebab itu, setiap manusia wajib mendapatkan suatu pendidikan untuk dapat memperoleh ilmu.

Ilmu pengetahuan agama dan umum merupakan bekal penting untuk kehidupan seseorang. Pengetahuan agama meliputi akhlak dan aqidah melatih kecerdasan spiritual serta memperkuat keimanan dan ketakwaan, sedangkan pengetahuan umum yang meliputi pengetahuan alam dan sosial melatih kecerdasan intelektual dan emosional. Kedua pendidikan tersebut saling mempengaruhi karena hidup di dunia tanpa pengetahuan agama akan *buta* dan hidup di dunia tanpa pengetahuan umum akan *pincang*.² Sehingga keduanya harus saling mendukung berjalan bersama dan menjadi pondasi dalam setiap pembelajaran.

Oleh karena itu, perlu adanya integrasi ilmu pengetahuan umum dan ilmu agama guna membuka peluang untuk berkembangnya ilmu pengetahuan yang tidak terlepas dari nilai-nilai keislaman. Integrasi nilai Islam dapat diterapkan dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan di sekolah, termasuk matematika. Matematika merupakan salah

¹Didi Junaedi, *5 Langkah Menuju Sukses Dunia-Akhirat*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2013), hal. 103

²Ainur Rif'atin, Skripsi : "Pengembangan Pembelajaran Matematika Dengan Memasukkan Nilai-nilai Islami Pada Materi Pokok Bilangan Bulat Kelas IV MI Mambaul Ulum Terik Krian Sidoarjo" (Surabaya: UINSA, 2013), hal.1

satu ilmu dasar yang dibutuhkan dalam kehidupan, sehingga pelajaran ini juga dapat menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai islami kepada peserta didik. Melalui pembelajaran matematika ini, peserta didik dapat mengasah kecerdasan intelektual sekaligus kecerdasan spiritualnya.

Berbicara mengenai pembelajaran matematika masih banyak pembelajaran yang bersifat prosedural dan monoton.³ Pendidik lebih banyak menyuruh peserta didik duduk, diam, mendengarkan, dan mencatat. Sehingga dalam pelaksanaannya, peserta didik kurang memahami konsep maupun maksud dari materi yang dijelaskan oleh pendidik. Hal tersebut dapat dinilai sebagai hambatan bagi peserta didik dalam menyelesaikan atau memecahkan masalah matematika baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Dalam memecahkan masalah khususnya dalam matematika, peserta didik harus paham apa yang menjadi masalah, mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, menyusun model matematika, dan menentukan rumus atau teorema apa yang dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah berdasarkan data yang ada pada butir soal. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas harus dapat mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya terutama kemampuan pemecahan masalah matematika.

Berkenaan dengan pentingnya kemampuan pemecahan masalah, *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM) mengatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah, pendidik harus memperhatikan lima kemampuan matematika yakni: koneksi (*connections*), penalaran (*reasoning*), komunikasi (*communications*), pemecahan masalah (*problem solving*), dan representasi (*representations*).⁴ Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan pemecahan masalah memiliki peranan penting dalam pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika.

Fatmahanik dalam jurnalnya mengungkapkan bahwa peserta didik dapat dinilai memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik apabila memiliki karakter kerja keras, kreatif, mandiri, rasa ingin

³Susi Sulastrri, Prosiding: "Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching Untuk Mengurangi Kecemasan Matematika Siswa Pada Topik Bangun Datar", (Bandung: FMIPA UPI, 2007), hal.1

⁴National Council of Teacher of Mathematics (NCTM), *Curriculum and Evaluation Standards for School Mathematics*, (United States of America: The National Council of Teachers of Mathematics Inc, 2000), hal.14

tahu, menghargai prestasi, bersahabat atau komunikatif serta tanggung jawab ada dalam dirinya.⁵ Oleh karena itu, untuk menumbuhkan karakter tersebut maka sesuai dan cocok apabila di dalam pembelajaran menerapkan metode menurut Al-Ghazali.

Al-Ghazali merupakan salah satu tokoh besar dalam dunia intelektual Islam. Sehingga melalui pengetahuan maupun intelektual yang dimiliki, Al-Ghazali mempunyai perhatian yang mendalam pada dunia pendidikan. Al-Ghazali mempunyai 11 metode diantaranya yakni (1) metode ceramah, (2) metode penuntunan atau hafalan, (3) metode diskusi, (4) metode bercerita, (5) metode keteladanan, (6) metode demonstrasi, (7) metode *rihlah* atau perjalanan, (8) metode tanya jawab, (9) metode pembiasaan, (10) metode pemberian tugas, (11) hadiah-hukuman.⁶ Metode ini biasanya dikenal dengan metode pendidikan akhlak Al-Ghazali.

Pendidikan akhlak yang dikemukakan oleh Al-Ghazali tak hanya membahas mengenai metode saja, namun Al-Ghazali juga merumuskan nilai-nilai karakter dalam Islam yang harus ditanamkan dalam diri peserta didik diantaranya mencakup dua nilai yakni nilai individu yang meliputi karakter (1) *al-hikmah* (kebijaksanaan), (2) *asy-syaja'ah* (keberanian), (3) *al-iffah* (penjagaan diri), (4) *al-diyinia* (religius), (5) *al-'amalushshahu* (kerja keras), (6) *al-mustaqila* (mandiri), dan nilai kolektif atau sosial yang meliputi karakter (1) *al-riyatuajtima'u* (peduli sosial), (2) *al-maswuwlia* (tanggung jawab), (3) *al-mukafa'at injaz* (menghargai prestasi), (4) *at-tawaasulia* (bersahabat atau komunikatif).⁷

Penelitian yang dilakukan oleh Kusumawati yang berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) Berbasis Pendidikan Karakter Berdasarkan Teori Al-Ghazali” ditemukan sebuah kekurangan yakni penerapan dari metode yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran kurang berbasis pada Al-Ghazali. Hal tersebut dinilai karena metode-metode yang diterapkan belum tampak ciri khas metode Al-Ghazali dan

⁵Ulum Fatmahanik, “Pengembangan Karakter dan Pemecahan Masalah Melalui Pembelajaran Matematika Dengan Model TAPPS”, *Unnes Journal of Mathematics Education*, volume 2 nomor 3, 2013, hal. 109

⁶Latif Lukman, Tesis: “*Pemikiran Imam Al-Ghazali tentang Pendidikan Akhlak*”, (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2016), hal. 100

⁷Fitri Nur Chasanah, Skripsi: “Pendidikan Karakter : Kajian Pemikiran Imam Al-Ghazali dalam Kitab *Ayyuhal Walad*”, (Salatiga: IAIN Salatiga, 2017), hal.56

masih tampak seperti metode yang digunakan oleh pendidik pada umumnya. Metode tersebut antara lain (1) metode pemberian tugas, (2) metode diskusi, (3) metode demonstrasi, (4) metode tanya jawab. Kemudian nilai karakter yang dimunculkan adalah (1) kerja keras, (2) mandiri, (3) tanggung jawab, (4) bersahabat atau komunikatif. Oleh sebab itu, pada penelitian ini akan memperbaiki kekurangan-kekurangan tersebut demi terciptanya berbagai penelitian yang baik untuk selanjutnya.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada pemilihan metode maupun nilai-nilai karakter menurut Al-Ghazali yang dapat melatih kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Terdapat empat metode yang akan digunakan diantaranya (1) metode ceramah yang akan memunculkan karakter religius, (2) metode pemberian tugas yang akan memunculkan karakter kerja keras, mandiri dan tanggung jawab, (3) metode diskusi yang akan memunculkan karakter bersahabat atau komunikatif, dan (4) metode hadiah-hukuman yang akan memunculkan karakter keberanian dan menghargai prestasi teman.

Metode ceramah dan pemberian tugas Al-Ghazali, peserta didik dituntut untuk memahami sebuah masalah yang bersifat kontekstual serta membuat rencana penyelesaian dari permasalahan tersebut. Dengan kedua metode tersebut peserta didik akan dilatih langkah-langkah dalam pemecahan masalah. Selain itu, apabila metode tersebut diterapkan dalam kegiatan pembelajaran maka akan dapat memunculkan nilai karakter Al-Ghazali yakni mandiri dan tanggung jawab. Hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam diri peserta didik agar setiap individu belajar memahami sebuah permasalahan serta merencanakan penyelesaiannya.

Selanjutnya pada metode diskusi Al-Ghazali, salah satu hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik pada saat metode diskusi berlangsung adalah apakah setiap peserta didik sudah mau mengemukakan pendapatnya dari permasalahan yang diberikan dan apakah setiap peserta didik sudah dapat mengambil sebuah simpulan atas masalah tersebut. Maka dari itu, metode diskusi Al-Ghazali sesuai atau cocok dengan indikator kemampuan pemecahan masalah menurut *Polya* yakni menyelesaikan masalah sesuai rencana. Selain itu, dengan menerapkan metode hadiah-hukuman Al-Ghazali, maka peserta didik dituntut untuk berani menyampaikan simpulan dari permasalahan

yang diberikan di depan umum. Hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam diri peserta didik yakni melakukan pengecekan kembali dan memunculkan nilai karakter Al-Ghazali yakni bekerja keras dalam memecahkan sebuah masalah sehingga dapat menemukan sebuah simpulan. Selain itu, dapat memunculkan karakter berani, bersahabat atau komunikatif dan menghargai prestasi dalam mengemukakan pendapat mengenai simpulan.

Al-Ghazali tidak mengharuskan pendidik untuk menggunakan metodenya dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Akan tetapi, mempersilahkan pendidik atau pendidik menggunakan berbagai macam model maupun metode pendidikan. Sehingga dalam penelitian ini, untuk lebih mengembangkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik, maka diterapkan pula model *Anchored Instruction* (AI).

Model *Anchored Instruction* (AI) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik.⁸ Bottge menyatakan peserta didik lebih terbantu dalam memecahkan permasalahan matematika di kelas dengan bantuan *Anchored Instruction*.⁹ *Anchored Instruction* sekilas tampak seperti *Problem-Based Learning*, akan tetapi *Anchored Instruction* lebih banyak menggunakan media pembelajaran.¹⁰ Dengan demikian peserta didik tidak akan merasa bosan selama mengikuti proses pembelajaran karena materi atau permasalahan yang dijelaskan oleh pendidik di dalam kelas menggunakan media pembelajaran.

Model pembelajaran ini meliputi penyimpulan informasi sekitar permasalahan yang ada, melakukan sintesis dan mempresentasikan apa yang didapat dari orang lain.¹¹ Ibrahim menyatakan secara umum

⁸Lovi Leoni, Skripsi: “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Anchored Instruction Terhadap Penguasaan Konsep dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Segi Empat dan Segitiga di Kelas VII SMP N 1 Kota Jambi”, (Jambi, Universitas Jambi, 2016), hal.14

⁹Biswas, G., “*Anchored Interactive Learning Environments*”, *International Journal of AI in Education*, volume 8 nomor 1, 1997, hal.30

¹⁰A.R Pratiwi, Mulyono, Supriyono, “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Disposisi Matematis Peserta Didik Dalam Setting Model *Anchored Instruction*”, *Unnes Journal of Mathematics Education*, volume 5 nomor 3, 2016, hal.174

¹¹Syerli Yulanda, Skripsi: “Pengaruh Penggunaan Model Anchored Instruction Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Peserta Didik SMP”, (Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia, 2014), hal.3

model *Anchored Instruction* memiliki tahap-tahap sebagai berikut: (1) pemberian masalah; (2) bekerja kelompok; (3) diskusi; (4) presentasi oleh setiap kelompok. *Anchored Instruction* ini memiliki ciri khas yang berbeda yakni, penggunaan perangkat multimedia pada tahap pemberian masalah.¹²

Hasil penelitian Yulanda, menjelaskan bahwa model pembelajaran *Anchored Instruction* (AI) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan Kovalchick dan Dawson bahwa pembelajaran *Anchored Instruction* dapat memberikan keuntungan. Keuntungannya yaitu peserta didik mampu menjadi pemecah masalah sendiri dengan mengembangkan pemahaman secara mendalam melalui masalah yang telah dikemas sedemikian rupa di awal pembelajaran dan hasil kolaborasi peserta didik dalam diskusi yang dilakukan.¹³ Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Leoni, model *Anchored Instruction* dapat menunjang proses pembelajaran yang ideal bagi peserta didik, supaya membuat peserta didik lebih tertantang dalam belajarnya perlu peran aktif dari pendidik dalam menciptakan permasalahan yang kontekstual yang kaya dengan konsep-konsep matematika dan memungkinkan peserta didik untuk memecahkan masalah dari berbagai aspek dan sudut pandang.¹⁴ Oleh karena itu, dengan menerapkan model *Anchored Instruction* maka peserta didik dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalahnya.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut peneliti terdorong untuk mengadakan penelitian tentang **“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model *Anchored Instruction* Dengan Metode AI-Ghazali Untuk Melatih Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi awal pembelajaran materi SPLDV di sekolah?

¹²Ibid, hal.4

¹³Dedi. K., Hellen. L.G.G., “Penerapan Model Pembelajaran Anchired Instruction Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Pada Materi Kalor”, *Journal of Teaching and Learning Physics*, volume 1 Nomor 1, 2016, hal.4

¹⁴Lovi Leoni, *loc.cit*, hal.15

2. Bagaimana proses mendesain prototipe 1 perangkat pembelajaran matematika model *Anchored Instruction* dengan metode Al-Ghazali untuk melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik?
3. Bagaimana kevalidan hasil pengembangan perangkat pembelajaran matematika model *Anchored Instruction* dengan metode Al-Ghazali untuk melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik?
4. Bagaimana kepraktisan hasil pengembangan perangkat pembelajaran matematika model *Anchored Instruction* dengan metode Al-Ghazali untuk melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan kondisi awal pembelajaran materi SPLDV di sekolah.
2. Untuk mendeskripsikan proses mendesain prototipe 1 perangkat pembelajaran matematika model *Anchored Instruction* dengan metode Al-Ghazali untuk melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik.
3. Untuk mendeskripsikan kevalidan hasil pengembangan perangkat pembelajaran matematika model *Anchored Instruction* dengan metode Al-Ghazali untuk melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik.
4. Untuk mendeskripsikan kepraktisan hasil pengembangan perangkat pembelajaran matematika model *Anchored Instruction* dengan metode Al-Ghazali untuk melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah perangkat pembelajaran matematika berupa:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) matematika model *Anchored Instruction* menurut Ibrahim dan berdasarkan teori Al-Ghazali, yaitu: (1) keberanian muncul dengan menerapkan metode ceramah, (2) kerja keras, mandiri dan tanggung jawab muncul dengan menerapkan metode pemberian tugas, (3) bersahabat atau

komunikatif muncul dengan menerapkan metode diskusi, (4) keberanian dan menghargai prestasi muncul dengan menerapkan metode hadiah-hukuman.

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pembelajaran matematika untuk melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan langkah-langkah penyelesaian menurut *Polya*. Selain itu, menerapkan metode Al-Ghazali yaitu metode ceramah.

E. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini maka manfaat penelitian pengembangan ini, sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik
Dapat melatih kemampuan pemecahan masalahnya dalam pembelajaran matematika model *Anchored Instruction* dengan metode Al-Ghazali.
2. Bagi Pendidik
 - a. Menjadi referensi pendidik dalam mengembangkan perangkat yang baik dan benar
 - b. Dapat menambah wawasan pendidik dalam mengembangkan perangkat pembelajaran model *Anchored Instruction* dengan metode Al-Ghazali
 - c. Dapat mengetahui tingkat kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik setelah diterapkannya pembelajaran matematika model *Anchored Instruction* dengan metode Al-Ghazali.
3. Bagi Peneliti
Penelitian ini dapat digunakan sebagai pengalaman peneliti dalam mengembangkan pembelajaran matematika model *Anchored Instruction* dengan metode Al-Ghazali.

F. Batasan Penelitian

Demi menghindari meluasnya pembahasan, maka diperlukan batasan penelitian. Batasan dalam penelitian ini terletak pada model pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Plomp yang terdiri dari lima fase. Namun fase pengembangan yang digunakan hanya empat fase diantaranya adalah: 1) Fase Investigasi Awal; 2) Fase Desain; 3) Fase Realisasi; dan 4) Fase Tes, Evaluasi, dan Revisi. Dalam penelitian ini, fase Plomp yang terakhir yakni fase implementasi tidak diterapkan karena

terkendala dengan adanya pandemi Covid-19 sehingga tidak dapat dilakukan penelitian secara langsung di tempat penelitian.

Fase investigasi awal dilakukan dengan memberikan tes tulis untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Namun dikarenakan kondisi pandemi Covid-19 yang kurang memungkinkan untuk memberikan tes tulis awal secara langsung dan kondisi dari pihak sekolah yang sedang melaksanakan pembagian rapor atau hasil belajar, sehingga pihak sekolah terutama pendidik matematika tidak mengizinkan untuk memberikan tes awal secara *online* kepada peserta didik, maka pada fase ini didapatkan dengan proses wawancara kepada pendidik. Selain itu, fase ini didapatkan dari hasil dokumentasi nilai ulangan harian materi SPLDV peserta didik sebelumnya.

Kemudian pada fase tes, evaluasi dan revisi dilakukan dengan memberikan lembar angket validasi kepada empat validator ahli. Karena kondisi pandemi Covid-19 pula, pemberian lembar angket validasi dilakukan secara *online* yakni memberikan lembar tersebut dalam bentuk *word*. Sehingga para validator ahli dapat mengisinya dengan mudah.

G. Definisi Operasional Variabel

Demi menghindari kerancuan pada penelitian ini, maka peneliti mendefinisikan beberapa istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu kegiatan yang menghasilkan produk dengan memperhatikan dua kriteria yakni valid dan praktis.
2. Perangkat pembelajaran adalah sekumpulan alat atau pedoman yang digunakan oleh pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran.
3. Model *Anchored Instruction (AI)* adalah model pembelajaran yang memiliki tahap-tahap sebagai berikut: (1) pemberian masalah, (2) bekerja kelompok, (3) diskusi, (4) presentasi oleh setiap kelompok. *Anchored Instruction* ini memiliki ciri khas yang berbeda yakni, penggunaan multimedia pada tahap pemberian masalah. Selain itu masalah yang diberikan berbentuk cerita sehingga peserta didik dituntut untuk menyaring data yang diperlukan dalam penyelesaian masalah.
4. Metode Al-Ghazali adalah suatu metode yang dapat memunculkan karakter dalam diri peserta didik agar dapat memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik. Metode ini biasanya dikenal

dengan metode pendidikan akhlak Al-Ghazali. Metode tersebut yaitu (1) metode pemberian tugas, (2) metode ceramah, (3) metode diskusi, dan (4) metode hadiah-hukuman. Kemudian nilai karakter yang akan dimunculkan adalah (1) keberanian, (2) religius, (3) kerja keras, (4) mandiri, (5) tanggung jawab, (6) bersahabat atau komunikatif, dan (7) menghargai prestasi.

5. Perangkat pembelajaran model *Anchored Instruction* dengan metode Al-Ghazali adalah perangkat pembelajaran matematika yang pada kegiatan pembelajarannya memiliki tahap-tahap: (1) pemberian masalah, (2) bekerja kelompok, (3) diskusi, (4) presentasi oleh setiap kelompok, dimana pada tahap pemberian masalah menggunakan multimedia. Kemudian dalam proses pembelajaran pula berdasarkan empat metode Al-Ghazali yaitu (1) metode ceramah, (2) metode diskusi, (3) metode pemberian tugas, (4) metode hadiah-hukuman. Selain itu, nilai karakter yang dimunculkan adalah (1) keberanian, (2) religius, (3) kerja keras, (4) mandiri, (5) tanggung jawab, (6) bersahabat atau komunikatif, dan (7) menghargai prestasi.
6. Kemampuan pemecahan masalah adalah suatu kemampuan seseorang dalam menyelesaikan maupun menemukan jawaban dari suatu permasalahan yang ada pada pertanyaan atau soal sesuai indikator kemampuan pemecahan masalah matematika menurut *Polya*. Namun karena adanya kondisi pandemi Covid-19 dan pihak sekolah yang tidak memberikan ijin untuk melakukan tes kemampuan pemecahan masalah, maka untuk memperoleh data kemampuan pemecahan masalah didapatkan dari nilai ulangan harian peserta didik.
7. Kondisi awal pembelajaran adalah kondisi yang mengarah pada kemampuan pemecahan masalah awal peserta didik dan proses pembelajaran yang dilakukan pendidik pada saat mengajar materi SPLDV sebelumnya.
8. Prototipe 1 adalah produk sebelum di validasi oleh validator.
9. Perangkat pembelajaran dikatakan valid apabila rata-rata total hasil penilaian oleh para validator berada pada kategori "valid" atau "sangat valid".
10. Perangkat pembelajaran dikatakan praktis apabila para ahli menyatakan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi oleh para validator.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Matematika

Kata dasar “pembelajaran” adalah belajar. Dalam arti sempit, pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau cara yang dilakukan agar seseorang dapat melakukan kegiatan belajar, sedangkan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku karena interaksi individu dengan lingkungan dan pengalaman. Kata “pembelajaran” lebih menekankan pada kegiatan belajar peserta didik secara sungguh-sungguh yang melibatkan aspek intelektual, emosional, dan sosial.¹⁵ Sanjaya mendefinisikan pembelajaran sebagai kegiatan yang bertujuan yaitu membelajarkan peserta didik. Proses pembelajaran itu merupakan rangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen. Itulah pentingnya setiap pendidik memahami sistem pembelajaran. Melalui pemahaman sistem, minimal setiap pendidik akan memahami tentang tujuan pembelajaran, atau hasil yang diharapkan, proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tersebut.¹⁶ Oleh karena itu, pendidik merupakan salah satu aspek yang berpengaruh dalam mewujudkan tujuan pendidikan.

Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang seseorang untuk mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru.¹⁷ Proses pembelajaran pada awalnya meminta pendidik untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh seorang peserta didik meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang sosial ekonominya, dan lain sebagainya. Kesiapan pendidik untuk mengenal karakteristik peserta didik dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.¹⁸ Pendidik merupakan pondasi yang sangat penting karena hanya pendidiklah yang bisa dan mampu memberikan pelajaran, bimbingan

¹⁵Yessy Nur Endah Sari, *Evaluasi Pendidikan*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hal.1

¹⁶Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2006), hal.51 Cet.VI

¹⁷Suyono, Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal.17

¹⁸Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2005), hal.61

dan pendidikan kepada para peserta didik dalam suatu lembaga pendidikan atau sekolah.¹⁹ Dengan demikian, seorang pendidik harus meyakini bahwa pekerjaannya adalah pekerja profesional yang merupakan upaya pertama yang harus dilakukan dalam rangka pencapaian standar proses pendidikan sesuai harapan.

Schoenfeld mendefinisikan matematika adalah suatu disiplin ilmu yang hidup dan tumbuh dimana kebenaran dicapai secara individu dan melalui masyarakat matematis. Sedangkan Daryanto mengemukakan bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan pada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar. Hal ini dimaksud untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Proses belajar mengajar yang terjadi dalam suatu pembelajaran matematika lebih memberi kesempatan yang luas kepada para peserta didik untuk berperan aktif yang bertujuan dan bermakna baginya. Pembelajaran matematika juga meliputi pembentukan lingkungan belajar yang dapat membantu peserta didik untuk membangun konsep-konsep matematika berdasarkan kemampuan sendiri.²⁰

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah suatu kegiatan yang dilakukan pendidik atau pendidik dalam memberikan pelajaran, bimbingan dan pendidikan kepada para peserta didik dalam suatu lembaga pendidikan atau sekolah untuk mengetahui kemampuan dan nilai baru yang ada dalam matematika yang melibatkan berbagai komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai sehingga peserta didik mampu untuk berpikir logis, mampu untuk menemukan pola-pola matematika, mengaitkan hubungan antar pola tersebut dan kemudian mengkomunikasikan pengetahuan matematika baik dalam bentuk simbol-simbol maupun lisan.

B. Model Pembelajaran *Anchored Instruction*

1. Model Pembelajaran

Hal yang terpenting dalam proses pembelajaran adalah bagaimana suatu materi dapat tersampaikan dengan baik kepada

¹⁹Wina Sanjaya, *op.cit.*, hal.14

²⁰Lovi Leoni, Skripsi : “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Anchored Instruction* Terhadap Penguasaan Konsep dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Segi Empat dan Segitiga di Kelas VII SMP N 1 Kota Jambi”, (Jambi, Universitas Jambi, 2016), hal.15

peserta didik. Tentunya hal yang harus diperhatikan adalah bagaimana menyusun berbagai kegiatan pembelajaran yang dapat mengkonstruksikan peserta didik untuk aktif berpikir dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Dalam hal ini, memilih model pembelajaran yang tepat dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Istarani menyatakan bahwa model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan pendidik serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar.²¹ Kemudian Winaputra mengartikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pendidik dan perancang pembelajaran dalam melaksanakan aktivitas belajar-mengajar.²² Sedangkan Soekamto mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengordinasikan pengalaman belajar bagi para peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.²³ Kemudian Joyce dan Weil menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah bantuan alat-alat yang mempermudah peserta didik dalam belajar. Disamping itu dalam setiap model belajar mengajar atau model pembelajaran harus memiliki empat unsur yang meliputi:²⁴

- a. Fokus (*focus*) merupakan aspek sentral suatu model. Fokus dari suatu sistem merujuk pada kerangka acuan yang mendasari pengembangan suatu model. Tujuan-tujuan pengajaran dan aspek-aspek lingkungan pada dasarnya

²¹Himawan .P., Rizky Nur .A., Rosita Madjis .M., Nita Mei .S., *Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: UNY Press, 2014) hal.3-4

²²Muhammad Anwar H.M., *Menjadi Guru Profesional*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hal.149

²³Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hal.8

²⁴Muhammad Anwar, *op.cit.*, hal.152

membentuk fokus dari model.

- b. Sintaks (*syntax*) atau tahapan dari model mengandung uraian tentang model dalam tindakan secara nyata. Misalnya, kegiatan-kegiatan yang disusun berdasarkan tahapan-tahapan yang jelas dari keseluruhan program yang melambangkan lingkungan pendidikan dari setiap model. Ini merupakan susunan dari keseluruhan program mengajar seperti bagaimana kegiatan pendahuluan pada proses pembelajaran dilakukan, apa yang akan terjadi berikutnya, dan lain sebagainya.
- c. Sistem sosial (*social system*) yang menunjukkan peran dan hubungan pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh sebab itu, elemen ketiga dari model mengajar mengarah pada dua bagian yaitu peran pendidik dan peserta didik, khususnya hubungan hierarki atau hubungan kewenangan, serta norma-norma atau perilaku peserta didik yang dianggap baik. Kepemimpinan pendidik sangatlah bervariasi pada satu model dengan model lainnya. Pada satu model, pendidik berperan sebagai fasilitator namun pada model yang lain pendidik berperan sebagai sumber ilmu pengetahuan. Dengan demikian, sistem sosial merupakan bagian penting dari setiap model. Mempelajari sesuatu ditentukan oleh jenis hubungan yang tersusun selama proses mengajar.
- d. Sistem pendukung (*support system*) merupakan aspek yang terpenting dari suatu model yang menunjukkan segala sarana, bahan, dan alat yang dapat digunakan untuk mendukung model tersebut yang bertujuan untuk menyiapkan kemudahan kepada pendidik dan peserta didik bagi keberhasilan penerapan strategi mengajar. Sebagai contoh, melalui model pembelajaran kerja kelompok peserta didik bisa saling memberikan bantuan satu sama lainnya, peserta didik yang pintar bisa membantu temannya.

Sehingga dapat disimpulkan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman oleh pengajar (pendidik) untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran, dimana pemilihan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi, situasi, sumber belajar, kebutuhan maupun karakteristik peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Model Pembelajaran *Anchored Instruction*

a. Pengertian

Anchored Instruction (AI) memang tidak mudah untuk diartikan secara harfiah ke dalam bahasa Indonesia, sepertinya aneh apabila menyebutnya dengan “pembelajaran jangkar” atau “instruksi berlabuh” atau “perintah berlabuh”. Untuk menyebutkan *Anchored Instruction* cukup dengan inisial AI. Model pembelajaran ini menekankan pada pengalaman-pengalaman pemrosesan informasi yang perlu diupayakan dalam kegiatan belajar peserta didik.²⁵ *Anchored Instruction* (AI) merupakan model pembelajaran yang berbasis teknologi yang dikembangkan oleh *The Cognition and Technology Group at Vanderbilt University* yang dipimpin oleh John Bransford. AI muncul dari masalah pendidikan sekitar tahun 1929, ketika itu melihat pengetahuan peserta didik yang sering “inert” dan tidak dapat merespon banyak perubahan situasi yang berbeda ataupun masalah-masalah yang berbeda. Rabinowitz menyatakan AI telah mampu membantu peserta didik memahami kegunaan konsep dengan membuat skenario video yang melibatkan benda-benda kontekstual.

Model pembelajaran AI mempunyai tipe menempelkan semua informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah dalam bentuk cerita “kasus” atau “*anchor*” (dapat berupa video, *power point* atau teknologi multimedia interaktif lain) yang telah disajikan dan menekankan pada penggunaan multimedia (terutama yang bersifat visual). Informasi tersebut berfungsi untuk memberikan dasar untuk eksplorasi dan kolaborasi dalam memecahkan masalah.²⁶ Sehingga masalah yang berada dalam video yang berbentuk cerita menggambarkan kehidupan nyata.

Model pembelajaran AI secara umum mirip dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Perbedaan antara PBL dan AI adalah dalam AI pendidik akan

²⁵Encyclopedia of Educational Technology.

<http://www.etc.edu.cn/eet/eet/articles/anchoredinstruc/>. (diunduh 23 Desember 2013)

²⁶Andi Iqbal Sidik, dkk, “Efektifitas Model Pembelajaran *Anchored Instruction* (AI) Terhadap Penguasaan Konsep Fisika Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah Purworejo Tahun Pelajaran 2015/2016”, *Jurnal Radiasi*, Volume 9 Nomor 2, Oktober 2016, hal.60

membantu peserta didik dalam menemukan informasi yang ada di dalam suatu masalah yang ditampilkan oleh pendidik, sedangkan pada PBL peserta didik dituntut untuk menemukan informasi yang terkait dalam suatu permasalahan matematika secara mandiri. Kemudian *Anchored Instruction* (AI) menyajikan masalah berbentuk cerita yang bertujuan untuk “dieksplorasi dan didiskusikan tidak sekedar dibaca atau dilihat”. Menurut Hasselbrin, di dalam AI peserta didik diajak mengkonstruksi dan mengamati situasi, video merupakan bagian pendukung pembelajaran yang digunakan untuk peserta didik dengan variasi bentuk yang asli, kompleks, dan pengalaman belajar yang kontekstual.²⁷ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model AI adalah suatu model belajar yang berisi tentang instruksi-instruksi dalam situasi pemecahan masalah dalam bentuk narasi atau cerita sehingga memotivasi peserta didik untuk menemukan data-data guna memecahkan masalah.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Anchored Instruction*

Model *Anchored Instruction* (AI) mempunyai empat fase yaitu pemberian masalah, bekerja kelompok, diskusi, dan presentasi oleh setiap kelompok. Fase-fase tersebut dijabarkan pada tabel 2.1 sebagai berikut:²⁸

Tabel 2.1
Sintaks Model Pembelajaran *Anchored Instruction*

Fase		Kegiatan Pendidik
Fase 1	Pemberian Masalah	1. Pendidik memberikan sebuah masalah menggunakan multimedia atau teknologi interaktif lain berupa video pembelajaran kepada peserta didik.

²⁷Lovi Leoni, *op.cit*, hal.30

²⁸Edi Saputra, Skripsi: “Pengaruh Penggunaan Model *Anchored Instruction* Terhadap Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis dan *Self-Concept* Peserta Didik”, (Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia, 2012), hal.8

		2. Pendidik membimbing peserta didik untuk menyaring informasi yang ada dalam permasalahan.
Fase 2	Bekerja Kelompok	1. Pendidik membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri dari 3 – 4 anak 2. Pendidik membimbing peserta didik berkumpul dengan kelompoknya masing-masing.
Fase 3	Diskusi	1. Pendidik membimbing peserta didik untuk mengingat kembali informasi atau data yang ada dalam video pembelajaran yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah
Fase 4	Presentasi Oleh Setiap Kelompok	1. Pendidik meminta peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil diskusi dari pertanyaan yang terdapat pada lembar kerja di depan kelas. 2. Pendidik mendiskusikan bersama peserta didik pada saat terjadi perbedaan pendapat dari setiap jawaban penyelesaian oleh masing-masing kelompok.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Anchored Instruction*

Setiap model pembelajaran memiliki beberapa kelemahan yang dapat dipertimbangkan dalam pelaksanaan belajar mengajar. Adapun kelemahan model *pembelajaran Anchored Instruction* (AI) adalah apabila peserta didik tidak memiliki minat untuk belajar matematika maka peserta didik merasa enggan mencari solusi atau alternatif dalam

menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh pendidik. Maka dari itu, untuk meminimalisir hal tersebut yakni dengan memberikan *ice breaking* di awal pembelajaran atau memberikan penghargaan kecil di akhir pembelajaran sehingga peserta didik memiliki ketertarikan untuk belajar matematika.

Selain itu, kelemahan model AI yang lain adalah apabila peserta didik tidak menyukai pembelajaran yang berbasis multimedia, maka mereka akan merasa enggan untuk memperhatikan. Hal tersebut dapat diminimalisir dengan cara memberikan video materi matematika yang berbaur sedikit komedi, sehingga peserta didik tidak merasa bosan maupun jenuh saat menyimaknya.

Model pembelajaran *Anchored Instruction* (AI) juga memiliki beberapa keunggulan, diantaranya yaitu: (1) melatih peserta didik dalam mencari pemecahan masalah sendiri; (2) melatih peserta didik untuk mengembangkan pemahaman secara mendalam; (3) meningkatkan kemampuan kolaboratif, kooperatif, dan negosiasi; (4) meningkatkan kemampuan untuk mentransfer pengetahuan pada situasi yang berbeda.²⁹

C. Teori Al-Ghazali

1. Pengertian Pendidikan Akhlak Al-Ghazali

Menurut Imam Al-Ghazali, akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan perbuatan-perbuatan dengan mudah, tanpa memerlukan pemikiran maupun pertimbangan. Imam Al-Ghazali menuliskan pengertian akhlak di dalam kitabnya *Ihya Ulumuddin* :

فَالْحَلْقُ عِبَارَةٌ عَنْ هَيْئَةٍ فِي النَّفْسِ رَاسِخَةٌ عَنْهَا تَصْدِرُ
الْأَفْعَالُ بِسُهُولَةٍ وَيَسْرُ مِنْ غَيْرِ حَاجَةٍ إِلَى فِكْرٍ وَرَوِيَةٍ.

“Akhlak adalah ibarat dari keadaan di dalam jiwa yang melahirkan perbuatan-perbuatan dengan mudah tanpa memerlukan pemikiran

²⁹Lita Septyawati, Skripsi: “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik SMP Dengan Model Pembelajaran Anchored Instruction”, (Bandung, Universitas Pasundan, 2016), hal.3

dan pertimbangan”.³⁰

Sehingga pendidikan akhlak menurut Imam Al-Ghazali adalah usaha secara sungguh-sungguh dan berkelanjutan dalam mendorong jiwa manusia untuk berakhlakul karimah, sehingga terbentuklah *akhlakul karimah* pada diri manusia tersebut. Pendidikan akhlak sangat mungkin dilakukan, walau ada yang mengatakan bahwa tabiat dan akhlak manusia tidak mungkin diubah sebagaimana bentuk tubuh manusia tidak dapat diubah. Kemungkinan akhlak seorang manusia bisa diubah melalui pendidikan akhlak berdasarkan kepada kenyataan diutusnya Nabi Muhammad SAW untuk mengajarkan serta mendidik akhlak kepada umat beliau.

2. Metode Al-Ghazali

Metode Al-Ghazali dikenal dengan metode pendidikan akhlak Al-Ghazali. Imam Al-Ghazali menuturkan dalam kitab *Ihya Ulumuddin*, mengenai metode dalam pendidikan akhlak sebagai berikut.

وَمَا تَحْمِلُهُ مِنَ الرِّيَاضَةِ. وَيَبْنِي عَلَى ذَلِكَ رِيَاضَةً.
 وَمَا يَنْظُرُ فِي مَرَضِ الْمَرِيضِ وَفِي حَالِهِ وَسُنَّةِ مَرَاةٍ
 وَاحِدٍ مِنَ الرِّيَاضَةِ أَهْلَكَتَهُمْ وَأَمَاتَ قُلُوبَهُمْ. بَلْ يَنْبَغِي
 قَتْلَ أَكْثَرِهِمْ. فَكَذَلِكَ الشَّدِيحُ لَوْ أَسَارَى الْمُرِيدِينَ بِنَمَطٍ
 وَكَمَا أَنَّ الطَّبِيبَ لَوْ عَالَجَ جَمِيعَ الْمَرَضَى بِعِلَاجٍ وَاحِدٍ

“Sebagaimana halnya dokter, jikalau ia mengobati semua orang yang sakit dengan satu macam obat saja, niscaya ia membunuh dari kebanyakan orang yang sakit. Maka begitu juga pendidik, jikalau ia menunjukkan jalan kepada murid-muridnya hanya dengan satu macam jalan saja dari latihan, niscaya ia membinasakan dan mematikan hati mereka. Akan tetapi hendaknya, pendidik memperhatikan tentang penyakit murid, keadaan murid, umur murid, sifat murid, tubuh murid dan latihan

³⁰Imam Al-Ghazali, *Ihya Ulummiddin*, terj. Moh Zuhri, (Semarang: Asy-Syifa, 2003), jilid V hal.108

apa yang disanggupi oleh tubuhnya. Dan berdasarkan kepada yang demikian, maka dibina latihannya”.³¹

Pernyataan Imam Al-Ghazali tersebut menunjukkan pentingnya menggunakan beberapa metode dalam pendidikan akhlak. Berikut ini adalah metode-metode yang digunakan oleh Imam Al-Ghazali :

1) Metode Ceramah

Metode ini termasuk metode yang sering digunakan Al-Ghazali dalam pendidikan baik di lembaga formal maupun non formal. Dalam penelitian Hasibuan metode ceramah Al-Ghazali dapat dilakukan dengan menggunakan alat bantu mengajar seperti gambar, peta, denah, dan lain sebagainya. Selain itu, sebelum metode ceramah dimulai Al-Ghazali selalu mengajak peserta didik bersama-sama mengucapkan “*Bismillahirrahmanirrahim*” dan mengakhirinya dengan membaca Surat Al-‘Ashr, agar pada proses pembelajaran Allah SWT selalu memberikan ridhoNya.³² Metode ceramah ini diberikan oleh pendidik ketika pendidik dan peserta didik berkumpul dalam satu tempat seperti di dalam ruang kelas.

2) Metode Cerita

Metode ini digemari oleh anak-anak maupun kaum muslimin lainnya. Oleh karena itu, metode ini juga sering digunakan oleh Al-Ghazali. Metode ini bertujuan untuk menanamkan akhlak terpuji pada seorang peserta didik melalui berbagai kisah atau cerita. Dalam penelitian Rohmawati, Imam Al-Ghazali menggunakan metode cerita untuk mendidik akhlak peserta didik yaitu dengan cara menceritakan tentang kejadian yang dialami seorang tokoh tertentu sehingga dapat diambil pelajaran yang baik dari cerita tersebut.³³ Metode ini dapat mempermudah pendidik dalam penyampaian pelajaran kepada peserta didik dan dapat mempermudah penerimaan dari peserta didik tentang pelajaran tersebut. Selain itu, melalui metode ini peserta didik akan terdorong untuk mengamalkan nilai-nilai positif dari cerita tersebut.

³¹Imam Al-Ghazali, *loc.cit*, hal.134

³²Najamuddin Hasibuan, Skripsi: “Metode Pendidikan Akhlak Menurut Imam Al-Ghazali”, (Medan: UIN Sumatera Utara, 2018), hal.61

³³Putik Nur Rohmawati, Skripsi: “Konsep Pendidikan Akhlak Dalam Kitab *Ayyuha Al-Walad* Karya Imam Al-Ghazali”, (Salatiga: IAIN Salatiga, 2017), hal.61

3) Metode Diskusi

Metode ini bertujuan untuk lebih memantapkan pengetahuan peserta didik dalam memahami suatu konsep materi tertentu. Dalam penelitian Faturrohman, Al-Ghazali mengemukakan bahwa pada saat metode diskusi dilakukan dalam suatu pembelajaran dapat dilakukan secara berkelompok untuk mengambil sebuah kesimpulan. Namun dalam suatu kelompok tersebut haruslah terdapat seorang pemimpin guna bertanggung jawab atas jalannya diskusi. Kemudian hal yang perlu diperhatikan oleh pendidik pada saat metode diskusi berlangsung adalah apakah setiap peserta didik sudah mau mengemukakan pendapatnya, apakah setiap peserta didik sudah dapat menjaga dan mematuhi etika dalam berbicara dan sebagainya.³⁴ Maka dari itu, pendidik harus teliti dalam memperhatikan kegiatan diskusi yang dilakukan oleh peserta didik.

4) Metode Pemberian Tugas

Al-Ghazali menggunakan metode pemberian tugas yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik dalam mendidik akhlak. Dalam penelitian Latif, Al-Ghazali memiliki prinsip bahwa seorang pendidik harus memberikan tugas yang berlawanan dengan kebiasaan buruk peserta didik.³⁵ Misalnya apabila sifat rakus pada makanan dimiliki oleh peserta didik, maka tugas yang diberikan adalah berpuasa, menyedikitkan makan dan memberikan makanan-makanan yang lezat kepada orang lain. Sehingga lunturlah sifat rakus yang ada dalam dirinya. Kemudian apabila yang menonjol pada peserta didik adalah terlalu cinta pada kebersihannya, lalu ia membanggakan dirinya maka tugas yang diberikan adalah dipaksa untuk menpendidiki hal-hal yang berbau kotor seperti membersihkan kamar mandi, menyapu, dan lain sebagainya. Sehingga hancurlah sifat kebanggaan yang dalam diri peserta didik tersebut. Hal tersebut harus dilakukan untuk mendidik peserta didik agar dapat memahami masalah-masalah yang

³⁴Hasan Fathurrohman, Thesis: “Metode Pendidikan Tauhid Menurut Al-Ghazali Dalam *Ihya Ulumiddin* (Analisis Psikologi Perkembangan)”, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2016), hal.

³⁵Lukman Latif, Tesis: “Pemikiran Imam Al-Ghazali Tentang Pendidikan Akhlak”, (Malang: UIN Malang, 2016), hal.109

bersifat kontekstual.

5) Metode Hadiah-Hukuman

Imam Al-Ghazali berpendapat bahwa pemberian hadiah kepada peserta didik yang berprestasi atau baik serta memberikan hukuman kepada peserta didik yang nakal diperbolehkan. Kedua hal tersebut harus benar-benar dibedakan. Dalam penelitian Aulia, untuk ketentuan hadiah yang diberikan kepada murid atas perbuatan baik atau terpuji menurut Al-Ghazali tidaklah harus berupa barang. Penghargaan tersebut dapat berupa nilai tambahan, pemberian kuasa, dan lain sebagainya. Namun dalam penerapan pemberian hadiah harus dilakukan di depan banyak orang agar dapat menginspirasi peserta didik yang lain. Sedangkan pemberian hukuman menurut Al-Ghazali boleh dilakukan di depan umum namun tidak boleh sampai menyakiti perasaan dan harga diri peserta didik atau orang yang dihukum.³⁶ Metode ini bertujuan untuk mempertegas bahwa hal yang baik itu baik dan hal yang buruk itu buruk.

6) Metode Penuntunan atau Hafalan

Menurut Al-Ghazali seharusnya pendidikan akhlak diberikan sejak usia dini melalui proses hafalan kemudian diteruskan dengan pemahaman, keyakinan dan pembenaran. Al-Ghazali memberikan metode ini dimulai dari hafalan dan pemahaman, kemudian pendidik memberikan keyakinan dan pembenaran. Setelah itu, menegakkan dengan dali-dalil yang menunjang dan memperkokoh akhlak baik peserta didik.

7) Metode Keteladanan

Metode keteladanan merupakan suatu cara mengajarkan ilmu dengan mencontohkan secara langsung kepada seseorang.

8) Metode Demonstrasi

Al-Ghazali menggunakan metode demonstrasi pada praktek-praktek akhlak yang berhubungan dengan kegiatan psikomotorik. Seperti mempraktekkan akhlak bersuci, akhlak shalat, akhlak bergaul dan sebagainya.

³⁶Martin Aulia, Skripsi: "Relavansi Pemikiran Al-Ghazali Terhadap Pendidikan Karakter (Akhlak) Di Era Sekarang (Globalisasi)", (Lampung: UIN Raden Intan, 2017), hal.57

9) Metode *Rihlah* atau Perjalanan

Imam Al-Ghazali menggunakan metode ini pada saat melakukan perjalanan untuk mendapatkan ilmu. Pada saat peserta didik melakukan suatu perjalanan hendaknya para peserta didik melihat, mencari dan mencermati peserta didik lain. Kemudian menganggap peserta didik lain sebagai cerminan dirinya sendiri. Dengan demikian peserta didik tersebut dapat melihat kekurangan dan kelebihan peserta didik. Sehingga peserta didik tersebut akan menjauhi kekurangan tersebut untuk dirinya dan mencontoh kelebihan tersebut untuk dirinya.

10) Metode Pembiasaan

Metode pembiasaan merupakan metode yang baik dan cukup efektif untuk menanamkan akhlak mulia. Menurut Al-Ghazali akhlak mulia dapat diusahakan melalui sebuah pembiasaan yang dilakukan secara berulang-ulang. Awalnya akan ada sedikit keterpakasaan, namun apabila dilakukan secara berulang-ulang maka akan menjadi suatu kebiasaan. Misalnya, apabila seorang peserta didik ingin menjadi seorang penulis, maka tidak ada jalan lain selain terus mencoba menulis dengan menggunakan hati dan menunjukkan kecintaannya terhadap menulis secara istiqomah. Pada awalnya mungkin akan terasa berat, tapi seiring berjalannya waktu maka peserta didik tersebut akan mulai terbiasa menulis dengan sepenuh hati dan ikhlas. Sehingga akan memunculkan sebuah tulisan yang indah seperti yang diharapkan. Menurut Al-Ghazali semua akhlak terpuji atau mulia akan berhasil melalui metode pembiasaan ini. Peserta didik yang sudah terbiasa dengan akhlak terpuji, maka dalam melakukan perbuatan tersebut akan terasa senang maupun nyaman.

11) Metode Tanya Jawab

Menurut Al-Ghazali melalui metode tanya jawab antara pendidik dengan peserta didik, maka dapat diketahui perilaku-perilaku peserta didik yang tercela dan kemudian akan dicarikan solusinya oleh pendidik tersebut.

Dalam penelitian ini, terdapat empat metode yang dipilih diantaranya metode ceramah, metode pemberian tugas, metode diskusi dan metode hadiah-hukuman. Dengan keempat metode

tersebut peserta didik akan dilatih langkah-langkah dalam pemecahan masalah serta dapat menumbuhkan karakter-karakter yang dibutuhkan agar peserta didik memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik.

3. Nilai-nilai Karakter Menurut Al-Ghazali

Secara *etimologi* (bahasa), kata karakter (inggris: *character*) berasal dari bahasa dari bahasa yunani, *charassein* yang berarti “*to engrave*” dapat diterjemahkan menjadi mengukir, melukis, memenggoreskan. Menurut *terminologi* (istilah), karakter adalah bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, persoalan, sifat, tempramen, watak. Berkarakter adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat dan berwatak. Menurut Koesoma menyatakan bahwa karakter sama dengan kepribadian. Kepribadian dianggap “ciri atau karakteristik atau gaya atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber dari lingkungan, misalnya keluarga pada masa kecil atau sifat yang dibawa seseorang sejak kecil”. Sedangkan nilai karakter menurut Imam Al-Ghazali dalam kitab *Ayyuhal Walad* dikelompokkan menjadi dua, yaitu.³⁷

Tabel 2.2
Nilai dan Deskripsi Nilai Karakter Menurut Al-Ghazali

Kelompok	Nilai Karakter	Deskripsi
Nilai Individu	Kebijaksanaan (<i>al-hikmah</i>)	Sikap dan perilaku dalam memahami yang benar dari yang salah pada semua perilaku yang bersifat ikhtiar (pilihan).
	Keberanian (<i>asy-syaja'ah</i>)	Perilaku yang menunjukkan melawan sesuatu yang ditakutinya dalam menyelesaikan tugas belajar.
	Penjagaan Diri (<i>al-iffah</i>)	Sikap dan perilaku terdidiknya daya syahwat dengan menggunakan akal dan syariat

³⁷Fitri Nur Chasanah, *op. cit.*, hal.56

Nilai Kolektif atau Sosial	Religius (<i>al-diyinia</i>)	Perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain
	Kerja Keras (<i>al-'amalushshaqu</i>)	Sikap dan perilaku yang menunjukkan upaya yang sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya
	Mandiri (<i>al-mustaqila</i>)	Perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
	Peduli Sosial (<i>al-riyatuajtima 'u</i>)	Sikap dan perilaku yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan
	Tanggung Jawab (<i>al-maswuwlia</i>)	Perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, dan lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan yang Maha Esa
	Menghargai Prestasi (<i>al-mukafa'at injaz</i>)	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain

	Bersahabat atau Komunikatif (<i>at-tawaasulia</i>)	Perilaku yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerjasama dengan orang lain
--	---	---

D. Kemampuan Pemecahan Masalah

1. Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah

Menurut Robbins, kemampuan (*ability*) adalah suatu kapasitas individu untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan.³⁸ Sedangkan Soelaiman mengemukakan pengertian kemampuan adalah sifat yang dibawa lahir atau dipelajari yang memungkinkan seseorang yang dapat menyelesaikan pekerjaan, baik secara mental ataupun fisik.³⁹ Pada proses pembelajaran perolehan kemampuan merupakan tujuan dari kegiatan pembelajaran. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan yang telah dideskripsikan secara khusus dan dinyatakan dalam istilah-istilah tingkah laku.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, masalah adalah sesuatu yang harus diselesaikan (dipecahkan) atau harus dicari jalan keluarnya.⁴⁰ Dalam konteks matematika, sebuah masalah merupakan situasi yang melibatkan kemampuan matematis, konsep, atau proses yang digunakan untuk mencapai tujuan. Kriteria masalah matematika ialah 1) terdapat kondisi yang membingungkan terkait dengan pemahaman peserta didik, 2) ketertarikan peserta didik untuk menemukan suatu penyelesaian, 3) peserta didik tidak mampu memproses secara langsung penyelesaian, 4) penyelesaiannya mensyaratkan penggunaan ide matematika.⁴¹ Sehingga untuk menyelesaikan masalah matematika tidak mudah dan membutuhkan pemahaman maupun pengetahuan yang diperoleh sebelumnya.

Menurut Charles dan Lester sebagaimana yang dikutip Suharna, menyatakan bahwa masalah dalam matematika dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu masalah rutin dan

³⁸Ibid.

³⁹Syafaruddin, dkk, *Pendidikan & Pemberdayaan Masyarakat*, (Medan: Perdana Publishing, 2012), hal.72

⁴⁰Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, diakses dari <http://kbbi.web.id/masalah> pada tanggal 06 Juli 2020

⁴¹Ibid.

masalah tidak rutin. Masalah rutin merupakan masalah berbentuk latihan yang berulang-ulang yang melibatkan langkah-langkah dalam penyelesaiannya. Sedangkan masalah yang tidak rutin dibagi menjadi dua yakni: (1) Masalah proses yaitu masalah yang memerlukan perkembangan strategi untuk memahami suatu masalah dan menilai langkah penyelesaian masalah tersebut. (2) Masalah yang berbentuk teka teki yaitu masalah yang memberikan peluang kepada peserta didik untuk melibatkan diri dalam pemecahan masalah tersebut.⁴² Kemudian Polya mengemukakan terdapat dua macam masalah dalam matematika yaitu: (1) masalah menemukan (*problem to find*), dan (2) masalah membuktikan (*problem to prove*). Masalah menemukan (*problem to find*) adalah menemukan jawaban atau teori yang konkrit atau abstrak, termasuk teka-teki. Sedangkan masalah membuktikan (*problem to prove*) adalah menunjukkan kebenaran suatu pernyataan. Melalui pembuktian suatu pernyataan itu dapat dinilai benar atau salah.⁴³ Selanjutnya menurut Burns dalam Siyoto, masalah adalah suatu kondisi dimana seseorang mencari beberapa tujuan yang sesuai dengan tindakan nyata.⁴⁴ Dari penjelasan definisi menurut beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa masalah adalah suatu kondisi seseorang untuk menemukan jawaban atau kebenaran yang memerlukan pemahaman maupun tindakan nyata.

Arti pemecahan masalah secara sederhana merupakan proses penerimaan masalah sebagai tantangan untuk menyelesaikan masalah tersebut.⁴⁵ NCTM mengemukakan bahwa pemecahan masalah ialah suatu keterlibatan dalam mencari solusi. Untuk mencari solusi tersebut, peserta didik harus memanfaatkan pengetahuan mereka, dan melalui proses inilah peserta didik dapat mengembangkan pemahaman matematis baru.⁴⁶ Oleh karena itu, dalam memecahkan atau menyelesaikan masalah, seseorang dapat

⁴²Ibid, hal.73

⁴³Hery Suharna, *Teori Berpikir Reflektif dalam Menyelesaikan Masalah Matematika*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hal.8

⁴⁴Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015) cet.1, hal. 44

⁴⁵Herry Agus Susanto, *Pemahaman Pemecahan Masalah Berdasar Gaya Kognitif*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2015), edisi 1 cet.1, Hal.19

⁴⁶Latief Sahidin, Prosiding : “Pembelajaran Matematika Dalam Era Revolusi Industri 4.0”, (Kendari, 2019), hal.9

menggunakan ilmu pengetahuan matematika yang diperoleh sebelumnya sebagai bekal untuk memecahkan suatu masalah baru.

Menurut Wardhani, pemecahan masalah adalah proses menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya ke dalam situasi baru yang belum dikenal. Untuk dapat menyelesaikannya dibutuhkan penalaran, pemahaman konsep dan keterampilan dalam matematika yang cukup tinggi. Ciri dari pertanyaan atau penugasan berbentuk pemecahan masalah adalah ada tantangan dalam materi tugas atau soal.⁴⁷ Sedangkan menurut Polya menyatakan bahwa "*Solving a problem means finding a way out of a difficulty, a way around an obstacle, attaining an aim that was not immediately understandable*". Hal ini berarti pemecahan masalah merupakan suatu usaha untuk mencari jalan keluar dari berbagai kesulitan, dimana cara tersebut masih dikelilingi sejumlah hambatan, dan untuk mencapai tujuan tersebut memerlukan suatu usaha yang tidaklah mudah untuk segera dicapai.⁴⁸ Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah ialah suatu kemampuan seseorang dalam menyelesaikan suatu masalah yang ada pada pertanyaan atau soal dengan cara menggabungkan berbagai materi atau konsep yang sudah dipelajari sebelumnya, dimana tingkat dari masalah yang harus dipecahkan membutuhkan strategi tertentu dan cara menyelesaikannya tidaklah mudah.

2. Manfaat Kemampuan Pemecahan Masalah

Pembelajaran matematika memiliki tiga aspek penting yaitu kemahiran atau kemampuan menghitung, pemahaman konsep, dan pemecahan masalah.⁴⁹ Pemecahan masalah memberi manfaat yang sangat besar kepada peserta didik dalam melihat relevansi antara matematika dengan pelajaran lain serta dalam kehidupan nyata.

Terdapat beberapa manfaat yang akan diperoleh peserta didik melalui pemecahan masalah, yaitu:⁵⁰

⁴⁷Wardhani, Pembelajaran Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika di SD, (Yogyakarta: PPPPTK Matematika Depdiknas Juni 2012), hal.17

⁴⁸Ibid

⁴⁹Noraini Idris, *Pedagogi dalam Pendidikan Matematik*, (Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn Bhd, 2005), hal.147

⁵⁰Sofan Amri, dkk, *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), hal.49

- a. Peserta didik terlatih untuk melakukan eksplorasi dan bernalar secara logis
- b. Dapat mengembangkan kemampuan komunikasi serta membentuk nilai sosial melalui kerja sama dalam kelompok.
- c. Peserta didik akan belajar bahwa ada banyak cara dalam menyelesaikan masalah berbagai macam soal dan ada lebih dari satu solusi yang mungkin dari suatu soal.
- d. Membantu para peserta didik yang pencapaiannya tergolong rendah agar dapat lebih memahami konsep dari matematika.
- e. Membimbing peserta didik untuk memahami matematika dalam menyelesaikan masalah agar mahir dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah matematika merupakan tujuan utama dalam pembelajaran matematika karena pemecahan masalah ini menuntut peserta didik untuk menggunakan pengetahuan, ide, daya nalar dan konsep-konsep matematika yang disusun bentuk bahasa matematika. Kemampuan pemecahan masalah matematika harus dimiliki oleh peserta didik dalam menyelesaikan persoalan matematika yang mungkin memiliki berbagai macam penyelesaian.

3. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah memiliki indikator-indikator. Indikator pemecahan masalah matematika menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) adalah sebagai berikut⁵¹: (1) menunjukkan pemahaman masalah; (2) mengorganisasi data dan menulis informasi yang relevan dalam pemecahan masalah; (3) menyajikan masalah secara matematika dalam berbagai bentuk; (4) memilih pendekatan dan metode pemecahan masalah secara tepat; (5) mengembangkan strategi pemecahan masalah; (6) membuat dan menafsirkan model matematika dari suatu masalah; (7) menyelesaikan masalah matematika yang tidak rutin. Sedangkan menurut Sumarmo menyatakan bahwa terdapat lima indikator kemampuan pemecahan masalah, yaitu: (1) mengidentifikasi unsur yang diketahui; (2) membuat model matematik dari suatu situasi atau

⁵¹Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), loc.cit

masalah sehari-hari dan menyelesaikannya; (3) memilih dan menerapkan strategi untuk menyelesaikan berbagai masalah (sejenis dan masalah baru) dalam atau di luar matematika; (4) menjelaskan atau menginterpretasikan hasil sesuai permasalahan asal serta memeriksa kebenaran hasil atau jawaban; (5) menerapkan matematika secara bermakna.⁵² Sehingga untuk memecahkan masalah matematika, dapat memilih salah satu indikator pemecahan masalah dari pendapat ahli.

Secara garis besar, menurut Polya dalam *How to Solve It* mengemukakan empat langkah utama dalam pemecahan masalah yaitu: *Understanding the problem, Devising a Plan, Carrying out the Plan, dan Looking Back*.⁵³ Oleh karena itu, dalam penelitian ini kemampuan pemecahan masalah yang akan diukur melalui kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan langkah-langkah pemecahan masalah menurut Polya yaitu: (1) memahami masalah, (2) menyusun rencana pemecahan masalah, (3) melaksanakan rencana penyelesaian masalah, dan (4) melakukan pengecekan kembali, dengan alasan langkah-langkah pemecahan masalahnya mudah dimengerti dan sederhana, serta kegiatan yang dilakukan setiap langkah jelas dan secara eksplisit mencakup semua langkah pemecahan dari pendapat ahli lain.

Berikut ini diuraikan indikator kemampuan pemecahan masalah berdasarkan tahapan pemecahan masalah oleh Polya dalam tabel 2.3 sebagai berikut:⁵⁴

Tabel 2.3

Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Menurut Polya

Langkah Polya	Indikator
Memahami Masalah	Peserta didik mampu menuliskan atau menyebutkan informasi-informasi yang diberikan dari pertanyaan yang diajukan

⁵²Lita Septyawati, *op.cit*, hal.6

⁵³G. Polya, *How to Solve It*, (New Jersey. Puceton University Press, 1973), hal. 92

⁵⁴Fajar Shadiq, *Belajar Memecahkan Masalah Matematika*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014), hal.27

Merencanakan Penyelesaian Masalah	Peserta didik memiliki rencana pemecahan masalah dengan membuat model matematika dan memilih suatu strategi untuk menyelesaikan masalah yang diberikan
Menyelesaikan masalah sesuai rencana	Peserta didik mampu melaksanakan rencana strategi pemecahan masalah pada butir soal dan memeriksa kebenaran tiap langkah dalam proses pemecahan masalah menyelesaikan masalah
Melakukan pengecekan kembali	Peserta didik mampu menuliskan hasil akhir dengan benar atau tepat serta mampu menulis kesimpulan dengan menuliskan kembali apa yang ditanya pada soal

E. Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Kata pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan suatu proses, cara, perbuatan mengembangkan.⁵⁵ Pengembangan juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang menghasilkan produk dengan memperhatikan tiga kriteria yakni praktis, valid dan efektif. Dalam melakukan penelitian pengembangan, maka diperlukan sebuah tipe model pengembangan. Model pengembangan ini digunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan produk berupa perangkat pembelajaran, sehingga produk yang akan dihasilkan dapat tercapai dengan maksimal dan sesuai dengan harapan. Model pengembangan yang akan direncanakan dalam penelitian ini mengikuti alur dari desain penelitian pengembangan model Plomp. Model ini terdiri dari lima fase pengembangan, yaitu (1) fase investigasi awal, (2) fase desain, (3) fase realisasi, (4) fase tes, evaluasi, dan revisi, dan (5) fase implementasi.⁵⁶

1. Fase Investigasi Awal (*Preliminary Research*)

Fase investigasi awal adalah fase yang dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang dibutuhkan dalam mengembangkan perangkat pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada fase ini

⁵⁵Kamus Besar Bahasa Indonesia Online, diakses dari <http://kbbi.web.id/kembang> pada tanggal 18 Januari 2020

⁵⁶Rochmad, "Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika", *Jurnal Kreano*, volume 3 nomor 1, Juni 2012, hal.66-67

adalah mengumpulkan dan menganalisis informasi terkait permasalahan dan perencanaan kegiatan selanjutnya dalam kegiatan pembelajaran matematika. Di dalam fase ini terdapat tiga langkah yang harus dilakukan, yaitu:

a. Analisis Awal Akhir

Analisis awal akhir adalah langkah awal penelitian yang dilakukan dengan menentukan kebutuhan dasar yang dibutuhkan dalam mengembangkan perangkat penelitian. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan analisis awal akhir adalah untuk mengetahui kondisi awal terkait proses pembelajaran materi SPLDV sebelumnya di tempat penelitian, yang dapat diperoleh melalui proses wawancara terhadap pendidik mata pelajaran matematika.

b. Analisis Peserta Didik

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui lebih dalam terkait kondisi awal kemampuan pemecahan masalah peserta didik, yang dapat diperoleh melalui proses wawancara terhadap pendidik mata pelajaran matematika serta dokumentasi di tempat penelitian.

c. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum ini digunakan sebagai langkah untuk menelaah kurikulum yang diberlakukan di sekolah. Kegiatan analisis kurikulum bertujuan untuk memadukan antara perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan dan mencari literatur mengenai pembelajaran matematika.

2. Fase Desain (*Design*)

Fase desain bertujuan untuk merancang atau mendesain perangkat pembelajaran beserta instrumen-instrumen penelitian yang dibutuhkan. Rancangan perangkat dan instrumen penelitian pada fase ini berdasarkan hasil fase investigasi awal. Langkah-langkah dalam perancangan perangkat pembelajaran sebagai berikut:

a. Analisis Topik

Analisis topik ditujukan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun konsep-konsep materi ajar yang akan diajarkan kepada peserta didik. Analisis ini dijadikan dasar dalam menyusun tujuan pembelajaran. Hasil perumusan tujuan

pembelajaran menjadi dasar dalam penyusunan rancangan perangkat pembelajaran.

b. Analisis Tugas

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas yang akan diberikan kepada peserta didik selama pembelajaran.

c. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP merupakan rencana kegiatan pembelajaran tatap muka yang dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai suatu Kompetensi Dasar.

d. Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD merupakan lembaran-lembaran kerja berisi tugas yang harus dikerjakan dan diselesaikan oleh peserta didik sesuai dengan Kompetensi Dasar yang ingin dicapai oleh pendidik.

3. Fase Realisasi atau Konstruksi (*Realization Or Construction*)

Fase ini merupakan tindak lanjut dari fase desain. Pada fase ini dilakukan pembuatan perangkat pembelajaran dan instrumen-instrumen yang dibutuhkan. Perangkat pembelajaran hasil dari fase ini adalah prototipe 1.

4. Fase Tes, Evaluasi, dan Revisi (*Test, Evaluation and Revision*)

Fase ini dilakukan untuk memperoleh suatu nilai pada perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Kriteria yang digunakan adalah valid, praktis, dan efektif. Pada fase ini ada dua kegiatan utama yang dilakukan, yaitu validasi perangkat pembelajaran pada para ahli dan uji coba perangkat:

a. Validasi Ahli

Prototipe 1 yang dihasilkan pada fase realisasi dikonsultasikan kepada dosen pembimbing kemudian divalidasi oleh validator. Hasil validasi berupa saran dan kritik dari validator dijadikan bahan revisi untuk menghasilkan prototipe 2. Prototipe 2 selanjutnya digunakan untuk tahap uji coba.

b. Uji Coba Perangkat

Uji coba perangkat ini dilakukan secara terbatas. Uji coba ini dilaksanakan sebagai upaya untuk memperoleh masukan, koreksi, dan perbaikan dari pendidik, peserta didik, dan

pengamat terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Hasil dari fase uji coba terbatas berupa data penelitian dan perangkat pembelajaran. Selanjutnya, data penelitian yang diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui keefektifan perangkat pembelajaran sehingga menghasilkan laporan penelitian dan perangkat pembelajaran akan direvisi sehingga menghasilkan prototipe final.

5. Fase Implementasi (*Implementation*)

Fase ini setelah dilakukan evaluasi dan diperoleh produk yang valid, praktis, dan efektif, maka produk dapat diimplementasikan untuk wilayah yang lebih luas. Implementasi ini dapat dilakukan dengan melakukan penelitian lanjutan penggunaan produk pengembangan pada wilayah yang lebih luas.

Pada penelitian ini, pengembangan hanya dilakukan sampai pada fase tes, evaluasi, dan revisi karena terkendala dengan adanya pandemi Covid-19 sehingga pada fase implementasi tidak dapat diaplikasikan di tempat penelitian.

F. Kriteria Kelayakan Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, perangkat pembelajaran yang dikembangkan harus memiliki kualitas yang baik atau layak. Untuk mencapai kualitas tersebut, maka diperlukan beberapa kriteria yang dapat dijadikan pedoman yang berkualitas sesuai dengan harapan. Menurut Al-Tabany, kualitas produk dalam pendidikan, dalam penelitian pengembangan ini adalah perangkat pembelajaran yang dikembangkan, dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Berikut penjelasan dari ketiga aspek tersebut:⁵⁷

1. Validitas Perangkat Pembelajaran

Suatu perangkat pembelajaran dikatakan valid jika memenuhi dua jenis validitas yaitu validitas isi dan validitas konstruk.⁵⁸

⁵⁷Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, (Jakarta: Kencana, Cet.III 2017), hal.26

⁵⁸Binta Humairroh, Skripsi: "Pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbasis karakter dalam kurikulum 2013 dan perspektif Ibnu Miskawaih", (Surabaya: UINSA, 2017), hal.45

Validitas isi adalah penyusunan perangkat berdasarkan pengetahuan ilmiah. Sedangkan validitas konstruk adalah perangkat pembelajaran yang disusun secara logis. Tingkat kevalidan pada perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dinilai baik atau layak apabila sudah diberikan nilai valid oleh para ahli. Dalyana berpendapat bahwa perangkat pembelajaran dapat dikatakan ideal apabila telah dilakukan pemeriksaan oleh para ahli terkait (a) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran; (b) ketepatan isi; (c) materi pembelajaran; (d) desain fisik dan lain-lain.⁵⁹ Peneliti juga menjelaskan indikator kevalidan RPP dan LKPD yang dikembangkan, diantaranya:

Tabel 2.4
Indikator Kevalidan RPP

No.	Aspek	Indikator
1.	Tujuan	a. Ketepatan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran b. Kesesuaian tujuan dengan tingkat perkembangan peserta didik
2.	Isi	a. Kesesuaian strategi di langkah-langkah pembelajaran b. Kebenaran materi
3.	Waktu	a. Ketepatan waktu dalam melakukan pelaksanaan pembelajaran
4.	Bahasa	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami b. Penggunaan bahasa secara sistematis dan konsisten c. Menggunakan kaidah bahasa indonesia sesuai EYD (Ejaan Yang Disempurnakan)

⁵⁹Dalyana, Tesis: “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Realistik pada Pokok Bahasan Perbandingan di Kelas II SLTP”, (Surabaya: Program Pasca Sarjana UNESA, 2004), hal.71

Tabel 2.5
Indikator kevalidan LKPD

No.	Aspek	Indikator
1.	Format	a. Jenis dan ukuran huruf mudah untuk dibaca b. Uraian kerja atau perintah tugas jelas c. Dalam LKPD memuat: petunjuk, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, masalah kontekstual, tempat kosong untuk menulis jawaban dari pertanyaan pada LKPD d. Keteraturan tata letak dan ruang sehingga antara gambar dan tulisan dapat tersusun rapi
2.	Isi	a. Kebenaran isi soal sesuai materi b. Masalah yang disajikan bersifat kontekstual
3.	Bahasa	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami b. Menggunakan kaidah bahasa Indonesia sesuai EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) b. Kejelasan petunjuk kalimat soal tidak mengandung arti ganda
4.	Kesesuaian Materi	a. Kesesuaian isi LKPD dengan konsep dan teori yang disajikan b. LKPD mudah untuk dimengerti dan dipahami peserta didik c. Peranan LKPD untuk mendorong peserta didik agar memahami konsep pada materi yang diajarkan

2. Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Sebuah perangkat pembelajaran dapat dikatakan praktis jika para ahli mempertimbangkan tingkat kemudahan pendidik dan peserta didik dalam menggunakan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan. Oleh karena itu, dalam mengembangkan perangkat pembelajaran harus ada konsistensi antara harapan

dengan kebutuhan di lapangan.⁶⁰ Tingkat kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan yakni RPP dan LKPD didasarkan pada penilaian para ahli dengan cara mengisi lembar angket validasi kepraktisan. Lembar angket validasi kepraktisan tersebut berfungsi untuk mengetahui keterlaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Penilaian pada lembar angket validasi tersebut meliputi empat aspek, yakni (a) dapat digunakan tanpa revisi, (b) dapat digunakan dengan sedikit revisi, (c) dapat digunakan dengan banyak revisi, (d) tidak dapat digunakan. RPP dan LKPD dapat dikatakan praktis jika validator menyatakan bahwa RPP dan LKPD dapat digunakan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi.

3. Keefektifan Perangkat Pembelajaran

Suatu perangkat dikatakan efektif apabila indikator-indikator perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat tercapai dengan baik. Dalam penelitian ini indikator-indikator efektifitas diantaranya yaitu:

- a. Aktivitas peserta didik, adalah segala kegiatan yang dilakukan peserta didik pada saat proses kegiatan pembelajaran matematika model *Anchored Instruction* berdasarkan metode Al-Ghazali berlangsung. Pembelajaran dikatakan efektif apabila aktivitas peserta didik yang tidak sesuai dengan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) lebih kecil dari aktivitas peserta didik yang sesuai dengan KBM.
- b. Respon peserta didik, adalah sebuah reaksi atau tanggapan positif yang diberikan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- c. Keterlaksanaan sintaks pembelajaran, adalah keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran yang direncanakan dalam RPP dapat diimplementasikan secara maksimal.
- d. Kemampuan pemecahan masalah peserta didik, adalah suatu kemampuan seseorang dalam menyelesaikan maupun menemukan jawaban dari suatu permasalahan yang ada pada

⁶⁰Ermawati, Skripsi: “Pengembangan Perangkat Pembelajaran belah ketupat dengan Pendekatan Kontekstual dan memperhatikan tahap berpikir Deometri model Van Hiele”, (Surabaya: Jurusan matematika Fakultas MIPA UNESA, 2007), hal.25

pertanyaan atau soal sesuai indikator kemampuan pemecahan masalah matematika menurut *Polya*

Pada penelitian ini, kriteria kelayakan yang dijadikan pedoman pengembangan perangkat pembelajaran yaitu kevalidan dan kepraktisan. Untuk aspek keefektifan tidak dilakukan karena kondisi pandemi Covid-19 yang menyebabkan kurang memungkinkannya mendapatkan data keefektifan.

G. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

1. Persamaan Linear Dua Variabel (PLDV)

Persamaan linear dua variabel adalah persamaan yang memiliki dua variabel dan pangkat masing-masing variabelnya satu. Jika dua variabel tersebut x dan y , maka PLDV-nya dapat dituliskan :

$$ax + by = c, \text{ dengan } a, b \neq 0 \text{ dan } a, b, c \in R$$

Contoh :

a. $4x + 4y = 3$

b. $y = 5x - 6$

c. $3y + 2 = 2x$

Persamaan linear dua variabel memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Menggunakan relasi sama dengan (=)
- 2) Memiliki dua variabel berbeda
- 3) Kedua variabel berpangkat satu.⁶¹

2. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) adalah sebuah sistem atau kesatuan dari beberapa Persamaan Linear Dua Variabel (PLDV) yang sejenis dan mempunyai dua variabel. Persamaan Linear Dua Variabel yang sejenis yang dimaksud disini adalah persamaan-persamaan dua variabel yang memuat variabel yang sama. Bentuk umum SPLDV adalah:

$$ax + by = c$$

$$dx + ey = f; \text{ dengan } a, b, d, e \neq 0 \text{ dan } a, b, c, d, e, f \in R$$

⁶¹Budi Suryatin dkk, Matematika Untuk SMP dan MTs Kelas VIII, (Jakarta: Grasindo, 2014), hal.85

Sistem persamaan linear dua variabel memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Menggunakan relasi sama dengan (=)
- b. Memiliki dua variabel berbeda.⁶²

3. Penyelesaian Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

Untuk menentukan penyelesaian dari SPLDV dapat ditentukan dengan 4 cara, yaitu metode grafik, metode substitusi, metode eliminasi, dan metode gabungan.

a. Metode Grafik

Penyelesaian SPLDV dengan metode grafik adalah menggunakan grafik sebagai penyelesaian dari SPLDV. Cara grafik yang digunakan untuk menyelesaikan SPLDV, hampir sama dengan cara menentukan koordinat titik potong dari dua garis lurus.

Contoh:

Tentukanlah himpunan penyelesaian dari sistem persamaan $x + y = 3$ dan $2x + y = 5$!

Penyelesaian:

Langkah 1 : Menentukan nilai sumbu-x dan sumbu-y dari $x + y = 3$ sebagai titik potong pertama

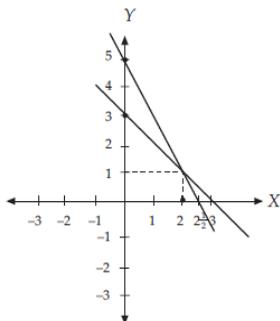
x	y
0	3
3	0

Langkah 2 : Menentukan nilai sumbu-x dan sumbu-y dari $2x + y = 5$ sebagai titik potong kedua

x	y
0	5
$2\frac{1}{2}$	0

⁶²Ibid, hal.89

Jadi grafik dari sistem persamaan di atas adalah sebagai berikut:



Pada gambar tersebut kedua grafik berpotongan pada titik $(2,1)$. Jadi, penyelesaian dari $x + y = 3$ dan $2x + y = 5$ adalah $x = 2$ dan $y = 1$ atau $HP = \{(2,1)\}$.⁶³

b. Metode Substitusi

Substitusi merupakan salah satu cara yang sering digunakan karena cukup mudah penggunaannya. Pada metode substitusi langkah yang harus dilakukan adalah mengubah salah satu persamaan menjadi persamaan lain yang ekuivalen sedemikian rupa sehingga salah satu variabel dapat dinyatakan dalam variabel yang lain dan kemudian disubstitusikan atau digantikan pada persamaan yang lain.

Contoh:

Tentukanlah himpunan penyelesaian dari sistem persamaan $2x - y = 1$ dan $3x - 2y = 5$

Penyelesaian:

Langkah 1: Pilih salah satu persamaan yang akan disubstitusikan, misalkan $2x - y = 1$, sehingga diperoleh:

$$y = 2x - 1$$

Langkah 2: $y = 2x - 1$ disubstitusikan pada persamaan kedua, $3x - 2y = 5$, sehingga diperoleh:

$$3x - 2(2x - 1) = 5$$

⁶³*Ibid*, hal.90

$$3x - 4x + 2 = 5$$

$$-x = 3 \text{ atau } x = -3$$

Langkah 3: substitusikan kembali kedalam salah satu persamaan untuk memperoleh nilai y , sehingga menjadi:

$$2x - y = 1$$

$$2(-3) - y = 1$$

$$-y = 7 \text{ atau } y = -7$$

Jadi, penyelesaian dari $2x - y = 1$ dan $3x - 2y = 5$ adalah $x = -3$ dan $y = -7$ atau $HP = \{(-3, -7)\}$.⁶⁴

c. Metode Eliminasi

Langkah-langkah penyelesaian sebagai berikut :

- 1) Menyamakan salah satu koefisien dan pasangan suku dua persamaan bilangan yang sesuai.
- 2) Jika tanda pasangan suku sama, kedua persamaan dikurangkan.
- 3) Jika tanda pasangan suku berbeda, kedua suku persamaan ditambahkan

Contoh:

Tentukan penyelesaian dari SPLDV: $x + y = 4$ dan $x - 2y = -2$ dengan metode eliminasi!

Penyelesaian:

Langkah 1 : Mengeliminasi peubah x

$$x + y = 4$$

$$\underline{x - 2y = -2 \quad -}$$

$$3y = 6$$

$$y = 2$$

Langkah 2 : Mengeliminasi peubah y

$$x + y = 4 \quad (x2) \rightarrow 2x + 2y = 8$$

$$x - 2y = -2 \quad (x1) \rightarrow \underline{x - 2y = -2} +$$

$$3x = 6$$

$$x = 2$$

⁶⁴Ibid, hal.91

Jadi, penyelesaian dari $x + y = 4$ dan $x - 2y = -2$ adalah $x = 2$ dan $y = 2$ atau $HP = \{(2,2)\}$.⁶⁵

d. Metode Gabungan

Metode campuran atau gabungan adalah suatu metode yang digunakan untuk mencari himpunan penyelesaian SPLDV dengan cara menggabungkan dua metode sekaligus, yakni metode eliminasi dan metode substitusi. Pertama, menggunakan metode eliminasi untuk mencari salah satu nilai variabelnya, setelah nilai variabel diperoleh, maka nilai variabel tersebut disubstitusikan kedalam salah satu persamaan untuk mendapatkan nilai variabel lainnya.

Contoh :

Carilah himpunan penyelesaian dari sistem persamaan berikut ini.

$$2x + y = 8$$

$$x - y = 10$$

Penyelesaian :

Langkah 1 : Metode eliminasi

$$2x + y = 8$$

$$\underline{x - y = 10} +$$

$$3x = 18$$

$$x = 6$$

Langkah 2 : Metode substitusi

$$x - y = 10$$

$$6 - y = 10$$

$$y = 6 - 10$$

$$y = -4$$

Dengan demikian, kita peroleh bahwa nilai $x = 6$ dan $y = -4$ sehingga himpunan penyelesaian dari sistem persamaan di atas adalah $HP = \{(6,-4)\}$.⁶⁶

⁶⁵Ibid. hal.92

⁶⁶Ibid. hal.92

4. Aplikasi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

Model matematika adalah salah satu penerapan atau aplikasi dari sistem persamaan linear dua variabel. Model matematika yang dimaksud adalah bentuk sistem persamaan linear dua variabel yang mewakili suatu pernyataan dari masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya harga barang, umur seseorang, banyaknya tepung, banyaknya buah, dan lain-lain. Untuk memahaminya pelajari contoh berikut.

Contoh:

Seorang tukang parkir mendapat uang parkir Rp15.000,00 untuk 2 motor dan 1 mobil. Pada saat 2 jam kemudian, ia mendapat Rp45.000,00 untuk 2 motor dan 4 mobil. Hitunglah tarif parkir untuk setiap 1 mobil dan 1 motor.

Penyelesaian:

Misalkan, tarif parkir motor = x dan tarif parkir mobil = y

Maka, model matematikanya adalah

$$2x + y = 15.000$$

$$2x + 4y = 45.000$$

Langkah 1: SPLDV diselesaikan dengan cara eliminasi sebagai berikut.

$$2x + 4y = 45.000$$

$$\underline{2x + y = 15.000} \quad -$$

$$3y = 30.000$$

$$y = 10.000$$

Langkah 2: Substitusikan nilai y ke persamaan $2x + y = 15.000$

$$2x + y = 15.000$$

$$2x + 10.000 = 15.000$$

$$2x = 15.000 - 10.000$$

$$2x = 5.000$$

$$x = 2.500$$

Jadi,

Tarif parkir motor = x

Tarif parkir motor adalah Rp2.500,00

Tarif parkir mobil = y

Tarif parkir mobil adalah Rp10.000,00.⁶⁷

⁶⁷Ibid, hal.93

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa perangkat pembelajaran matematika model *Anchored Instruction* (AI) dengan metode Al-Ghazali. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan perangkat pembelajaran yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Sementara itu, penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Plomp yang terdiri dari lima fase. Namun fase pengembangan yang digunakan hanya empat fase diantaranya adalah: 1) Fase Investigasi Awal; 2) Fase Desain; 3) Fase Realisasi; dan 4) Fase Tes, Evaluasi, dan Revisi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 di MTs Negeri 4 Kota Surabaya. Dalam penelitian ini, uji coba di sekolah tidak dilakukan oleh peneliti dikarenakan adanya pandemi Covid-19 dimana tidak ada pembelajaran tatap muka sehingga peneliti tidak bisa melakukan penelitian secara langsung ke tempat penelitian.

C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan ini adalah menggunakan model pengembangan yang mengikuti alur dari Plomp, yang terdiri dari empat fase pengembangan yaitu fase investigasi awal, fase desain, fase realisasi dan fase tes, evaluasi, dan revisi.

1. Fase Investigasi Awal

Pada fase pertama ini, peneliti akan mengumpulkan data terkait kondisi awal di tempat penelitian. Analisis awal ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah pada poin ke-1 yaitu mengetahui kondisi awal yang meliputi kemampuan pemecahan masalah awal peserta didik dan proses pembelajaran materi SPLDV sebelumnya. Karena terkendala kondisi pandemi Covid-19, analisis awal ini diperoleh melalui dokumentasi nilai ulangan harian materi SPLDV peserta didik dan proses wawancara

terhadap salah satu pendidik mata pelajaran matematika kelas VIII di MTs Negeri 4 Surabaya.

2. Fase Desain

Fase desain pada penelitian ini menjelaskan merancang atau mendesain perangkat pembelajaran beserta instrumen-instrumen penelitian yang dibutuhkan. Langkah-langkah dalam mendesain perangkat pembelajaran matematika sebagai berikut:

a. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP yang dikembangkan pada penelitian ini dibuat sesuai format revisi sesuai edaran Mendikbud No.14 Tahun 2019. RPP ini difokuskan untuk melaksanakan pembelajaran matematika model *Anchored Instruction* (AI) dengan metode AI-Ghazali.

b. Penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD yang akan dikembangkan sesuai dengan silabus dan RPP yang dapat digunakan sebagai sumber pendukung bahan belajar. LKPD juga berfungsi untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik.

3. Fase Realisasi

Fase realisasi pada penelitian ini menghasilkan perangkat pembelajaran dan instrumen-instrumen yang disebut dengan prototipe 1. Hasil dari fase realisasi adalah perangkat pembelajaran model *Anchored Instruction* (AI) dengan metode AI-Ghazali untuk melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

4. Fase Tes, Evaluasi, dan Realisasi

Fase tes, evaluasi, dan revisi pada penelitian ini dilakukan untuk memperoleh suatu nilai dari perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Kriteria yang digunakan adalah kevalidan dan kepraktisan. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan lembar angket validasi perangkat kepada validator ahli.

Pada kegiatan validasi perangkat pembelajaran, RPP dan LKPD yang telah dihasilkan pada fase realisasi sebelumnya dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, kemudian divalidasi oleh 4 orang validator. Validator dalam penelitian ini terdiri dari 3 dosen pendidikan matematika UIN Sunan Ampel Surabaya dan 1 pendidik matematika MTs Negeri 4 Surabaya.

D. Teknik Pengambilan Sampel

Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel berdasarkan pada tujuan atau pertimbangan tertentu. Sampel dalam penelitian ini adalah salah satu pendidik matematika kelas VIII MTs Negeri 4 Surabaya. Peneliti memiliki alasan dalam pemilihan sampel yaitu karena berdasarkan materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah SPLDV (Sistem Persamaan Linear Dua Variabel), dimana materi tersebut baru diajarkan saat kelas VIII, maka peneliti membutuhkan salah satu pendidik matematika kelas VIII di MTs Negeri 4 Surabaya.

Selain itu, peneliti membutuhkan data dokumentasi nilai ulangan harian materi SPLDV peserta didik kelas VIII. Untuk sampel kelas VIII yang diambil adalah 3 kelas. Pemilihan sampel tersebut karena peneliti hanya memperoleh data dokumentasi dari salah satu pendidik matematika yang menjadi sampel pula dalam penelitian ini, dimana pendidik tersebut hanya mengajar di tiga kelas.

E. Jenis Data

Data yang digunakan pada penelitian ini, adalah:

1. Data Investigasi Awal

Data investigasi awal pada penelitian ini berupa data transkrip hasil wawancara tentang kondisi awal yang meliputi kemampuan pemecahan masalah awal peserta didik dan proses pembelajaran materi SPLDV sebelumnya. Data ini digunakan untuk mendukung maupun menjawab rumusan masalah pada poin ke-1.

2. Data Dokumentasi Nilai Peserta Didik

Data dokumentasi nilai peserta didik berupa penilaian ulangan harian materi SPLDV yang diperoleh dari pendidik. Data ini digunakan untuk mendukung maupun menyimpulkan kondisi awal kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

3. Data Proses Mendesain Prototipe 1

Data ini berupa catatan lapangan (*field note*) sebagai catatan yang menggambarkan tahap-tahap proses mendesain prototipe 1.

4. Data Hasil Validasi Ahli Terhadap Perangkat Pembelajaran

Data hasil validasi ahli terhadap perangkat pembelajaran dilakukan untuk mengumpulkan data terkait kevalidan perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti. Data ini berupa data kevalidan dan kepraktisan RPP dan LKPD terkait penilaian terhadap beberapa aspek pada perangkat pembelajaran oleh para

ahli yang berkompeten di bidangnya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. **Teknik Wawancara**, dalam penelitian ini teknik wawancara digunakan untuk mendukung maupun menjawab rumusan masalah pada poin ke-1 tentang kondisi awal yang meliputi kemampuan pemecahan masalah awal peserta didik dan proses pembelajaran materi SPLDV sebelumnya. Teknik wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, artinya wawancara dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Wawancara terstruktur ini dirancang sama dengan kuesioner, hanya saja bukan pertanyaan tertulis yang diajukan tetapi pertanyaan lisan yang dilakukan oleh seorang pewawancara. Wawancara ini dilakukan secara langsung di MTs Negeri 4 Kota Surabaya. Sebelumnya dilakukan perjanjian dengan pendidik mengenai waktu wawancara secara *online* melalui media sosial *Whatsapp*. Setelah ditentukan tanggal dan jam, peneliti mempersiapkan alat perekam maupun pedoman wawancara. Kemudian pada saat wawancara berlangsung, hal pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah akan meminta ijin terlebih dahulu agar bersedia untuk diwawancarai dengan alat perekam untuk memperoleh hasil wawancara yang akurat dan agar tidak kehilangan informasi. Setelah itu, sebelum mengajukan pertanyaan, peneliti menjelaskan terlebih dahulu mengenai permasalahan penelitian dan pedoman yang dilakukan selama kegiatan wawancara berlangsung. Peneliti selalu mengulang dan menegaskan kembali setiap jawaban dari informan untuk menyesuaikan jawaban dengan pertanyaan yang diajukan. Hal ini untuk menjaga validitas data dan untuk memperoleh informasi yang lebih lengkap tentang topik yang sedang diteliti.
2. **Teknik Dokumentasi**, dalam penelitian ini adanya teknik dokumentasi untuk mendukung maupun menyimpulkan data mengenai kemampuan pemecahan masalah awal peserta didik. Teknik ini memperoleh dokumentasi nilai ulangan harian materi SPLDV peserta didik sebelum dilakukan penelitian. Dokumentasi ini diperoleh dengan menjelaskan tujuan penelitian terlebih

dahulu, kemudian peneliti meminta ijin agar pendidik bersedia membagikan nilai ulangan harian materi SPLDV peserta didik.

3. **Teknik Catatan Lapangan (*field note*)**, digunakan untuk mencatat segala sesuatu yang dilakukan oleh peneliti ketika proses mendesain prototipe 1. Catatan lapangan yang dibuat oleh peneliti berbentuk jurnal harian ditulis secara bebas.
4. **Teknik Angket**, dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket untuk memperoleh data kevalidan dan kepraktisan dari perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Data kevalidan perangkat pembelajaran yang meliputi RPP dan LKPD. Pada proses validasi, peneliti memberikan lembar angket validasi secara *online* kepada empat orang validator yang sebelumnya telah ditentukan oleh peneliti. Sebelumnya peneliti menghubungi keempat validator melalui media sosial *Whatsapp* dan kemudian meminta ijin untuk bersedia menjadi validator perangkat pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Setelah mendapatkan ijin, peneliti memberikan lembar angket validasi dalam bentuk *docx*, sehingga para validator mudah untuk mengisinya. Pemberian lembar angket validasi dikirim melalui berbagai macam media sosial diantaranya *WhatsApp*, *Google Classroom*, maupun *E-mail*. Untuk validator dalam penelitian ini terdiri dari 3 dosen pendidikan matematika UIN Sunan Ampel Surabaya dan 1 pendidik matematika MTs Negeri 4 Kota Surabaya. Kemudian validator diminta untuk memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan kriteria pada instrumen penilaian yang dinilai. Kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan menelaah hasil validasi oleh validator terhadap instrumen penilaian. Sehingga hasil telaah tersebut digunakan sebagai masukan untuk merevisi maupun menyempurnakan perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. **Pedoman Wawancara**, lembar ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kondisi awal yang meliputi kemampuan pemecahan masalah awal peserta didik dan proses pembelajaran materi SPLDV sebelumnya. Lembar hasil wawancara yang dilakukan kepada salah satu pendidik matematika kelas VIII MTs Negeri 4

Kota Surabaya berupa pertanyaan-pertanyaan yang meliputi lima aspek yakni (1) kondisi awal pendidik dan peserta didik; (2) model dan metode pembelajaran; (3) media pembelajaran; (4) sumber belajar; dan (5) kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Pedoman wawancara terdapat pada **lampiran A.5**.

2. **Lembar Dokumentasi**, lembar ini berisi nilai ulangan harian materi SPLDV peserta didik. Lembar ini digunakan untuk membandingkan hasil wawancara maupun menyimpulkan kondisi awal kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Lembar ini dapat dilihat pada **lampiran C.2**.
3. **Catatan Lapangan (*field note*)**, lembar ini berisi jurnal harian bebas yang dipikirkan oleh peneliti pada saat mendesain prototipe 1 sebelum dinilai oleh para validator ahli. Catatan ini berisi seluruh proses mendesain prototipe 1, mulai dari awal hingga akhir terbentuknya prototipe 1. Catatan ini dapat dilihat pada **lampiran A.6**.
4. **Lembar Angket Validasi**, lembar ini digunakan untuk mengetahui data terkait kevalidan dan kepraktisan perangkat pembelajaran yang dimodifikasi dari lembar angket validasi yang telah ada. Lembar angket validasi pada penelitian ini berupa lembar angket validasi RPP dan lembar angket validasi LKPD ditinjau dari aspek tujuan, isi, waktu, bahasa, format, dan kesesuaian materi. Untuk skala pengisian pada lembar angket validasi yakni 1 (sangat kurang baik); 2 (kurang baik); 3 (baik); serta 4 (sangat baik). Sedangkan skala pengisian kepraktisan yakni 4 (dapat digunakan tanpa revisi); 3 (dapat digunakan dengan sedikit revisi); 2 (dapat digunakan dengan banyak revisi); serta 1 (tidak dapat digunakan). Lembar ini dapat dilihat pada **lampiran B**.

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Hasil Wawancara

Kegiatan analisis data transkrip hasil wawancara terdiri dari empat tahap, yaitu:

a. Reduksi data (*data reduction*)

Reduksi data dilakukan setelah wawancara. Data yang berasal dari hasil wawancara dengan informan yang didapat akan diseleksi oleh peneliti. Dengan kata lain, dalam tahap reduksi ini dilakukan pengurangan data yang tidak perlu. Kumpulan data akan dipilih dan dikategorikan sebagai data

yang relevan dan data yang mentah. Data yang mentah dipilih kembali dan data yang relevan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian akan disiapkan untuk proses penyajian data. Hasil wawancara dituangkan secara tertulis dengan cara sebagai berikut:

- 1) Memutar hasil rekaman beberapa kali agar dapat menuliskan dengan tepat jawaban yang diucapkan subjek.
- 2) Menranskrip hasil wawancara dengan subjek. Adapun pengkodean dalam wawancara antara lain:

$P_{a.b}$: pewawancara

$N_{a.b}$: subjek dengan,

a = aspek ke-a, dengan $a = 1,2,3,4,5$

b = pertanyaan atau jawaban ke-c, dengan $c = 1, 2, 3, \dots$

Berikut contohnya:

$P_{1.2}$: pewawancara untuk aspek ke-1 dan pertanyaan ke-2

$N_{1.2}$: narasumber untuk aspek ke-1 dan jawaban ke-2

- 3) Memeriksa kembali hasil transkrip.

b. Penyajian Data (*data display*)

Pada kegiatan ini, peneliti berusaha menyusun data yang relevan sehingga informasi yang didapat dapat menjawab masalah penelitian. Data yang disajikan akan diuraikan dengan menggunakan metode induktif dan deskriptif, yaitu menggambarkan hasil jawaban secara nyata dan apa adanya sesuai dengan fakta di tempat penelitian untuk kemudian ditarik kesimpulan atau generalisasi berbentuk data deskriptif sesuai dengan apa yang diteliti. Selain itu, pada kegiatan ini peneliti juga menggunakan teknik triangulasi sebagai teknik untuk mengecek keabsahan data. Dimana dalam pengertiannya triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dalam membandingkan hasil wawancara terhadap objek penelitian.⁶⁸ Pada tahap ini, peneliti akan membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan. Dokumen yang berkaitan yang dimaksud adalah nilai ulangan harian peserta didik materi

⁶⁸Lexy J. Moleong, Metode Penelitian Kualitatif, (Jakarta: Rosdakarya, 2017), hal.330

SPLDV kelas VIII MTs Negeri 4 Surabaya.

c. Penarikan kesimpulan (*conclusion*)

Penarikan kesimpulan pada penelitian ini ditujukan untuk mengungkapkan kondisi awal yang meliputi kemampuan pemecahan masalah awal pada peserta didik serta proses pembelajaran materi SPLDV sebelumnya.

2. Analisis Data Dokumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik

Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi SPLDV. Analisis ini dilakukan dengan cara menghitung persentase nilai ulangan harian peserta didik pada materi SPLDV yang mengacu pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Sehingga nilai maksimal yang diperoleh adalah 100 dengan KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran matematika adalah 75.

Adapun langkah-langkah menganalisis adalah sebagai berikut.

- a. Menghitung jumlah seluruh peserta didik
- b. Menghitung jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai ulangan harian > 75 . Pemilihan nilai lebih dari 75 karena mengacu pada nilai KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran matematika adalah 75, sehingga nilai yang dihitung untuk menganalisis data dokumentasi kemampuan pemecahan masalah adalah peserta didik yang memperoleh nilai lebih dari 75.
- c. Menghitung persentase nilai ulangan harian materi SPLDV peserta didik dengan rumus berikut:

$$PN = \frac{N_s}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

PN = Persentase Nilai

N_s = Jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai ulangan harian > 75

N = Jumlah seluruh peserta didik

- d. Mengkonversi persentase nilai ulangan harian peserta didik berdasarkan kriteria penilaian berikut.⁶⁹

Tabel 3.1
Kriteria Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah

Persentase Nilai (%)	Klasifikasi
$PN > 80$	Sangat Baik
$60 < PN \leq 80$	Baik
$40 < PN \leq 60$	Cukup
$20 < PN \leq 40$	Kurang Baik
$PN \leq 20$	Sangat Kurang

Berdasarkan kriteria di atas, tingkat kemampuan pemecahan masalah peserta didik materi SPLDV dikatakan baik apabila nilai persentase nilai ulangan harian materi SPLDV memenuhi kriteria “baik” atau “sangat baik”.

3. Analisis Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran

Analisis data hasil validasi perangkat pembelajaran (RPP dan LKPD) yang telah dikembangkan dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diberikan oleh para validator dalam beberapa aspek dan beberapa indikator. Dalam mencari nilai rata-rata dari beberapa aspek penilaian kevalidan RPP dan LKPD, maka yang harus dilakukan adalah:

- a. Pertama, merekapitulasi data penilaian kevalidan RPP dan LKPD pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2
Data Validitas RPP dan LKPD

Aspek Penilaian	Indikator	Validator			Rata-rata setiap indikator (TI_i)	Rata-rata setiap aspek (TA_i)
		Ke-1	Ke-2	Ke-3		

⁶⁹Oemar Hamalik, *Teknik Pengukuran Dan Evaluasi Pendidikan*, (Bandung: Mandar Maju, 1989), hal.122

Rata-rata Total Validasi RPP dan LKPD (VR)						

- b. Mencari rata-rata setiap indikator dari semua validator

$$TI_i = \frac{\sum_{h=1}^n A_{hi}}{n}$$

Keterangan:

TI_i : rata-rata indikator ke- i

A_{hi} : jumlah skor hasil penilaian validator ke- h terhadap indikator ke- i

n : banyaknya validator

- c. Mencari rata-rata setiap aspek dari semua validator

$$TA_i = \frac{\sum_{h=1}^n TI_{hi}}{n}$$

Keterangan:

TA_i : rata-rata nilai aspek ke- i

TI_{hi} : jumlah rata-rata indikator ke- h terhadap aspek ke- i

n : banyaknya indikator dalam aspek ke- i

- d. Mencari rata-rata total validitas RPP dan LKPD

$$VR = \frac{\sum_{i=1}^n TA_i}{n}$$

Keterangan:

VR : rata-rata total validitas

TA_i : jumlah rata-rata nilai aspek ke- i

n : banyaknya aspek

- e. Kemudian nilai rata-rata total validitas RPP dan LKPD dirujuk pada interval tingkat kevalidan RPP dan LKPD sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kriteria Kategori Kevalidan RPP dan LKPD

Interval Skor	Kategori Kevalidan
4 = VR	Sangat valid
$3 \leq VR < 4$	Valid

$2 \leq VR < 3$	Kurang Valid
$1 \leq VR < 2$	Tidak valid

Kesimpulan yang harus diperoleh adalah perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKPD dikatakan valid jika rata-rata total hasil penilaian validator terhadap RPP berada pada kategori "valid" atau "sangat valid", jika tidak maka diperlukan revisi terhadap RPP dan LKPD yang dikembangkan.

4. Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Untuk mengetahui kepraktisan perangkat pembelajaran, terdapat empat kriteria penilaian umum perangkat pembelajaran dengan skor nilai, diantaranya adalah:⁷⁰

Tabel 3.4
Penilaian Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Nilai	Keterangan
A	Dapat digunakan tanpa revisi
B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C	Dapat digunakan dengan banyak revisi
D	Tidak dapat digunakan

Perangkat pembelajaran yang berupa RPP dan LKPD dikatakan praktis apabila validator menyatakan bahwa perangkat pembelajaran tersebut bernilai A atau B yakni dapat digunakan di lapangan dengan tanpa revisi atau sedikit revisi yang telah diisi pada lembar angket validasi. Penentuan kategori penilaian perangkat pembelajaran berdasarkan penilaian tertinggi, minimal dari 3 validator. Apabila keempat validator memberi nilai yang berbeda, maka dilakukan revisi hingga mencapai minimal 3 validator memberikan nilai yang sama.

⁷⁰Binta Humairoh, *Op.Cit.*, hal.63

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Data Hasil Investigasi Awal

Pada penelitian ini, hasil data hasil investigasi awal berupa transkrip hasil wawancara. Proses wawancara dilaksanakan pada tanggal 22 Juni 2020 di MTs Negeri 4 Kota Surabaya. Informan pada penelitian ini adalah Bapak Yatim S.Pd. selaku pendidik matematika kelas VIII. Berikut transkrip hasil wawancara:

- P_{1.1} : Berapa lama Bapak/Ibu mengajar di MTs Negeri 4 Surabaya?
- N_{1.1} : Saya mengajar di MTsN 4 Surabaya ini sudah 18 tahun. Semenjak 2002 sampai saat ini.
- P_{1.2} : Berapa lama Bapak/Ibu mengajar di kelas VIII?
- N_{1.2} : Untuk mengajar kelas 8, sudah tiga tahun terakhir ini. Namun tahun- tahun sebelumnya juga pernah mengajar di kelas 7 dan 9. Di MTs Negeri 4 Kota Surabaya, hampir setiap tahunnya selalu ada perubahan jadwal pendidik
- P_{1.3} : Berapa jumlah peserta didik yang belajar di kelas Bapak/Ibu saat ini?
- N_{1.3} : Saya mengajar di 3 kelas, yaitu 8C, 8D, dan 8E. Tiap kelas berjumlah 40 peserta didik
- P_{1.4} : Bagaimana hasil belajar peserta didik di kelas pada pembelajaran khususnya materi SPLDV?
- N_{1.4} : Untuk materi SPLDV, kalau menurut saya hasil belajarnya anak-anak Alhamdulillah sudah cukup baik
- P_{1.5} : Bagaimana cara Bapak/Ibu menyampaikan materi SPLDV kepada peserta didik ?
- N_{1.5} : Saya selalu melihat kondisi peserta didik, karena kemampuan di setiap kelas pasti berbeda-beda. Jadi saya menyesuaikan dengan peserta didik. Tetapi yang pasti, saat saya menjelaskan materi SPLDV yang saya gunakan metode ceramah terlebih dahulu
- P_{2.1} : Model pembelajaran apakah yang Bapak/Ibu ketahui?
- N_{2.1} : Model jigsaw, metode ekspositori

- P_{2.2} : Apa model pembelajaran yang biasanya digunakan oleh Bapak/Ibu khususnya saat mengajar materi SPLDV di kelas?
- N_{2.2} : Saya tidak ada model pembelajaran yang khusus. Seperti sebelumnya, saya tergantung dengan kondisi peserta didik dan alokasi waktu. Untuk materi SPLDV, biasanya saya menggunakan seperti kegiatan ekonomi yang pembelanjaan.
- P_{2.3} : Apa metode pembelajaran yang dibiasanya digunakan oleh Bapak/Ibu saat mengajar materi SPLDV di kelas?
- N_{2.3} : Sama seperti sebelumnya, saya tidak ada metode pembelajaran yang khusus. Tergantung dengan kondisi peserta didik dan alokasi waktu.
- P_{2.4} : Bagaimana respon peserta didik terhadap model dan metode yang Bapak/Ibu terapkan pada pembelajaran materi SPLDV?
- N_{2.4} : Respon peserta didik terlihat tertarik kalau menurut saya. Karena ada bendanya secara nyata. Jadi tidak perlu membayangkan.
- P_{2.5} : Apakah Bapak/Ibu menggunakan model dan metode yang bervariasi pada saat mengajar materi SPLDV?
- N_{2.5} : Tidak. Tetapi pernah menggunakan model, metode, bahan-bahan ajar yang bervariasi. Namun tidak selalu divariasi. Kembali lagi ke kondisi peserta didik dan alokasi waktu
- P_{2.6} : Mengapa Bapak/Ibu tidak menggunakan model dan metode pembelajaran yang berbeda pada tiap pembelajaran materi SPLDV? (Jika pada pertanyaan no.5 jawabannya tidak)
- N_{2.6} : Karena melihat kondisi peserta didik dan alokasi waktu. Alokasi waktu yang cukup juga harus dipikirkan apabila menggunakan model atau metode tertentu, kira-kira waktunya cukup atau tidak. Karena apabila alokasi waktunya tidak cukup, namun tetap dipaksakan dan dilanjutkan di kemudian hari, maka hasilnya pasti akan berbeda. Kemudian untuk alokasi waktu yang mendapatkan matematika di jam pertama dan akhir akan sangat berbeda. Kondisi anak yang mendapatkan pelajaran matematika di jam pertama,

pasti peserta didik masih terlihat *fresh* dan belum mengantuk. Tapi untuk anak-anak yang mendapatkan pelajaran matematika di jam akhir, kebanyakan peserta didik akan terlihat capek jenuh, bosan. Sehingga biasanya di jam terakhir, saya menggunakan ceramah, namun saya juga tetap mengajak peserta didik berdiskusi sehingga peserta didik dapat merasakan matematika yang real yang nyata. Nah yang saya takutkan jika menggunakan model atau metode yang bervariasi adalah jika peserta didik memiliki kemampuan yang kurang dalam memahami materi maka peserta didik akan bingung, akibatnya anak tidak paham dengan materi-metari SPLDV selanjutnya. Menurut saya, metode saya yang saya gunakan yaitu membuat anak tertarik dulu dengan kita. Disenangi dulu oleh anak-anak. Kalau anak sudah tertarik atau senang dengan kita, saya yakin seberat apapun pelajarannya, anak-anak pasti senang. Kalau sudah tertarik dengan kita, minimal anak itu akan memperhatikan kita. Jadi *insyaAllah* anak itu juga memperhatikan ketika kita menjelaskan materi.

- P_{2.7} : Pernahkah Bapak/Ibu menggunakan model pembelajaran *Anchored Instruction* pada saat mengajar materi SPLDV?
- N_{2.7} : Belum pernah. Saya baru mendengar model itu. Jadi hal yang baru
- P_{2.8} : Pernahkah Bapak/Ibu menggunakan metode Al-Ghazali pada saat mengajar materi SPLDV?
- N_{2.8} : Belum pernah menerapkan. Tetapi saya pernah mendengar metode-metode itu
- P_{2.9} : Apakah Bapak/Ibu pernah berpikir menggunakan model *Anchored Instruction* dan metode Al-Ghazali pada saat mengajar materi SPLDV di kelas?
- N_{2.9} : Akan saya coba. Kan kemarin sudah baca-baca teorinya. Kalau cocok dengan peserta didik, kenapa nggak dipakai.
- P_{3.1} : Apa saja media yang Bapak/Ibu gunakan untuk mengajar materi SPLDV di kelas?

- N_{3.1} : Media yang saya gunakan buku ajar, lembar-lembar kerja, dan benda yang bersifat konkret, sederhana, nyata di kehidupan sehari-hari seperti buku, alat tulis, bulpoin. Tapi sesekali juga menggunakan LCD dengan memberikan video-video pembelajaran dari youtube
- P_{3.2} : Apakah Bapak/Ibu dalam menggunakan media sering mendapatkan kesulitan dalam mengajar materi SPLDV?
- N_{3.2} : Awalnya memang anak-anak kurang paham, tapi jika dijelaskan berulang-ulang, *insyaAllah* anak-anak akan paham
- P_{4.1} : Buku apa yang digunakan peserta didik dalam pembelajaran materi SPLDV di kelas?
- N_{4.1} : Buku Pegangan Intan
- P_{4.2} : Apakah Bapak/Ibu saat mengajar materi SPLDV hanya menggunakan buku yang digunakan oleh peserta didik di kelas?
- N_{4.2} : Yang paling utama buku pegangan Intan itu. Soalnya di buku itu banyak latihan-latihan soal, kemudian penjelasan materinya juga tidak terlalu rumit. Tetapi saya juga menggunakan buku pegangan pendidik, buku Erlangga, dan referensi-referensi lain
- P_{5.1} : Menurut Bapak/Ibu kemampuan pemecahan masalah SPLDV metode substitusi peserta didik di kelas, apakah sudah cukup baik atau masih kurang?
- N_{5.1} : Masih kurang
- P_{5.2} : Menurut Bapak/Ibu kemampuan pemecahan masalah SPLDV metode eliminasi peserta didik di kelas, apakah sudah cukup baik atau masih kurang?
- P_{5.2} : Sudah baik
- N_{5.3} : Menurut Bapak/Ibu kemampuan pemecahan masalah SPLDV metode grafik peserta didik di kelas, apakah sudah cukup baik atau masih kurang?
- P_{5.3} : 80% sudah baik
- P_{5.4} : Menurut Bapak/Ibu kemampuan pemecahan masalah SPLDV metode campuran peserta didik di kelas, apakah sudah cukup baik atau masih kurang?
- N_{5.4} : Baik Alhamdulillah

- P_{5.5} : Menurut Bapak/Ibu, apa yang membuat kemampuan pemecahan masalah SPLDV metode (salah satu metode) peserta didik masih kurang? (Jika pada pertanyaan no.1,2,3,4 jawabannya masih kurang)
- P_{5.5} : Untuk metode substitusi kebanyakan kurang diminati peserta didik. Sehingga pada saat mengerjakan soal SPLDV metode substitusi, anak-anak kurang teliti dengan hasil jawabannya. Masih banyak kesalahan ketika terjadi perpindahan ruas antara koefisien dan konstanta. Anak-anak masih bingung membedakan operasi bilangan. Kadang masih keliru antara positif, negatif, kemudian yang harusnya dijumlah jadi dikurangi, dan yang harusnya dibagi jadi dikali. Masih banyak terjadi seperti itu. Untuk metode grafik, mungkin pemahaman tentang grafik yang masih kurang. Kadang anak-anak masih bingung dengan interval angka yang akan digambar pada diagram cartesius. Tapi jika angka intervalnya kecil, anak-anak akan lebih mudah paham. Tapi jika interval angkanya besar, anak-anak pasti bingung
- N_{5.6} : Menurut Bapak/Ibu, bagaimana melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik di kelas yang baik?
- P_{5.6} : Menurut saya, melihat kondisi peserta didik, jika kemampuan peserta didik belum bisa atau dibawah 80%, maka diberikan PR (Pekerjaan Rumah). Tetapi jika kemampuan peserta didik rata-rata 90% sudah bisa, maka langsung diberikan tugas secara langsung saja di sekolah. Tetapi semua peserta didik, minimal dikasih tugas untuk dikerjakan dirumah supaya anak bisa belajar lagi dan tidak lupa dengan materi yang sudah disampaikan sebelumnya. Untuk tugasnya tidak boleh banyak-banyak, maksimal 5 soal saja.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan salah satu pendidik matematika kelas VIII MTs Negeri 4 Surabaya, untuk kemampuan pemecahan masalah awal peserta didik pada materi SPLDV terutama pada metode penyelesaian eliminasi dan campuran, sudah baik. Kemudian untuk penyelesaian SPLDV metode grafik, 80% sudah baik. Namun untuk penyelesaian SPLDV metode

subsitusi, kurang dikuasai oleh peserta didik. Sesuai dengan alasan yang disampaikan oleh pendidik, hal tersebut terjadi karena peserta didik masih bingung dengan operasi bilangan yang harusnya penjumlahan menjadi pengurangan, dan yang harusnya pembagian menjadi perkalian. Sehingga pada saat peserta didik mengerjakan soal SPLDV metode subsitusi, masih banyak terjadi kesalahan ketika perpindahan ruas antara koefisien dan konstanta. Hal tersebut dapat berpengaruh pada hasil jawaban peserta didik. Kemudian kesalahan dalam pengerjaan soal SPLDV metode grafik adalah kurangnya pemahaman mengenai interval pada grafik dalam diri peserta didik. Peserta didik terkadang masih merasa bingung dengan angka interval yang akan digambar pada diagram cartesius, terutama apabila interval angkanya besar. Namun apabila angka intervalnya kecil, peserta didik akan lebih mudah paham.

Kemudian untuk proses pembelajaran di MTs Negeri 4 Surabaya yang dilakukan oleh pendidik pada saat menjelaskan materi SPLDV dilakukan menggunakan buku pegangan Intan. Pendidik tidak memiliki model ataupun metode yang khusus dalam menyampaikan materi SPLDV karena pendidik memikirkan alokasi waktu dan kondisi peserta didik. Hal tersebut sangat dipertimbangkan oleh pendidik pada saat penyampaian materi terutama materi SPLDV. Sehingga pendidik lebih menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi SPLDV. Namun pendidik juga tetap mengajak peserta didik untuk berdiskusi dengan cara seperti melakukan kegiatan ekonomi yaitu pembelanjaan. Dalam menjelaskan materi SPLDV, pendidik juga menggunakan bantuan media pembelajaran yang bersifat nyata dalam kehidupan sehari-hari dan bantuan LCD dengan cara memberikan video-video pembelajaran yang bersumber dari *youtube*. Selain itu, dalam pemilihan model atau metode, pendidik juga mempertimbangkan kemampuan peserta didik yang berbeda-beda di setiap kelas.

2. Data Dokumentasi Nilai Peserta Didik

Data ini berupa nilai ulangan harian pada materi SPLDV kelas VIII MTs Negeri 4 Kota Surabaya. Berikut dokumentasi nilai ulangan hariannya:

a. Kelas VIII-C

Tabel 4.1
Nilai Ulangan Harian Materi SPLDV Kelas 8C

No.Urut	NAMA	L/P	NILAI UH
1.	ADP	L	54
2.	AAS	P	60
3.	ANF	P	57
4.	ASF	P	90
5.	ADR	P	47
6.	BAP	L	60
7.	BLR	P	70
8.	DID	L	67
9.	DAMP	P	60
10.	DZ	P	57
11.	EKNR	L	67
12.	EE	P	60
13.	HRAAH	L	60
14.	IZ	P	67
15.	IY	L	80
16.	IH	P	63
17.	MAY	L	63
18.	MRA	L	50
19.	MADF	L	70
20.	MH	L	57
21.	MAR	L	60
22.	MBN	L	43
23.	MA	L	23
24.	MPYSPS	L	70
25.	MWM	L	47
26.	NARM	P	83
27.	NLP	P	80
28.	ORR	P	47
29.	RRPA	L	70
30.	RREJ	L	77
31.	SWM	L	67
32.	SAS	P	73

33.	SR	P	83
34.	SDR	P	67
35.	TR	L	63
36.	VMNH	P	63
37.	VMM	P	67
38.	VP	P	50
39.	ZRFDS	P	77
40.	ZNAB	P	67

b. Kelas VIII-D

Tabel 4.2
Nilai Ulangan Harian Materi SPLDV Kelas 8D

No.Urut	NAMA	L/P	NILAI UH
1.	AM	L	67
2.	AMF	P	67
3.	AZA	P	70
4.	ANA	P	73
5.	AS	L	73
6.	BAP	P	77
7.	DRAS	L	40
8.	DAA	P	70
9.	DD	L	53
10.	EAM	P	67
11.	FAN	P	70
12.	FDN	P	77
13.	FAR	P	73
14.	HNZ	P	73
15.	IR	L	80
16.	IH	L	80
17.	LNZ	P	77
18.	MRH	L	77
19.	MDSM	L	77
20.	MKHP	L	57
21.	MBM	L	67
22.	MAVM	L	70
23.	MDF	L	83

24.	MGZA	L	77
25.	NR	P	77
26.	NSZ	P	83
27.	NASP	P	63
28.	NAZ	P	87
29.	NH	P	83
30.	NDAD	L	80
31.	NAM	P	60
32.	PPPP	L	33
33.	QAP	P	43
34.	RSS	P	50
35.	RD	L	57
36.	RH	L	60
37.	SLPW	P	70
38.	SF	L	57
39.	SS	P	40
40.	VPS	P	77

c. Kelas VIII-E

Tabel 4.3
Nilai Ulangan Harian Materi SPLDV Kelas 8E

No.Urut	NAMA	L/P	NILAI UH
1.	AASM	L	50
2.	AFHI	L	50
3.	AZMF	L	57
4.	APR	P	43
5.	AF	P	40
6.	APY	P	47
7.	AS	P	23
8.	ADSD	L	77
9.	AWE	P	67
10.	AZN	P	70
11.	CDJ	L	43
12.	DCS	L	73
13.	DNR	P	80
14.	DA	P	80

15.	EFN	P	73
16.	ETK	L	73
17.	FDAL	P	57
18.	FK	P	47
19.	HOR	P	87
20.	IFR	L	80
21.	IFDL	P	70
22.	IBI	L	67
23.	KFP	P	87
24.	K	P	97
25.	MDR	L	63
26.	MZN	L	67
27.	MJEP	L	67
28.	NMH	P	63
29.	NVR	P	47
30.	NRR	L	63
31.	PDI	P	67
32.	RLFZ	P	63
33.	RDA	L	70
34.	RDAS	P	40
35.	RHS	L	47
36.	RMF	P	60
37.	SAR	P	50
38.	SDA	P	67
39.	SBR	P	67
40.	WAH	L	63

Data dokumentasi menunjukkan bahwa untuk nilai ulangan harian pada kelas VIII-C hanya terdapat 7 anak yang mendapatkan nilai diatas KKM dengan skor tertinggi adalah 90. Sedangkan pada kelas VIII-D terdapat 15 anak yang mendapatkan nilai diatas KKM dengan skor tertinggi adalah 87. Selanjutnya pada kelas VIII-E hanya terdapat 7 anak yang mendapatkan nilai diatas KKM dengan nilai skor tertinggi adalah 97.

3. Data Proses Mendesain Prototipe 1

Desain prototipe 1 yang dikembangkan disesuaikan dengan saran-saran dari dosen pembimbing. Deskripsi kegiatan selama

mendesain prototipe 1 disajikan dalam catatan lapangan (*field note*) yang disertakan pada **lampiran A.6**. Sedangkan rincian kegiatannya disajikan dalam tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4
Kegiatan Selama Proses Mendesain Prototipe 1

No.	Tanggal	Nama Kegiatan	Kegiatan yang dilakukan
1.	28 Maret 2020	Desain	Merancang indikator kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi dan tugas-tugas yang akan diberikan kepada peserta didik pada LKPD
2.	01 Maret 2020	Desain	Mencari video pembelajaran yang akan digunakan sebagai tugas pada LKPD
3.	02 – 03 Maret 2020	Realisasi	Menyusun RPP pertemuan 1 pembelajaran model <i>Anchored Instruction</i> Dengan Metode AI-Ghazali sesuai format revisi edaran Mendikbud No.14 Tahun 2019
4.	04 Maret 2020	Realisasi	Menyusun RPP pertemuan 2 pembelajaran model <i>Anchored Instruction</i> Dengan Metode AI-Ghazali sesuai format revisi edaran Mendikbud No.14 Tahun 2019
5.	05 Maret 2020	Realisasi	Menyusun RPP pertemuan 3 pembelajaran model <i>Anchored Instruction</i> Dengan Metode AI-Ghazali sesuai format revisi edaran Mendikbud No.14 Tahun 2019

6.	06 - 07 Maret 2020	Realisasi	Menyusun <i>Cover</i> LKPD
7.	08 – 10 Maret 2020	Realisasi	Menyusun LKPD 1
8.	11 Maret 2020	Realisasi	Menyusun LKPD 2 dan 3
9.	13 Maret 2020	Bimbingan ke dosen pembimbing I	Mengevaluasi perangkat pembelajaran kepada dosen pembimbing I
10.	14 – 19 Maret 2020	Revisi I	Melakukan perbaikan seluruh RPP dan LKPD serta melaksanakan saran-saran yang diberikan oleh dosen pembimbing
11.	20 Maret 2020	Bimbingan ke dosen pembimbing I (Secara <i>Online</i>)	Mengirim file revisi I secara <i>online</i> melalui media sosial <i>Whatsapp</i>
11.	24 Maret 2020	Bimbingan ke dosen pembimbing I (Secara <i>Online</i>)	Melakukan kegiatan diskusi secara <i>online</i> melalui media sosial <i>Whatsapp</i> dengan dosen pembimbing I yang membahas mengenai kesalahan-kesalahan yang terdapat dalam RPP maupun LKPD
12.	25 – 30 Maret 2020	Revisi II	Memperbaiki atau merevisi kesalahan-kesalahan yang terdapat pada RPP dan LKPD
13.	31 Maret 2020	Bimbingan ke dosen pembimbing I	Mengirim file revisi II secara <i>online</i> melalui media sosial <i>Whatsapp</i>

		(Secara <i>Online</i>)	
14.	03 April 2020	Bimbingan ke dosen pembimbing I (Secara <i>Online</i>)	Melakukan kegiatan diskusi secara <i>online</i> melalui media sosial <i>Whatsapp</i> dengan dosen pembimbing I yang membahas mengenai file revisi II
15.	06 – 14 April 2020	Revisi III	Memperbaiki atau merevisi kesalahan-kesalahan yang terdapat pada RPP dan LKPD
16.	15 April 2020	Bimbingan ke dosen pembimbing I (Secara <i>Online</i>)	Mengirim file revisi III secara <i>online</i> melalui media sosial <i>Whatsapp</i>
17.	17 April 2020	Bimbingan ke dosen pembimbing I (Secara <i>Online</i>)	Dosen pembimbing 1 menyatakan meminta saran dan persetujuan untuk lanjut ke tahap validasi kepada dosen pembimbing 2
18.	20 April 2020	Bimbingan ke dosen pembimbing II (Secara <i>Online</i>)	Mengirim file prototipe 1 (RPP dan LKPD) secara <i>online</i> melalui media sosial <i>E-mail</i>
19.	27 Mei 2020	Bimbingan ke dosen pembimbing II (Secara <i>Online</i>)	Dosen pembimbing 2 menyatakan untuk lanjut ke tahap validasi

4. Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran

Sebelum digunakan, selayaknya perangkat pembelajaran yang dikembangkan mempunyai status “valid”. Proses validasi dilaksanakan selama lebih kurang 1 bulan. Para validator adalah orang-orang yang ahli dan kompeten terkait penyusunan perangkat pembelajaran yang berupa RPP dan LKPD. Sehingga dapat membantu menyempurnakan perangkat tersebut dengan memberikan masukan atau saran. Saran-saran dari validator tersebut akan dijadikan bahan pertimbangan untuk merevisi prototipe 1 perangkat pembelajaran sehingga menghasilkan prototipe 2 perangkat pembelajaran.

Adapun validator yang dipilih dalam penelitian ini yang disajikan dalam tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.5
Daftar Nama Validator

No.	Nama Validator	Keterangan
1.	Dr. Suparto, M.Pd.I	Ketua Jurusan PMIPA UIN Sunan Ampel Surabaya
2.	Agus Prasetyo Kurniawan, M.Pd	Dosen Pendidikan Matematika UIN Sunan Ampel Surabaya
3.	Fanny Adibah, M.Pd	Dosen Pendidikan Matematika UIN Sunan Ampel Surabaya
4.	Yatim, S.Pd.	Pendidik Matematika MTs Negeri 4 Kota Surabaya

a. Data Kevalidan RPP

Penilaian kevalidan RPP oleh validator meliputi beberapa jenis aspek yaitu tujuan pembelajaran, isi, waktu dan bahasa. Berikut ini adalah tabel 4.6 hasil penilaian kevalidan RPP oleh validator:

Tabel 4.6
Data Hasil Kevalidan RPP

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Validator Ke-				Rata-rata setiap indikator (TI_i)	Rata-rata setiap aspek (TA_i)
			1	2	3	4		
1.	Tujuan	a. Ketepatan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran	3	4	4	3	3,5	3,5
		b. Kesesuaian tujuan dengan tingkat perkembangan peserta didik	3	3	4	4	3,5	
2.	Isi	a. Kesesuaian sintaks model <i>Anchored Instruction</i> di langkah-langkah pembelajaran	3	4	4	4	3,75	3,56
		b. Penerapan sintaks model <i>Anchored Instruction</i> di langkah-langkah pembelajaran sudah terlihat	3	3	4	3	3,25	
		c. Penerapan metode ceramah menurut Al-Ghazali yang digunakan sudah terlihat	3	4	4	4	3,75	
		d. Penerapan metode diskusi menurut Al-Ghazali yang digunakan sudah terlihat	3	4	4	4	3,75	
		e. Penerapan metode pemberian tugas menurut Al-Ghazali	3	4	4	3	3,5	

		yang digunakan sudah terlihat						
		f. Penerapan metode hadiah-hukuman menurut Al-Ghazali yang digunakan sudah terlihat	3	3	4	3	3,25	
		g. Kesesuaian nilai akhlak menurut Al-Ghazali yang dimunculkan di langkah-langkah pembelajaran	3	3	4	4	3,5	
		h. Kesesuaian indikator kemampuan pemecahan masalah sudah terlihat	3	4	4	4	3,75	
		i. Kebenaran materi SPLDV	3	3	4	4	3,5	
3.	Waktu	a. Kesesuaian waktu dalam melakukan pelaksanaan pembelajaran	3	3	3	2	2,75	2,75
4.	Bahasa	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	4	4	3	3,5	3,5
		b. Penggunaan bahasa secara sistematis dan konsisten	3	4	4	3	3,5	
		c. Menggunakan kaidah bahasa indonesia sesuai EYD (Ejaan Yang Disempurnakan)	3	4	4	3	3,5	
Rata-rata total validasi RPP (VR)								3,3275

b. Data Kevalidan LKPD

Penilaian kevalidan LKPD oleh validator meliputi beberapa jenis aspek yaitu format, isi, bahasa dan kesesuaian materi. Berikut ini adalah tabel 4.7 hasil penilaian kevalidan LKPD oleh validator:

Tabel 4.7
Data Hasil Kevalidan LKPD

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Validator Ke-				Rata-rata setiap indikator (TI_i)	Rata-rata setiap aspek (TA_i)
			1	2	3	4		
1.	Format	a. Jenis dan ukuran huruf mudah untuk dibaca	3	4	4	3	3,5	3,5
		b. Uraian kerja atau perintah tugas jelas	3	4	4	3	3,5	
		c. Dalam LKPD memuat: petunjuk, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, masalah kontekstual, tempat kosong untuk menulis jawaban dari pertanyaan pada LKPD	3	4	4	3	3,5	
		d. Keteraturan tata letak dan ruang sehingga antara gambar dan tulisan dapat tersusun rapi	3	4	3	3	3,25	
		e. Desain LKPD menarik	3	4	4	4	3,75	
2.	Isi	a. Kebenaran isi soal sesuai materi	3	3	4	4	3,5	3,375

		b. Masalah yang disajikan bersifat kontekstual	3	3	4	3	3,25	
3.	Bahasa	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	4	4	3	3,5	3,5
		b. Menggunakan kaidah bahasa Indonesia sesuai EYD (Ejaan Yang Disempurnakan)	3	4	4	3	3,5	
		c. Kejelasan petunjuk kalimat soal tidak mengandung arti ganda	3	4	4	3	3,5	
4.	Kesesuaian Materi	a. Kesesuaian isi LKPD dengan materi yang disajikan	3	3	4	3	3,25	3,3125
		b. Kesesuaian isi LKPD dengan sintaks model <i>Anchored Instruction</i>	3	3	4	3	3,25	
		c. Kesesuaian isi LKPD dengan indikator kemampuan pemecahan masalah	3	3	4	3	3,25	
		d. Peranan LKPD dapat melatih kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik	3	3	4	3	3,25	
		e. Kesesuaian isi LKPD dengan metode pemberian tugas menurut Al-Ghazali	3	3	4	3	3,25	

	f. Kesesuaian isi LKPD dengan metode diskusi menurut Al-Ghazali	3	3	4	3	3,25	
	g. Kesesuaian isi LKPD dapat memunculkan nilai akhlak menurut Al-Ghazali	3	3	4	4	3,5	
	h. LKPD mudah untuk dipahami dan diselesaikan oleh peserta didik	3	4	4	3	3,5	
Rata-rata total validasi LKPD (VR)							3,4218

5. Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dinilai oleh para validator melalui lembar angket validasi. Selain digunakan untuk memberikan penilaian kevalidan, lembar angket validasi juga digunakan untuk memberikan nilai praktis perangkat pembelajaran. Berikut ini adalah tabel 4.8 hasil penilaian kepraktisan RPP dan LKPD oleh validator:

Tabel 4.8
Hasil Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Perangkat Pembelajaran	Validator	Kode	Keterangan
RPP	1	B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
	2	B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
	3	B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
	4	B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
LKPD	1	B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi

	2	B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
	3	B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
	4	B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi

B. Analisis Data

1. Analisis Data Kondisi Awal

Berikut ini analisis data mengenai kondisi awal yang meliputi kemampuan pemecahan masalah awal peserta didik dan proses pembelajaran materi SPLDV sebelumnya.

a. Analisis Data Kemampuan Pemecahan Masalah

Berdasarkan kutipan wawancara pada N_{5.1}, N_{5.2}, N_{5.3} dan N_{5.4}, menunjukkan bahwa terdapat 2 pernyataan yang menjelaskan bahwa diantara keempat metode penyelesaian SPLDV terdapat 2 metode penyelesaian SPLDV yang sudah baik. Hal ini kurang sesuai dengan teknik triangulasi yang dilakukan oleh peneliti, dimana peneliti membandingkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada Bapak Yatim selaku pendidik mata pelajaran matematika kelas VIII dengan hasil analisis data dokumentasi kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Berikut analisis data dokumentasi kemampuan pemecahan masalah peserta didik dengan cara menghitung persentase nilai ulangan harian peserta didik materi SPLDV yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi SPLDV yang dapat dilihat pada tabel 4.9:

Tabel 4.9
Hasil Analisis Data Dokumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah

Analisis Data	Hasil
Jumlah seluruh peserta didik (N)	120 anak
Jumlah peserta didik yang mendapatkan nilai ulangan harian > 75 (N_s)	29 anak

Persentase nilai ulangan harian materi SPLDV	$PN = \frac{N_s}{N} \times 100\%$ $= \frac{29}{120} \times 100\%$ $= 24\%$
Klasifikasi Tingkat Kemampuan Pemecahan Masalah	“Kurang Baik”

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 120 peserta didik, hanya terdapat 29 peserta didik yang mendapatkan nilai ulangan harian di atas KKM. Sehingga diperoleh persentase 24 % yang diklasifikasikan dalam kategori “Kurang Baik”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah awal peserta didik VIII di MTs Negeri 4 Kota Surabaya pada materi SPLDV adalah kurang baik.

b. Analisis Data Proses Pembelajaran Materi SPLDV

Berdasarkan kutipan wawancara pada N_{4.1}, proses pembelajaran materi SPLDV di MTs Negeri 4 Kota Surabaya menggunakan buku pegangan Intan sebagai sumber belajar peserta didik. Selanjutnya berdasarkan kutipan wawancara pada N_{1.5}, N_{2.2}, N_{2.3} dan N_{3.1} menjelaskan bahwa pendidik tidak memiliki model ataupun metode yang khusus dalam menyampaikan materi SPLDV karena pendidik mempertimbangkan mengenai alokasi waktu dan kondisi peserta didik. Sehingga dalam menjelaskan materi SPLDV, pendidik lebih menggunakan metode ceramah. Namun pendidik juga tetap mengajak peserta didik untuk berdiskusi dengan cara seperti melakukan kegiatan ekonomi yaitu pembelanjaan. Dengan bantuan media pembelajaran yang bersifat nyata dalam kehidupan sehari-hari seperti buku, alat tulis, bulpoin, dan lain sebagainya. Tak hanya itu, pendidik juga sesekali menggunakan bantuan LCD dengan cara memberikan video-video pembelajaran yang bersumber dari *youtube*. Berdasarkan data tersebut, proses pembelajaran materi SPLDV yang dilakukan di MTs Negeri 4 Kota Surabaya cukup baik, karena pendidik mempertimbangkan alokasi

waktu dan kondisi peserta didiknya dalam hal pemilihan metode maupun model pembelajaran. Terlebih lagi pendidik menggunakan bantuan media pembelajaran yang bersifat kontekstual sehingga peserta didik akan merasa sedikit terhibur. Ditambah lagi, dalam menjelaskan materi SPLDV pendidik juga sesekali menampilkan video pembelajaran. Hal tersebut dapat menambah semangat peserta didik dalam belajar matematika maupun mendengarkan materi yang disampaikan oleh pendidik. Namun metode ceramah dan diskusi yang digunakan oleh pendidik dalam menjelaskan materi, kurang mengasah kemampuan berpikir peserta didik sehingga dalam proses belajar mengajar peserta didik kurang diberikan kesempatan untuk berperan aktif. Peserta didik hanya memperoleh ilmu dari pendidik saja tanpa bertukar pendapat dengan teman sekelasnya. Selain itu, apabila kondisi peserta didik di jam terakhir yang sudah lelah, jenuh, bosan dengan hanya mendengarkan materi saja membuat konsentrasi peserta didik menurun dan tidak semangat lagi untuk memperhatikan pendidik yang sedang menjelaskan materi. Sehingga apabila hanya menerapkan metode ceramah dan diskusi seperti yang dilakukan oleh pendidik, maka yang ditakutkan apabila terdapat peserta didik yang belum paham dan malu bertanya akan berdampak negatif terutama dalam memecahkan masalah atau soal yang akan diberikan karena pemahaman materi yang kurang. Hal tersebut dapat berpengaruh pada kemampuan pemecahan masalah yang ada pada hasil jawaban peserta didik akibat kurangnya pemahaman materi. Padahal kemampuan pemecahan masalah termasuk dalam salah satu kemampuan yang harus dimiliki peserta didik seperti yang dirumuskan oleh NCTM (*National Council of Teacher of Mathematics*).

Maka dari itu, metode Al-Ghazali dapat meminimalisir hal di atas karena dengan metode ceramah, metode pemberian tugas, metode diskusi dan metode hadiah-hukuman menurut Al-Ghazali yang diterapkan dalam proses pembelajaran akan membuat peserta didik dilatih mengembangkan kemampuan berpikirnya terutama kemampuan pemecahan masalah. Ditambah lagi, dengan mengkombinasikan sintaks model *Anchored Instruction* dengan metode Al-Ghazali. Maka proses pembelajaran akan menyenangkan, karena model AI dalam proses pembelajaran

menggunakan bantuan multimedia seperti dengan memberikan video pembelajaran. Dengan mengkombinasikan model dan metode ini, maka peserta didik akan menerima ilmu matematika tidak hanya dari pendidik saja, namun juga dari diskusi dengan teman-temannya. Selain itu, peserta didik akan dilatih untuk memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik. Sehingga proses kegiatan belajar mengajar akan membekali peserta didik dalam aspek intelektual maupun sosial.

Kemudian pada kutipan wawancara pada N_{2.4} cara penyampaian materi SPLDV dengan metode ceramah dan diskusi yang dilakukan oleh pendidik tersebut berdampak pada respon peserta didik yang terlihat tertarik dalam mendengarkan penjelasan materi. Sehingga, dengan mengkombinasikan model AI dan metode AI-Ghazali, maka proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas akan menarik pula untuk peserta didik. Karena pada proses pembelajaran materi SPLDV sebelumnya, pendidik menggunakan metode ceramah dan diskusi seperti pada umumnya dan menampilkan video-video pembelajaran. Namun pada proses pembelajaran kali ini akan diberikan sintaks model AI, dimana seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa model AI akan lebih banyak menggunakan bantuan multimedia dalam menjelaskan materi maupun kegiatan lainnya. Selain itu, metode-metode AI-Ghazali yang akan diterapkan akan memberikan proses pembelajaran yang baru namun tetap menyenangkan bagi peserta didik karena akan ada hal-hal baru yang akan dilakukan peserta didik pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

2. Analisis Data Proses Mendesain Prototipe 1

Pada penelitian ini, prototipe 1 yang dihasilkan berupa RPP dan LKPD model *Anchored Instruction* dengan metode AI-Ghazali untuk melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Waktu yang dibutuhkan peneliti dalam menciptakan prototipe 1 sampai pada tahap validasi yakni kurang lebih 2 bulan. Kemudian proses untuk menghasilkan prototipe 1 dilakukan dengan bimbingan maupun merevisi sebanyak 4 kali, dimana hanya sekali dilakukan bimbingan secara langsung dan 3 kali dilakukan bimbingan secara *online* dikarenakan adanya pandemi Covid-19.

Prototipe 1 yang dihasilkan dalam penelitian ini, berisi pembelajaran matematika model *Anchored Instruction* dengan metode Al-Ghazali untuk melatih kemampuan pemecahan masalah menuntut peserta didik untuk dapat berpikir mandiri, bekerja keras, penuh tanggungjawab, religius, menghargai prestasi teman, memiliki keberanian dan komunikatif terhadap orang lain. Baik melalui rencana kegiatan pembelajaran maupun melalui lembar kerja yang dikerjakan oleh peserta didik. Selain itu, menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik sesuai dengan indikatornya. Kemampuan tersebut akan lebih cepat dimiliki oleh peserta didik apabila permasalahan yang disajikan bersifat kontekstual dan dilakukan dengan saling berdiskusi maupun bertukar pendapat dalam menyelesaikan sebuah masalah.

Dalam proses mendesain prototipe 1, peneliti mendapatkan ide dari dua sumber yakni dari melihat contoh RPP dan LKPD yang berasal dari produk yang dihasilkan skripsi sebelumnya serta contoh revisi-revisi RPP maupun LKPD dari pendidik pamong yang dilakukan pada saat kegiatan PPL 2. Dari contoh tersebut, peneliti akan mengetahui kesalahan yang masih ada dalam RPP maupun LKPD sehingga peneliti berusaha memperbaiki kesalahan tersebut untuk membuat prototipe 1 yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Untuk hasil prototipe 1 yakni Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun berdasarkan integrasi sintaks *Anchored Instruction* dengan metode yang diungkapkan Al-Ghazali. Al-Ghazali memiliki 11 metode yang dan 10 nilai karakter. Namun, penelitian ini hanya melibatkan 4 metode dan 7 karakter saja. Keempat metode tersebut diantaranya: metode ceramah, metode pemberian tugas, metode diskusi, dan metode hadiah-hukuman. Sedangkan ketujuh nilai karakter tersebut diantaranya keberanian, religius, kerja keras, mandiri, tanggung jawab, menghargai prestasi, dan bersahabat komunikatif.

Metode ceramah adalah metode yang digunakan Al-Ghazali untuk menjelaskan sebuah materi pembelajaran. Metode ceramah pada penelitian ini dilakukan di awal kegiatan pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik harus berusaha membiasakan diri untuk selalu mengucapkan "*Bismillahirrahmanirrahim*" sebelum melakukan sesuatu.

Sehingga, secara tidak langsung karakter religius akan dimiliki peserta didik. Selain itu, peserta didik harus berkerja keras untuk menyimak penjelasan materi maupun permasalahan yang akan diberikan oleh pendidik dengan bantuan multimedia yakni ppt agar peserta didik paham dengan apa yang disampaikan. Sehingga secara tidak langsung, peserta didik dapat dilatih dalam kemampuan pemecahan masalahnya untuk memahami sebuah permasalahan yang diberikan.

Metode pemberian tugas adalah metode yang digunakan Al-Ghazali untuk mengerjakan atau menyelesaikan suatu tugas demi membentuk kebaikan peserta didik. Tugas yang dimaksud harus berbalikan dengan kebiasaan buruk peserta didik. Metode pemberian tugas pada penelitian ini dilakukan pada saat pembentukan kelompok yakni membagi peserta didik ke dalam kelompok dengan cara melihat kepribadian masing-masing. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik harus berusaha menyeimbangkan kepribadiannya dengan teman kelompoknya agar dapat memecahkan masalah secara bersama-sama. Selain itu, metode pemberian tugas pada penelitian ini dilakukan pada sintaks 1 *Anchored Instruction* pemberian masalah yakni peserta didik mengamati video pembelajaran yang digunakan untuk menyelesaikan sebuah masalah, dimana video tersebut berisi soal yang bersifat kontekstual. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik dapat melatih kemampuan pemecahan masalahnya karena harus menyusun rencana pemecahan masalah. Sehingga peserta didik harus berusaha memprioritaskan tugas yang diberikan dengan sangat keras agar dapat memecahkan permasalahan yang diberikan serta memperoleh manfaat dari ilmu tersebut. Disisi lain, peserta didik seharusnya tidak menggantungkan diri kepada orang lain dan mengerjakan semua tugas yang diberikan dengan penuh tanggung jawab. Sehingga, secara tidak langsung karakter kerja keras, mandiri dan tanggung jawab akan dimiliki peserta didik.

Metode diskusi adalah metode yang digunakan Al- Ghazali untuk lebih memantapkan pengetahuan peserta didik dalam memahami suatu konsep materi melalui peserta didik lain. Pada penelitian ini dilakukan pada sintaks 3 *Anchored Instruction* yakni diskusi. Kegiatan ini berupa melakukan diskusi, mengeluarkan pendapat, serta menyatukan pendapat mengenai jawaban

penyelesaian maupun kesulitan dalam memecahkan masalah pada LKPD. Sehingga, dari kegiatan tersebut setiap peserta didik dapat melatih kemampuan pemecahan masalahnya karena masing-masing individu akan berusaha mendekati diri kepada teman kelompoknya agar dapat memecahkan permasalahan yang ada dalam video. Jadi, secara tidak langsung karakter bersahabat atau komunikatif akan dimiliki peserta didik.

Metode hadiah-hukuman adalah metode yang digunakan Al-Ghazali untuk memberikan sebuah penghargaan terhadap prestasi peserta didik dan memberikan hukuman kepada peserta didik yang melakukan perbuatan negatif. Dalam penelitian ini metode tersebut dilakukan pada sintaks 4 *Anchored Instruction* yakni presentasi oleh kelompok. Kegiatan ini dilakukan setelah presentasi kelompok dan kemudian memberikan hadiah kepada peserta didik berupa skor tambahan dan pemberian kuasa untuk menghukum temannya yang tidak berani mempresentasikan hasil diskusinya agar semua peserta didik dapat terinspirasi atas sikap keberaniannya mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Sehingga, melalui kegiatan tersebut setiap peserta didik dapat melatih kemampuan pemecahan masalahnya karena setiap kelompok akan membuat kesimpulan dari hasil jawaban diskusi dalam memecahkan masalah. Tak hanya itu, metode ini melakukan kegiatan menghukum peserta didik yang belum berani mempresentasikan hasil diskusinya. Sehingga melalui kegiatan tersebut, secara tidak langsung karakter keberanian dan menghargai prestasi akan dimiliki peserta didik.

Kemudian untuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) disusun berdasarkan integrasi teori metode maupun nilai karakter yang dikemukakan Al-Ghazali dengan indikator kemampuan pemecahan masalah menurut *Polya*. Indikator tersebut adalah memahami masalah, merencanakan penyelesaian masalah, menyelesaikan masalah sesuai rencana dan melakukan pengecekan kembali. Pada LKPD yang dikembangkan, proses penyelesaiannya harus sesuai dengan urutan indikator kemampuan pemecahan masalah. Sehingga terdapat kalimat ajakan berupa “ayo menggali masalah”, “ayo merencanakan penyelesaian masalah”, “ayo menyelesaikan masalah” dan “ayo membuat kesimpulan”. Dalam LKPD juga terdapat sebuah kolom informasi terkait karakter kerja keras menurut Al-Ghazali.

Kemudian di bagian paling atas terdapat beberapa kalimat perintah seperti membaca *Basmalah* terlebih dahulu dan mengakhirinya dengan membaca surat Al-‘Ashr. Tujuan dari kalimat perintah tersebut adalah menerapkan teori metode ceramah Al-Ghazali, dimana peserta didik diberikan sebuah pesan untuk membiasakan diri mengucapkan Basmalah sebelum melakukan sesuatu dan membaca Surat Al-‘Ashr setelah mengerjakan sesuatu. Kemudian dibagian atas juga terdapat kalimat perintah yang lain seperti “Beranikan kelompok kalian maju kedepan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok”. Tak hanya itu, kalimat perintah tersebut diperjelas kembali dibagian bawah dengan kalimat “Selanjutnya sajikan hasil pemecahan masalah dan diskusi kalian di depan kelas. Sampaikan jawaban kalian sebaik mungkin. Tanggapi pendapat teman kalian yang berbeda”. Maksud dari kalimat perintah tersebut adalah setiap peserta didik diberikan sebuah pesan untuk memberanikan diri menyampaikan hasil diskusinya dan menghargai prestasi dari setiap kelompok. Sehingga karakter keberanian dan menghargai prestasi menurut Al-Ghazali muncul pada LKPD yang dikembangkan ini.

3. Analisis Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran

a. Analisis Data Kevalidan RPP

Berdasarkan tabel 4.6, maka dapat disimpulkan bahwa aspek tujuan, rata-rata skor untuk indikator huruf a) dan b) diperoleh 3,5, sehingga rata-rata dari aspek tujuan adalah 3,5 dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa setiap indikator dalam aspek ini yang meliputi ketepatan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dan kesesuaian tujuan dengan tingkat perkembangan peserta didik yang sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dikembangkan.

Kemudian pada aspek isi, rata-rata skor untuk kriteria indikator huruf a) diperoleh 3,75; indikator b) diperoleh 3,25; indikator c) diperoleh 3,75; indikator d) diperoleh 3,75; indikator e) diperoleh 3,5; indikator f) diperoleh 3,25; indikator g) diperoleh 3,5; indikator h) diperoleh 3,75 dan indikator huruf i) diperoleh 3,5. Sehingga rata-rata dari aspek isi pembelajaran adalah 3,56 dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa langkah-langkah pembelajaran

matematika model *Anchored Instruction* dengan metode Al-Ghazali memiliki kesesuaian strategi di langkah-langkah pembelajaran, ketepatan penerapan berbagai metode hingga kebenaran materi telah sesuai dengan isi pembelajaran yang dikembangkan.

Kemudian pada aspek waktu, rata-rata skor untuk indikator huruf a) diperoleh 2,75. Sehingga rata-rata dari aspek waktu adalah 2,75 dengan kategori kurang valid. Hal ini menunjukkan bahwa ketepatan waktu dalam melakukan kegiatan, kurang sesuai dan harus lebih diperjelas di langkah-langkah pembelajaran.

Kemudian pada aspek bahasa, rata-rata skor untuk indikator huruf a), b) dan c) diperoleh 3,5. Sehingga rata-rata dari aspek bahasa adalah 3,5 dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan menggunakan bahasa yang dipahami, sistematis serta konsisten dan sesuai dengan penggunaan kaidah bahasa Indonesia yang sesuai EYD (Ejaan Yang Disempurnakan).

Berdasarkan deskripsi data kevalidan RPP, maka dapat disimpulkan bahwa untuk nilai rata-rata total validitas (VR) RPP adalah 3,3275. Sesuai dengan kategori rata-rata total validitas RPP yang dicantumkan pada bab III, maka RPP pembelajaran matematika model *Anchored Instruction* dengan metode Al-Ghazali dikatakan “**valid**”.

b. Analisis Data Kevalidan LKPD

Berdasarkan tabel 4.7, maka dapat disimpulkan bahwa aspek format, rata-rata skor untuk indikator huruf a), b) dan c) diperoleh 3,5; indikator d) diperoleh 3,25; dan indikator huruf e) diperoleh 3,75. Sehingga rata-rata dari aspek format adalah 3,5 dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa desain lembar kerja menarik, jenis dan ukuran huruf mudah dibaca, uraian kerja atau perintah tugas cukup jelas, mencantumkan petunjuk, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indikator, adanya tempat kosong untuk menulis jawaban dari pertanyaan pada LKPD dan keteraturan ruang dan tata letak sehingga antara gambar dan tulisan rapi dan tidak terjadi saling tumpang tindih.

Kemudian pada aspek isi, rata-rata skor untuk indikator huruf a) diperoleh 3,5 dan indikator huruf b) diperoleh 3,25. Sehingga rata-rata dari aspek isi adalah 3,375 dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa kebenaran materi atau isi, masalah yang disajikan realitas dan kontekstual.

Kemudian pada aspek bahasa, rata-rata skor untuk indikator huruf a), b) dan c) diperoleh 3,5. Sehingga rata-rata dari aspek bahasa adalah 3,5 dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa lembar kerja yang dikembangkan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yaitu EYD (Ejaan Yang Disempurnakan). Serta kejelasan petunjuk kelimat soal yang tidak mengandung arti ganda.

Kemudian pada aspek kesesuaian materi, rata-rata skor untuk indikator huruf a), b), c), d), e) dan f) diperoleh 3,25; dan indikator huruf g), h) diperoleh 3,5. Sehingga rata-rata dari aspek isi adalah 3,3125 dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian isi LKPD dengan sintaks model, metode, konsep dan teori yang disajikan, kesesuaian LKPD memunculkan nilai akhlak Al-Ghazali, LKPD mudah untuk dipahami dan dimengerti oleh peserta didik serta peranan LKPD untuk mendorong peserta didik dalam memahami konsep dan melatih kemampuan pemecahan masalah.

Berdasarkan deskripsi data kevalidan LKPD, maka dapat disimpulkan bahwa untuk nilai rata-rata total validitas (VR) LKPD adalah 3,421875, sehingga LKPD pembelajaran matematika model *Anchored Instruction* dengan metode Al-Ghazali dikatakan “**valid**”.

4. Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Berdasarkan data kepraktisan perangkat pembelajaran pada tabel 4.8, diperoleh hasil penilaian kepraktisan RPP masing-masing keempat validator memperoleh empat kode B dan LKPD juga masing-masing keempat validator memperoleh empat kode B. Sesuai dengan penilaian kepraktisan pada Bab III, kode tersebut menyatakan bahwa menurut validator satu, dua, tiga, dan empat RPP dan LKPD dapat digunakan dengan sedikit revisi. Hasil dari ketiga validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dilaksanakan di lapangan

dengan sedikit revisi dan dapat dikatakan “praktis”.

C. Revisi Produk

Proses validasi yang telah dilakukan memerlukan revisi di beberapa bagian dari perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Revisi-revisi disajikan dalam tabel 4.10 sebagai berikut:

Tabel 4.10
Daftar Revisi Perangkat Pembelajaran

Revisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)		
Validator ke-	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	<p>C. Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui pembelajaran model <i>anchored instruction</i> dengan metode pembelajaran diilahi Al-Ghazali siswa</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menentukan lingkungan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode efektif 2. Peserta didik dapat menganalisis lingkungan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode etimasia 3. Peserta didik dapat membuat model matematika masalah SPLDV dari situasi yang diberikan dengan penyelesaian menggunakan metode etimasia 4. Peserta didik dapat menganalisis model matematika masalah SPLDV dari situasi yang diberikan dengan penyelesaian menggunakan metode etimasia <p>dengan faktorasi, eliminasi, invers matriks, tanggapan awal, masalah, berkolaborasi/komunikatif, dan menalar secara kritis.</p> <p>Kalimat pada tujuan pembelajaran yang berbunyi “Melalui pembelajaran model <i>Anchored Instruction</i> dengan metode Al-Ghazali, maka:” kurang efektif</p>	<p>C. Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui pembelajaran model <i>anchored instruction</i> dengan metode pendidikan diilahi Al-Ghazali, maka peserta didik dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan lingkungan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode etimasia dengan kolaborasi dan etimasia 2. Menganalisis lingkungan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode etimasia dengan tanggapan awal 3. Membuat model matematika masalah SPLDV dari situasi yang diberikan dengan penyelesaian menggunakan metode etimasia masalah di kehidupan/komunikatif 4. Menganalisis model matematika masalah SPLDV dari situasi yang diberikan dengan penyelesaian menggunakan metode eliminasi dengan menalar secara kritis. <p>Memperbaiki kalimat pada tujuan pembelajaran menjadi “Melalui pembelajaran model <i>Anchored Instruction</i> dengan metode Al-Ghazali, maka peserta didik dapat:”</p>
	<p>G. Materi Pembelajaran</p> <p>Struktur Isi</p> <p>Keterangan</p> <p>Bentuk umum dari Sistem Persamaan Linear Dua Variabel adalah</p> $ax + by = c$ $dx + ey = f$ <p>Fakta</p> <p>$a, b, c, d, e,$ dan f bilangan real dan a, b, d, e koefisiennya tidak nol. Determinan dari sebuah variabel a, b dan c koefisien dari x, b dan c koefisien dari y, serta $d, e,$ dan f adalah konstanta persamaan.</p> <p>Isi dari materi pembelajaran masih ada yang belum sesuai dengan strukturnya</p>	<p>G. Materi Pembelajaran</p> <p>Struktur Isi</p> <p>Keterangan</p> <p>Fakta</p>  <p>Mengubah isi dari materi pembelajaran sesuai dengan struktur fakta, konsep, prinsip dan prosedural.</p>

Pertemuan 1		Pertemuan 2	
No	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Kemampuan Pemahaman Masalah	Nilai Karakter Menurut Al-Ghazali
1	Oron mengorganisir dalam dan berkolaborasi.	Peserta didik mengorganisir video dan berkolaborasi.	Religius
2	Oron menanggapi secara kritis dan Al-Qur'an tentang ayat 1-25 tentang kerya keris.	Siswa berargumentasi terhadap Al-Qur'an tentang ayat 1-25 tentang kerya keris.	Religius
3	Oron mendiskusikan kandungan ayat Al-Qur'an yang telah dibaca.	Siswa mendiskusikan kandungan ayat Al-Qur'an yang telah dibaca.	
4	Oron memeriksa kehadiran peserta.	Peserta didik menanggapi kehadiran.	
3 dan 4		Alokasi waktu di setiap kegiatan kurang rinci	Mengatur ulang alokasi waktu di setiap kegiatan sehingga lebih rinci
3 dan 4		Pada tahap mengerjakan soal LKPD yang disajikan dari video, tidak ada kegiatan antisipatif apabila terdapat peserta didik yang melewatkan informasi-informasi yang ada di video	Memberikan kegiatan antisipatif yaitu peserta didik membuat coret-coretan kecil untuk informasi yang disajikan di video
Revisi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)			
Validator ke-	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	
1	<p>AYO MENGGALI MASALAH !!!</p> <p>1. Siapa saja tokoh yang ada didalam video ?</p> <p>a) b) c)</p> <p>2. Berapa apa saja yang dibeli dalam video ?</p> <p>a) b)</p> <p>3. Apa yang ditanyakan didalam video ?</p> <p>.....</p> <p>Terdapat penggunaan kata “di” sebagai awalan atau sebagai kata depan yang kurang tepat</p>	<p>AYO MENGGALI MASALAH !!!</p> <p>1. Siapa saja tokoh yang ada di dalam video ?</p> <p>a) b) c)</p> <p>2. Berapa apa saja yang dibeli dalam video ?</p> <p>a) b)</p> <p>3. Apa yang ditanyakan di dalam video ?</p> <p>.....</p> <p>Memperbaiki kesalahan pada kata “di”</p>	

<p style="text-align: center; font-size: 2em;">3</p>	<p style="text-align: center;">Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui pembelajaran model <i>Anchored Instruction</i> dengan metode pendidikan akhlak Al-Ghazali, maka:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menentukan himpunan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode substitusi 2. Peserta didik dapat menentukan himpunan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode eliminasi 3. Peserta didik dapat membuat sistem persamaan linear dua variabel sebagai model matematika dari situasi yang diberikan dengan penyelesaian menggunakan metode substitusi 4. Peserta didik dapat membuat sistem persamaan linear dua variabel sebagai model matematika dari situasi yang diberikan dengan penyelesaian menggunakan metode eliminasi <p>dengan keberanian, religius, kerja keras, tanggung jawab, mandiri, bersahabat/komunikatif, dan menghargai prestasi.</p>	<p style="text-align: center;">Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui pembelajaran model <i>Anchored Instruction</i> dengan metode pendidikan akhlak Al-Ghazali, maka peserta didik dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan himpunan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode substitusi 2. Menentukan himpunan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode eliminasi 3. Membuat sistem persamaan linear dua variabel sebagai model matematika dari situasi yang diberikan dengan penyelesaian menggunakan metode substitusi 4. Membuat sistem persamaan linear dua variabel sebagai model matematika dari situasi yang diberikan dengan penyelesaian menggunakan metode eliminasi <p>dengan berani, religius, kerja keras, tanggung jawab, mandiri, bersahabat/komunikatif, dan menghargai prestasi.</p>
	<p>Kata “keberanian” dalam tujuan pembelajaran kurang tepat</p>	<p>Mengganti kata “Keberanian” menjadi “Berani” dalam tujuan pembelajaran</p>
<p style="text-align: center; font-size: 2em;">4</p>	<p style="text-align: center;">Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui pembelajaran model <i>Anchored Instruction</i> dengan metode pendidikan akhlak Al-Ghazali, maka:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Peserta didik dapat menentukan himpunan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode gabungan 6. Peserta didik dapat membuat sistem persamaan linear dua variabel sebagai model matematika dari situasi yang diberikan dengan penyelesaian menggunakan metode gabungan <p>dengan keberanian, religius, kerja keras, tanggung jawab, mandiri, bersahabat/komunikatif, dan menghargai prestasi.</p>	<p style="text-align: center;">Tujuan Pembelajaran</p> <p>Melalui pembelajaran model <i>Anchored Instruction</i> dengan metode pendidikan akhlak Al-Ghazali, maka peserta didik dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan himpunan penyelesaian sistem persamaan linear dua variabel dengan metode gabungan 2. Membuat sistem persamaan linear dua variabel sebagai model matematika dari situasi yang diberikan dengan penyelesaian menggunakan metode gabungan <p>dengan berani, religius, kerja keras, tanggung jawab, mandiri, bersahabat/komunikatif, dan menghargai prestasi.</p>
	<p>Terdapat redaksi tujuan pembelajaran yang berbeda antara RPP dengan LKPD</p>	<p>Mengecek kembali redaksi tujuan pembelajaran pada RPP dan LKPD dan mengubahnya apabila ditemukan ketidaksesuaian</p>
<p>Kerjakan soal-soal dibawah ini dengan mengikuti langkah-langkah yang diberikan!</p> <p>Seorang tukang parkir mendapat uang sebesar Rp17.000,00 dan 3 buah nasi dan 4 buah motor, sedangkan dari 4 buah nasi dan 2 motor ia mendapat uang Rp18.000,00. Jika terdapat 20 nasi dan 30 motor, berapa uang parkir yang diperoleh adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Tuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari permasalahan diatas! b. Dengan metode apa kamu memecahkan masalah diatas? c. Berilah alasan mengapa hasil menjadi metode tersebut? d. Seseorang permasalahan diatas dengan metode yang kamu pilih? e. Buatlah kesimpulan mengenai permasalahan! <p>Untuk latihan membuat grafik kedua persamaan, seharusnya menggunakan bilangan</p>	<p>Kerjakan soal-soal dibawah ini dengan mengikuti langkah-langkah yang diberikan!</p> <p>Nadi membeli 3 buah permen kis dan 4 buah permen fox dengan harga Rp1.700,00. Kemudian Zaidan membeli 4 buah permen kis dan 2 buah permen fox dengan harga Rp1.800,00. Berapakah uang yang harus dibayar mami membeli 5 buah permen kis dan 3 buah permen fox?</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Tuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari permasalahan diatas! b. Dengan metode apa kamu memecahkan masalah diatas? c. Berilah alasan mengapa hasil menjadi metode tersebut! d. Seseorang permasalahan diatas dengan metode yang kamu pilih? e. Buatlah kesimpulan mengenai permasalahan! <p>Mengubah soal SPLDV metode grafik dengan angka kecil</p>	

	kecil-kecil terlebih dahulu karena akan menyulitkan peserta didik	
--	---	--

D. Kajian Produk Akhir

Produk akhir yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKPD. Perangkat pembelajaran adalah sekumpulan media atau sarana yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran agar dapat berjalan lancar, efektif, dan efisien.⁷¹ RPP dan LKPD yang dikembangkan dalam penelitian ini mengacu pada model *Anchored Instruction* dengan metode Al-Ghazali, selain itu juga memperhatikan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Penjelasan produk akhir disajikan lebih detail sebagai berikut:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan model pembelajaran *Anchored Instruction* dengan metode Al-Ghazali. Langkah-langkah di dalam RPP disusun berdasarkan kombinasi antara sintaks pada model *Anchored Instruction* yang terdiri dari 4 tahapan dengan metode Al-Ghazali yang juga terdiri dari 4 metode. Selain itu, karakter yang dimunculkan dapat melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang baik, dimana karakter tersebut berdasarkan teori Al-Ghazali.

Proses pembelajaran matematika dengan RPP model *Anchored Instruction* dengan metode Al-Ghazali untuk melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik tidak di uji cobakan di tempat penelitian. Hal ini karena terkendala adanya pandemi Covid-19 yang menyebabkan hampir seluruh sekolah di Surabaya pada semua jenjang diliburkan sementara. Sehingga dalam proses pengembangan RPP hanya sampai pada tahap validasi ahli.

Bentuk akhir revisi-revisi oleh para validator ahli dari produk RPP model *Anchored Instruction* dengan metode Al-Ghazali untuk melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada

⁷¹Muhammad Joko Susilo, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hal.182

penelitian ini terlihat pada gambar 4.1 dan untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran A.3.

B. Langkah-Langkah Pembelajaran				
Peremuan 2				
No	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Waktu	Nilai Karakter
	Guru	Peserta didik	Kejuruan	Menerajih
			Menerajih	Menerajih
1.	Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama	Peserta didik menjawab salam dan berdoa bersama	1 menit	Rajagra
2.	Guru mengajak siswa membaca Al-Qur'an Ghazali-Muhammad ayat 31-34 tentang mengengap jarih	Siswa bersama-sama membaca Al-Qur'an Surat Al-Muhammad ayat 31-34	3 menit	
3.	Guru menjelaskan isi kandungan ayat Al-Qur'an yang telah dibaca	Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang isi kandungan ayat Al-Qur'an	3 menit	
4.	Guru menanyakan hal-hal yang peserta didik dan menyimpulkan materi belajar dan media pembelajaran	Peserta didik menjawab hal-hal yang ditanyakan dan menyimpulkan materi belajar	1 menit	
5.	Guru menyampaikan tugas pembelajaran yang akan dijawab. Guru melakukan ice breaking seperti menggunakan video dan menarik perhatian	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru	1 menit	
6.	Guru memberikan Apresiasi kepada peserta didik dengan beberapa pertanyaan	Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang SPICU	2 menit	
7.	Guru memberikan Apresiasi kepada peserta didik dengan beberapa pertanyaan	Peserta didik menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru tentang SPICU	1 menit	Keterampilan

	Metode SPICU apa saja yang sudah kita pelajari ?	Uraian Peristiwa / Latar Dulu / Uraian		
8.	Guru memotivasi peserta didik dengan pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab. Guru menggunakan media pembelajaran yang ada di video.	Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di video.	1 menit	
Metode Pendidikan Alkitab Al-Ghazali: Metode Cernaah				
9.	Guru membaca dan menjelaskan isi kandungan ayat Al-Qur'an	Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di video.	1 menit	Rajagra
10.	Guru menjelaskan isi kandungan ayat Al-Qur'an yang akan dijawab. Guru menggunakan media pembelajaran yang ada di video.	Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di video.	15 menit	Kepa Kerja
Metode Pendidikan Alkitab Al-Ghazali: Metode Didikan				
11.	Guru memotivasi peserta didik dengan beberapa pertanyaan yang akan dijawab. Guru menggunakan media pembelajaran yang ada di video.	Peserta didik menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di video.	1 menit	Kejuruan / Keterampilan

Gambar 4.1
Bentuk Akhir RPP

2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Pengembangan perangkat mengacu pada model *Anchored Instruction* sehingga soal-soal yang diberikan kepada peserta didik menggunakan multimedia dengan cara memberikan video pembelajaran yang bersifat kontekstual, artinya sering dijumpai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Cuplikan video pembelajaran yang digunakan untuk menjawab soal yang terdapat dalam LKPD disajikan sebagai berikut:



Gambar 4.2
Cuplikan video pembelajaran

LKPD yang dikembangkan difokuskan untuk melatih kemampuan pemecahan masalah peserta didik secara maksimal. Dengan demikian, tahap-tahap penyelesaian soal yang ada di LKPD disesuaikan dengan indikator kemampuan pemecahan masalah menurut *Polya*, yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian masalah, menyelesaikan masalah sesuai rencana dan melakukan pengecekan kembali. Cuplikan isi dalam setiap tahap penyelesaian soal yang terdapat dalam LKPD sebagai berikut:

Guru telah memutar video, mari kita selesaikan pertanyaan-pertanyaan dibawah ini untuk memahami masalah yang ada didalam video

AYO MENGGALI MASALAH !!!

1. Siapa saja tokoh yang ada di dalam video ?
a)
b)
c)
2. Barang apa saja yang dibicarakan dalam video ?
a)
b)
3. Apa yang ditanyakan di dalam video ?

AYO MERENCANAKAN MASALAH !!!

- Menalar kritis, dengan cara apa apakah permasalahan tersebut dapat dipecahkan? Jelaskan! Dengan metode
- Mengapa kalian memilih metode tersebut ? Jelaskan!

AYO MENYELESAIKAN MASALAH !!!

Misalkan
.....
.....

Model matematikanya adalah
..... (pers 1)
..... (pers 2)

➤ Langkah 1 : Uraih salah satu persamaan
.....

➤ Langkah 2 : Substitusikan ke persamaan 2
.....
.....

➤ Langkah 3 : Substitusikan ke persamaan 1
.....
.....

AYO MEMBUAT KESIMPULAN !!!

Jadi,

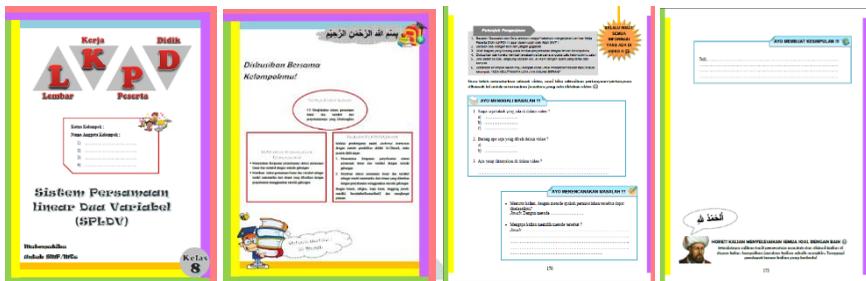
أَخَذَ اللهُ

HORE!!! KALIAN MENYELESAIKAN SEMUA SOAL DENGAN BAIK !!!
Kitalah yang yakin hasil pemecahan masalah dan diskusi kalian di depan kelas. Sampailah jawaban kalian kembali mungkin. Tanggapi pendapat teman kalian yang berbeda!

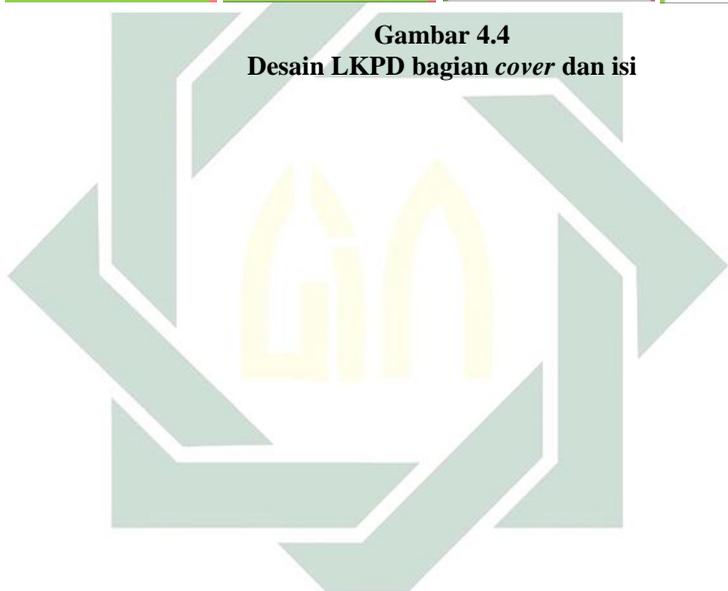
Gambar 4.3
Isi Dalam Setiap Tahap Penyelesaian Soal

Isi dalam tahapan penyelesaian soal yang dibuat telah direvisi berkali-kali sehingga menghasilkan isi setiap tahapan final seperti gambar 4.3. Hal tersebut dibuat bertujuan untuk melatih peserta didik agar memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik, sehingga peserta didik dapat memahami permasalahan yang diberikan, membuat rencana penyelesaian masalah, melaksanakan rencana awal untuk memecahkan masalah dan melakukan pengecekan kembali.

Selain itu, untuk menarik minat peserta didik dalam mengerjakan pertanyaan-pertanyaan yang ada, LKPD didesain sedemikian rupa dengan gambar yang lucu, bentuk huruf (*font*) yang unik, dan berwarna-warni. Desain LKPD tidak hanya bagian *cover*nya saja, namun bagian dalam LKPD juga diberi desain yang menarik, berikut cuplikannya:



Gambar 4.4
Desain LKPD bagian cover dan isi



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan data hasil penelitian pengembangan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Data kondisi awal yang diperoleh dengan melakukan teknik triangulasi terhadap hasil wawancara dan dokumentasi mengenai kemampuan pemecahan masalah awal peserta didik kelas VIII MTs Negeri 4 Kota Surabaya kurang baik. Kemudian untuk data kondisi awal mengenai proses pembelajaran materi SPLDV di MTs Negeri 4 Kota Surabaya dilakukan dengan menerapkan metode ceramah dan diskusi untuk menyampaikan materi dengan bantuan media pembelajaran yang bersifat kontekstual dan LCD dengan cara memberikan video pembelajaran yang bersumber *youtube*.
2. Proses mendesain prototipe 1 dilakukan selama 2 bulan yang menghasilkan RPP yang memuat metode ceramah pada awal pembelajaran, metode pemberian tugas berbentuk video, metode diskusi dalam menyelesaikan LKPD dan metode hadiah-hukuman dengan penambahan skor. Sedangkan LKPD disusun berdasarkan langkah Polya.
3. Hasil pengembangan perangkat pembelajaran dalam kategori “**Valid**”, dengan nilai rata-rata total kevalidan RPP sebesar 3,3275 dan nilai rata-rata total kevalidan LKPD sebesar 3,4218.
4. Hasil pengembangan perangkat pembelajaran dalam kategori “**Praktis**”, dengan penilaian B oleh keempat validator yang berarti perangkat dapat digunakan dengan sedikit revisi.

B. Saran

Saran-saran yang dapat diberikan peneliti hendaknya, sebagai berikut:

1. Apabila tidak terkendala dengan kondisi yang muncul pada saat penelitian seperti Covid-19 saat ini, maka sebaiknya perangkat pembelajaran di uji cobakan di tempat penelitian agar mendapatkan data yang benar-benar valid atau dapat dipertanggungjawabkan.
2. Menemukan berbagai solusi atau ide lain untuk meminimalisir kelemahan pada model *Anchored Instruction*. Kelemahan tersebut

seperti apabila peserta didik tidak menyukai pembelajaran yang berbasis multimedia, maka peserta didik akan merasa enggan untuk memperhatikan. Dalam penelitian ini solusi yang diberikan adalah dengan cara memberikan video materi matematika yang berbau sedikit komedi, sehingga peserta didik tidak merasa bosan maupun jenuh saat menyimaknya. Selain itu, apabila terdapat peserta didik yang mengalami keterlambatan menerima berbagai informasi maupun perbedaan pemahaman materi untuk memecahkan masalah yang ada dalam video yang diberikan oleh pendidik melalui bantuan multimedia, maka membutuhkan kegiatan antisipatif seperti dalam penelitian ini adalah membuat coretan kecil.

3. Pada penelitian selanjutnya memaksimalkan penggunaan metode pendidikan karakter Al-Ghazali yang lainnya, yakni metode penuntunan atau hafalan, metode bercerita, metode keteladanan, metode demonstrasi, metode *rihlah* atau perjalanan, metode pembiasaan dan metode tanya jawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 1992. *Islam Sebagai Paradigma Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Aditya Media
- Al-Qasimi, Jamaluddin. 2010. *Ihya 'Ulumuddin Imam Al-Ghazali*. Bekasi: Darul Falah
- Amri, Sofan. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Anwar, Muhammad. 2018. *Menjadi Pendidik Profesional*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Atiyah, A. Mochammad. 1984. *Dasar-Dasar Pokok Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Bulan Bintang
- Budi, Santi. 2014. *Matematika Untuk SMP dan MTs Kelas VIII*. Jakarta: Grasindo
- Barokah, I. Trianto. 2017. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana
- Dalyana. 2004. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Realistik Pada Pokok Bahasan Perbandingan di Kelas II SLTP*. Surabaya: Program Pasca Sarjana UNESA
- Edi, Muhammad. 2011. *Pendidikan Dalam Pemikiran Al-Ghazali*. Pontianak: Jurnal Khatulistiwa. Vol. 1, No.2: 168-180
- Ermawati. 2007. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran belah ketupat dengan Pendekatan Kontekstual dan memperhatikan tahap berpikir Deometri model Van Hieele*. Surabaya: Jurusan matematika Fakultas MIPA UNESA
- Fauzi, Hasan. 2016. *Metode Pendidikan Tauhid Menurut Al-Ghazali Dalam Ihya Ulumiddin (Analisis Psikologi Perkembangan)*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga

- Fathiyah, H Saputra. 1986. Alam pikiran Al-Ghazali Mengenal Pendidikan dan Ilmu. Bandung: Diponogoro
- Ginanjari, Imam. 2003. *Ihya Ulumiddin*, terj. Moh Zuhri. Semarang: Asy-Syifa
- Gunawan, Heri. 2012. Pendidikan Karakter Konsep Dan Implementasi. Bandung: Alfabeta
- Hamalik, Oemar. 2003. UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan
- Hendriana, Heris. 2017. *Hard Skills Dan Soft Skills* Matematik Peserta Didik. Bandung: Refika Aditama
- Humairoh, Binta. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Karakter Dalam Kurikulum 2013 Dan Perspektif Ibnu Miskawaih. Surabaya: UINSA
- Idris, Noraini. 2005. Pedagogi dalam Pendidikan Matematik. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn Bhd
- Iqbal, Andi. 2016. Efektifitas Model Pembelajaran *Anchored Instruction* (AI) Terhadap Penguasaan Konsep Fisika Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah Purworejo Tahun Pelajaran 2015/2016. Purworejo: Jurnal Radiasi. Vol. 9, No.2: 60-91
- Joko, Muhammad. 2007. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Junaedi, Didi. 2013. 5 Langkah Menuju Sukses Dunia-Akhirat. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Khofifah, Indar Parawansa. 2012. Pendidikan Karakter. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Yogyakarta
- Lita, Septyawati. 2016. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik SMP Dengan Model Pembelajaran *Anchored Instruction*. Bandung: Universitas Pasundan.

- Lukman, Latif. 2016. *Pemikiran Imam Al-Ghazali tentang Pendidikan Akhlak*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
- Maarif, Samsul. 2015. *Integrasi Matematika Dan Islam Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung. Vol. 4, No.2: 125-148
- Martin, Ayu. 2017. *Relavansi Pemikiran Al-Ghazali Terhadap Pendidikan Karakter (Akhlak) Di Era Sekarang Globalisasi*. Lampung: UIN Raden Intan
- Najamuddin, Hasibuan. 2018. *Metode Pendidikan Akhlak Menurut Imam Al-Ghazali*. Medan: UIN Sumatera Utara
- Nihayati. 2017. *Integrasi Nilai-nilai Islam Dengan Materi Himpunan (Kajian Terhadap Ayat-ayat Al-Qur'an)*. Yogyakarta: Jurnal Edumath. Vol. 1, No.3: 101-135
- Nur, Yessy. 2018. *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Pamela, Himawan. 2014. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press
- Plomp, Tjeerd. 2007. *Educational Design Research: an Introduction*. Netherlands: Netherlands Institute for Curriculum Developments
- Pratiwi, A Rahmawati. 2016. *Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Disposisi Matematis Peserta Didik Dalam Setting Model Anhcored Instruction*. Semarang: *Unnes Journal of Mathematics Education*. Vol.5, No.3: 174-192
- Putik, N Rahma. 2017. *Konsep Pendidikan Akhlak Dalam Kitab Ayyuha Al-Walad Karya Imam Al-Ghazali*. Salatiga: IAIN Salatiga
- Rochmad. 2012. *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*. Surakarta: Jurnal Kreano. Vol.3, No.1: 66-67
- Rif'atin, Ainur. 2013. *Pengembangan Pembelajaran Matematika Dengan Memasukkan Nilai-nilai Islami Pada Materi Pokok Bilangan Bulat Kelas IV MI Mambaul Ulum Terik Krian Sidoarjo*. Surabaya: UINSA

- Sanjaya, Wina. 2006. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana
- Saputra, Edi. 2012. Pengaruh Penggunaan Model *Anchored Instruction* Terhadap Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis dan *Self-Concept* Peserta Didik. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Shadiq, Fajar. 2014. Belajar Memecahkan Masalah Matematika. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Soemarno, Putra. 2009. Karakter Mengantar Bangsa Dari Gelap Menuju Terang. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Suharna, Hery. 2018. Teori Berpikir Reflektif dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Syafaruddin. 2012. Pendidikan & Pemberdayaan Masyarakat. Medan: Perdana Publishing
- Tatik, S Oemar. 1992. Falsafah Pendidikan Islam (terj) Hasan Langgulung. Jakarta: Bulan Bintang
- Umary, Barmawie. 1967. Materi Akhlak. Solo: CV Ramadani.
- Yoke, Sudaryama. Ahmad Hifdzil Haq. 2015. Pendidikan Akhlak Menurut Imam Al- Ghazali. Bandung: Jurnal AT-Ta'dib. Vol.10, No.2: 379-38