

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN  
*CONTEXTUAL INQUIRY* (CI) UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA**

**SKRIPSI**

**Oleh:  
Siti Mas'ulah  
NIM. D74216074**



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

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FEBRUARI 2022**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SITI MAS'ULAH

NIM : D74216074

Jurusan/Prodi : Pendidikan MIPA/Pendidikan Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

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, 31 Januari 2022  
Yang membuat pernyataan



**SITI MAS'ULAH**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : SITI MAS'ULAH

NIM : D74216074

Judul : PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL INQUIRY* (CI) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 31 Januari 2022

Pembimbing I



Ahmad Lubab, M.Si  
NIP. 1981111482009121003

Pembimbing II



Dr. Siti Lailiah, M.Si  
NIP. 19840928200912200

## PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

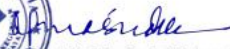
Skripsi oleh Siti Mas'ulah ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 16 Maret 2022

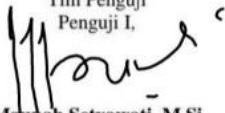
Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

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

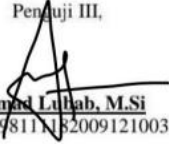
Tim Penguji  
Penguji I,

  
Mamah Setyawati, M.Si  
NIP. 197411042008012008


Penguji II,

  
Lisanul Uswah Sadleida, S.Si., M.Pd  
NIP. 198309262006042002

Penguji III,

  
Ahmad Luthab, M.Si  
NIP. 198111182009121003

Penguji IV,

  
Dr. Siti Lailivah, M.Si  
NIP. 198409282009122007



UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA

**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 : SITI MAS'ULAH  
NIM : D74216074  
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN KEGURUAN/PMIPA  
E-mail address : sitimas.ulah17@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 CONTEXTUAL INQUIRY (CI)

UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA

beserta 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, 16 Maret 2022

( Siti Mas'ulah )

# PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL INQUIRY* (CI) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA

Oleh: Siti Mas'ulah

## ABSTRAK

Motivasi belajar matematika yang tinggi merupakan salah satu peran penting dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Namun pada kenyataannya, motivasi belajar matematika siswa masih rendah. Dalam penelitian ini dikembangkan perangkat pembelajaran matematika *Contextual Inquiry* (CI) yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan motivasi belajar matematika. Pembelajaran tersebut membuat siswa memahami masalah yang diberikan dengan baik, menentukan informasi permasalahan sebagai petunjuk penyelesaian serta menyelesaikan masalah secara efektif sesuai pengetahuan yang sudah dimiliki. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses pengembangan, mengukur kevalidan dan kepraktisan dari perangkat pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan ADDIE, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni teknik catatan lapangan (*field note*) untuk mengetahui proses pengembangan dan teknik validasi ahli untuk memperoleh data kevalidan dan kepraktisan perangkat pembelajaran dengan instrumen pengumpulan data berupa lembar catatan lapangan dan lembar validasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran hanya bisa dilakukan dengan 3 tahapan awal ADDIE, 2 tahapan terakhir tidak dapat dilaksanakan secara langsung dikarenakan adanya pandemi covid-19. Pada tahap *analysis*, memperoleh informasi bahwa sekolah tersebut menggunakan kurikulum 2013, karakteristik motivasi belajar matematika siswa masih rendah dan materi yang digunakan adalah fungsi. Tahap *Design*, perangkat pembelajaran dirancang sesuai dengan pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI). Selanjutnya tahap *Development*, rancangan perangkat pembelajaran pada tahap sebelumnya dikembangkan dan divalidasi oleh para validator untuk mendapatkan saran perbaikan. Perangkat dikatakan valid dengan nilai rata-rata total kevalidan RPP sebesar 4,16, LKS sebesar 4,07 dan buku siswa sebesar 4,17. Serta dikategorikan praktis perangkat pembelajaran dengan rata-rata nilai A dan B oleh validator. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan dikatakan valid dan praktis.

**Kata kunci:** Pengembangan, *Contextual Inquiry*, Motivasi Belajar Matematika

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI</b> .....	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	5
E. Manfaat Penelitian .....	6
F. Batasan Penelitian .....	6
G. Definisi Operasional.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
A. Pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i> (CI) .....	8
1. Pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL).....	8

2.	Pembelajaran <i>Guided Inquiry</i> (GI) .....	13
3.	Pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i> (CI).....	16
B.	Motivasi Belajar Matematika .....	19
C.	Pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar .....	20
D.	Pengembangan Perangkat Pembelajaran .....	23
1.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	24
2.	Lembar Kerja Siswa (LKS).....	24
3.	Buku Siswa .....	24
E.	Kriteria Kelayakan Perangkat Pembelajaran.....	25
F.	Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>28</b>
A.	Jenis Penelitian.....	28
B.	Waktu dan Tempat Penelitian .....	28
C.	Prosedur Penelitian.....	29
D.	Teknik Pengumpulan Data .....	30
1.	Teknik Catatan Lapangan ( <i>Field Note</i> ) .....	30
2.	Teknik Validasi Ahli .....	30
E.	Instrumen Pengumpulan Data .....	30
1.	Lembar Catatan Lapangan ( <i>Field Note</i> ) .....	30
2.	Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran.....	31
F.	Teknik Analisis Data.....	31
1.	Analisis Data Catatan Lapangan ( <i>Field Note</i> ) .....	31
2.	Analisis Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran.....	32
3.	Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran .....	34



<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
A. Hasil Penelitian .....	36
1. Data Proses Pengembangan Perangkat Pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i> (CI) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika .....	36
2. Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i> (CI) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika ....	38
3. Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i> (CI) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika ....	42
B. Analisis Data .....	43
1. Analisis Data Proses Pengembangan Perangkat Pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i> (CI) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika .....	43
2. Analisis Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i> (CI) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika.....	49
3. Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i> (CI) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika .....	58
C. Revisi Produk.....	58
D. Kajian Produk Akhir .....	62
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	62
2. Lembar Kerja Siswa (LKS) .....	64
3. Buku Siswa.....	65
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>67</b>
A. Simpulan .....	67
B. Saran .....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>
<b>Lampiran .....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Komponen Pendekatan CTL .....	11
Tabel 2. 2 Langkah-langkah Model Pembelajaran GI.....	14
Tabel 2. 3 Langkah-langkah Pembelajaran CI .....	17
Tabel 2. 4 Pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i> (CI) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar .....	21
Tabel 3. 1 Pelaksanaan Penelitian .....	28
Tabel 3. 2 Penyajian Data Catatan Lapangan.....	31
Tabel 3. 3 Skala Penilaian Kevalidan Perangkat Pembelajaran .....	32
Tabel 3. 4 Hasil Analisis Validasi Perangkat.....	33
Tabel 3. 5 Kategori Kevalidan Perangkat .....	34
Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian Kepraktisan Perangkat Pembelajaran .....	34
Tabel 4. 1 Penyajian Data Catatan Lapangan.....	36
Tabel 4. 2 Hasil Validasi RPP.....	38
Tabel 4. 3 Hasil Validasi LKS .....	40
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Buku Siswa.....	41
Tabel 4. 5 Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran .....	42
Tabel 4. 6 Kompetensi Dasar (KD).....	43
Tabel 4. 7 Indikator Pencapaian Kompetensi.....	44
Tabel 4. 8 Komponen-komponen RPP.....	45
Tabel 4. 9 Komponen-komponen LKS .....	46
Tabel 4. 10 Komponen-komponen Buku Siswa.....	47
Tabel 4. 11 Daftar Nama Validator .....	48
Tabel 4. 12 Hasil Analisis Kevalidan RPP.....	49
Tabel 4. 13 Hasil Analisis Kevalidan LKS .....	53
Tabel 4. 14 Hasil Analisis Kevalidan Buku Siswa.....	56
Tabel 4. 15 Daftar Revisi RPP .....	58
Tabel 4. 16 Daftar Revisi LKS.....	60
Tabel 4. 17 Daftar Revisi Buku Siswa .....	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	26
Gambar 4. 1 Langkah-langkah RPP.....	63
Gambar 4. 2 Soal LKS .....	65
Gambar 4. 3 Tampilan Buku Siswa .....	66



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	73
Lampiran 1. 2 Lembar Kerja Siswa (LKS) .....	94
Lampiran 1. 3 Buku Siswa .....	98
Lampiran 1. 4 Lembar Validasi RPP .....	114
Lampiran 1. 5 Lembar Validasi LKS .....	117
Lampiran 1. 6 Lembar Validasi Buku Siswa .....	119
Lampiran 2. 1 Hasil Validasi dan Kepraktisan I .....	121
Lampiran 2. 2 Hasil Validasi dan Kepraktisan II .....	128
Lampiran 2. 3 Hasil Validasi dan Kepraktisan III .....	135
Lampiran 2. 4 Hasil Validasi dan Kepraktisan IV .....	142
Lampiran 3. 1 Surat Tugas Penelitian .....	149
Lampiran 3. 2 Surat Izin Penelitian .....	150
Lampiran 3. 3 Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	152
Lampiran 3. 4 Kartu Konsultasi Skripsi .....	153
Lampiran 3. 5 Biodata Penulis .....	154



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Ada empat bidang mata pelajaran yang diujikan dalam Ujian Nasional (UN) tingkat satuan pendidikan menengah pertama di Indonesia. Salah satu mata pelajaran yang diujikan tersebut adalah mata pelajaran matematika. Hasil UN merupakan salah satu cara melihat kompetensi lulusan sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang ditetapkan. Hasil rata-rata nilai UN mata pelajaran matematika pada tiga tahun terakhir masih rendah. Laporan hasil UN Puspendik Kemdikbud menunjukkan bahwa pada tahun 2017 rata-rata nilai UN matematika jenjang SMP/MTs sebesar 50,31. Rata-rata nilai UN matematika pada tahun 2018 turun menjadi 43,34. Sedangkan pada tahun 2019 rata-rata nilai UN matematika naik menjadi 45,52.<sup>1</sup> Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan matematika SMP/MTs masih rendah.

Rendahnya hasil UN mata pelajaran matematika SMP/MTs dipengaruhi oleh beberapa faktor. Penelitian yang dilakukan Imawati, menunjukkan bahwa faktor tersebut dipengaruhi oleh kemampuan intelektual, cara belajar, motivasi belajar, kebiasaan belajar, konsentrasi belajar, kemampuan mengingat dan keadaan tubuh.<sup>2</sup> Hal itu sejalan dengan hasil penelitian Hasanah, faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya nilai matematika yaitu kemampuan intelektual, sikap belajar, motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan kemampuan mengingat.<sup>3</sup> Penelitian lain yang terkait dilakukan oleh Sari, mengungkapkan bahwa faktor yang mempengaruhinya adalah sarana dan prasarana, pemahaman konsep, kebiasaan belajar, dan

S U R A B A Y A

---

<sup>1</sup> Pusat Penilaian Pendidikan, Kemdikbud, *Hasil Ujian Nasional* (Jakarta: Kemdikbud, 2019).

<sup>2</sup> Theresia Imawati, Skripsi: “*Diagnosis Kesulitan Belajar Matematika pada Materi Luas dan Keliling Lingkaran di Kelas VIII E SMP Negeri 2 Jatianom*”. (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2016), 86.

<sup>3</sup> Hasanah, Skripsi: “*Analisis Kesulitan Belajar Siswa Ditinjau dari Segi Kemampuan Koneksi Matematika Materi Pokok Segiempat dan Segitiga pada Siswa Kelas VII MTs Yusuf Abdussatar Tahun Ajaran 2016-2017*”. (Mataram: Universitas Islam Negeri Mataram, 2017), 119.

motivasi belajar.<sup>4</sup> Dari hasil penelitian-penelitian tersebut terlihat bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil UN adalah motivasi belajar. Kategori motivasi belajar tergolong masih rendah dibanding dengan kategori faktor-faktor yang lain yakni persentasenya 30%.<sup>5</sup> Dengan itu, motivasi belajar yang rendah adalah salah satu faktor yang cukup kuat sebagai penyebab rendahnya hasil UN matematika.

Motivasi belajar yang tinggi menjadi salah satu peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Suprijono motivasi belajar yaitu proses yang memberi semangat belajar, arah dan kegigihan perilaku.<sup>6</sup> Sedangkan menurut Uno motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung.<sup>7</sup> Dalam proses membentuk motivasi belajar, siswa diberikan pembelajaran yang berupa rangsangan atau dorongan baik dari faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik agar berkeinginan belajar dan mendapatkan hasil yang terbaik. Motivasi belajar yang dibentuk dari faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, juga harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsik adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.<sup>8</sup> Kedua faktor tersebut menjadi peranan penting dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar siswa juga bisa ditingkatkan melalui pembelajaran yang baik dan menyenangkan. Hal itu dapat diwujudkan melalui perencanaan yang baik dan matang. Munawaroh menyatakan bahwa upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar

---

<sup>4</sup> Anita Wulan Sari, Skripsi: “*Diagnosis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Ditinjau Dari Kemampuan Koneksi Matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Kartasura Tahun Ajaran 2016/2017*”. (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017), 14.

<sup>5</sup> Ulfa Fauziah, Skripsi: “*Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas X di SMA Datuk Ribandang Makassar*”. (Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2017), 54.

<sup>6</sup> Agus Suprijono, *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasinya*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), 163.

<sup>7</sup> Hamzah B. Uno - Nina Lamatenggo, *Teori Kinerja dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 23.

<sup>8</sup> Ibid, halaman 23.

matematika dapat menggunakan model *Talking Stick*.<sup>9</sup> Sejalan dengan itu, hasil penelitian Hamidy menunjukkan bahwa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika dapat menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe TPS dengan pendekatan Kontekstual.<sup>10</sup> Artinya pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat dan menyenangkan siswa dapat meningkatkan motivasi belajar.

Seringkali sebuah model pembelajaran dipadukan dengan pendekatan pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Budhi pada penelitiannya mengombinasikan pendekatan *Context Based Learning* (CBL) dan *Guided Inquiry* (GI) yang disebut pembelajaran *Contextual Guided Inquiry*. Pada pendekatan pembelajaran CBL sendiri terdapat beberapa komponen yakni mengaitkan, mengalami, bekerja sama, dan menerapkan. Dimana pembelajaran tersebut hanya dapat memenuhi tiga indikator motivasi dengan baik.<sup>11</sup> Dengan memperhatikan komponen pendekatan pembelajaran CBL tersebut masih ada kekurangan, dikarenakan hanya terdapat empat komponen yang dapat memenuhi tiga indikator motivasi belajar. Oleh sebab itu, peneliti ingin menyempurnakan penelitian ini menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dan model pembelajaran *Guided Inquiry* (GI) agar tercipta pembelajaran yang tepat dan menyenangkan siswa. Peneliti memilih pembelajaran CTL ini, dikarenakan memiliki komponen-komponen yang lebih lengkap yakni konstruktivisme, menemukan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian nyata. Serta indikator motivasi belajar yang akan dipenuhi yaitu tekun dalam menghadapi tugas, dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu relatif lama, ulet dalam menghadapi kesulitan dan tidak mudah putus asa, tidak cepat puas atas prestasi yang diperoleh, serta

---

<sup>9</sup> Laelatul Munawaroh, Skripsi: “*Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Materi Perbandingan dengan Model Talking Stick Pada Siswa Kelas VII A MTs Maarif Kejajar Wonosobo*”, (Salatiga: IAIN Salatiga, 2019), 75.

<sup>10</sup> Anwaril Hamidy, Tesis: “*Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS dengan Pendekatan Kontekstual di SMP Muhammadiyah 2 Depok*”, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), 65.

<sup>11</sup> Maria Noor Cahya Budhi, “*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Contextual Guided Inquiry untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika*”, *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13:1, (September, 2018), 3.

menunjukkan keinginan yang besar dalam menyelesaikan berbagai masalah belajar.

Melalui CTL juga siswa lebih dapat belajar berorientasi, karena guru berperan sebagai pembimbing selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, model pembelajaran *Guided Inquiry* ini sejalan dengan pendekatan CTL, yaitu konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan kehidupan nyata serta mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan CTL memiliki ciri utama yaitu menggunakan masalah kontekstual dalam pembelajarannya. Sedangkan GI memiliki ciri utama yaitu dengan proses penemuan terbimbing. Kesamaan pendekatan CTL dan GI adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan keterampilannya dengan potensi diri yang dimiliki.

Penelitian ini menggabungkan antara pendekatan CTL dan GI yang disebut dengan pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI). Berdasarkan kesamaan pendekatan CTL dan GI tersebut, maka pembelajaran CI dikatakan dapat meningkatkan motivasi belajar. Hal itu didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Norra, menunjukkan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran kontekstual dengan pendekatan GI dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.<sup>12</sup> Selain itu, didukung pula dengan penelitian Ambarwati, mengungkapkan bahwa pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) model inkuiri terbimbing berbasis pendekatan kontekstual mudah digunakan, menarik dan bermanfaat.<sup>13</sup>

Pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan perangkat pembelajaran CI berupa RPP, LKS, dan buku siswa dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Materi pelajaran yang akan digunakan yaitu fungsi.

Dengan demikian penelitian ini berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika”.

---

<sup>12</sup> Bunga Ihda Norra, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kontekstual dengan Pendekatan *Guided Inquiry* Materi Tumbuhan Berbiji pada Siswa SMK Farmasi Nusaputera”, *Al-Hayat: Journal of Biology and Applied Biology*, 1:1 (2018), 31.

<sup>13</sup> Desih Ambarwati, Skripsi: “*Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Model Inkuiri Terbimbing Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Gaya dan Penerapannya*”, (Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2016), 69.



## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan perangkat pembelajaran *Contextual Inquiry* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika?
2. Bagaimana kevalidan hasil pengembangan perangkat pembelajaran *Contextual Inquiry* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika?
3. Bagaimana kepraktisan hasil pengembangan perangkat pembelajaran *Contextual Inquiry* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan perangkat pembelajaran *Contextual Inquiry* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika.
2. Untuk mendeskripsikan kevalidan hasil pengembangan perangkat pembelajaran *Contextual Inquiry* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika.
3. Untuk mendeskripsikan kepraktisan hasil pengembangan perangkat pembelajaran *Contextual Inquiry* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika.

## **D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah perangkat pembelajaran *Contextual Inquiry*. Adapun spesifikasi produk perangkat pembelajaran yang dikembangkan meliputi:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan menggunakan langkah-langkah pembelajaran *Contextual Inquiry*.
2. Lembar Kerja Siswa (LKS) berisi susunan masalah yang sesuai dengan materi dan tujuan penelitian yakni untuk meningkatkan motivasi belajar matematika.

3. Buku siswa yang dikembangkan berisi tentang materi pelajaran berdasarkan pembelajaran *Contextual Inquiry* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk semua pihak yang terkait maupun pembaca pada umumnya. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa  
 Penelitian ini dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa setelah menggunakan pembelajaran *Contextual Inquiry*.
2. Bagi Guru  
 Memberikan alternatif pengajaran dengan inovasi baru yang dikembangkan melalui pembelajaran *Contextual Inquiry* untuk meningkatkan motivasi belajar.
3. Bagi Peneliti  
 Memberikan pengetahuan dan pengalaman baru dalam penelitian pembelajaran *Contextual Inquiry* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika.
4. Bagi Peneliti Lain  
 Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi pada penelitian yang sejenis demi meningkatkan motivasi belajar matematika.

#### **F. Batasan Penelitian**

Menghindari meluasnya kajian penelitian, maka perlu membatasi penelitian ini antara lain:

1. Model pengembangan penelitian ini adalah model ADDIE, yakni ada lima tahapan pengembangan. Adapun tahapan tersebut adalah: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Namun adanya pandemi *Covid-19* model pengembangan hanya terbatas *analysis*, *design*, *development*, untuk implementasi dan evaluasi pembelajaran tidak bisa dilakukan secara langsung di sekolah, dikarenakan siswa dalam lingkungan pondok dan untuk tamu yang datang dibatasi.

2. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan meliputi RPP (Rencana Pelaksanaan Perangkat Pembelajaran), LKS (Lembar Kerja Siswa), dan buku siswa pada materi fungsi.

### G. Definisi Operasional

1. Pengembangan perangkat pembelajaran adalah kajian penelitian yang dilaksanakan secara sistematis untuk mengembangkan dan memvalidasikan produk pembelajaran berupa RPP, LKS, dan buku siswa yang akan digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
2. Pembelajaran *Contextual Inquiry* adalah model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan materi atau masalah dalam kehidupan nyata dengan langkah-langkah penemuan terbimbing untuk menyelesaikan masalah tersebut.
3. Motivasi belajar matematika adalah sebuah dorongan atau daya penggerak dari dalam diri (internal) siswa yang dapat menimbulkan, menggerakkan atau mengarahkan siswa dalam proses belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai.
4. Kriteria Kevalidan adalah kriteria kelayakan perangkat RPP, LKS dan buku siswa yang dikembangkan melalui proses validasi ahli. RPP, LKS dan buku siswa dikatakan valid, jika para validator menyatakan perangkat pembelajaran memenuhi semua aspek penilaian dengan kategori valid atau sangat valid.
5. Kriteria kepraktisan adalah pernyataan para ahli dan praktisi bahwa RPP, LKS dan buku siswa yang dikembangkan dapat diterapkan di lapangan dengan tanpa revisi atau sedikit revisi.
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana atau rancangan pembelajaran yang menggambarkan prosedur atau kegiatan pembelajaran *Contextual Inquiry* yang akan diterapkan dalam pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi dasar.
7. Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah lembaran bahan ajar yang berisi tugas pembelajaran atau masalah kontekstual dengan proses penemuan terbimbing yang harus diselesaikan siswa sesuai kompetensi dasar yang dicapai.
8. Buku siswa adalah buku materi pelajaran yang berisi konsep atau pengertian yang akan dikonstruksikan siswa berupa masalah dan penerapan kontekstual dengan pembelajaran *Contextual Inquiry*.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI)

Sebelum membahas pembelajaran CI, terlebih dahulu akan dibahas mengenai pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dan *Guided Inquiry*.

#### 1. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

##### a. Pengertian *Contextual Teaching and Learning*

Suatu proses pembelajaran perlu menerapkan pendekatan pembelajaran yang tepat agar pembelajaran tersebut bermakna bagi siswa. Pendekatan dapat diartikan sebagai tata cara pembelajaran yang dipilih untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. CTL adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, maupun warga negara, dengan tujuan untuk menemukan makna materi bagi kehidupannya.<sup>1</sup>

Mulyono mendefinisikan CTL merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan mereka sebagai anggota masyarakat.<sup>2</sup> Sedangkan menurut Johnson, pembelajaran CTL merupakan sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna dengan menghubungkan muatan akademik dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa.<sup>3</sup>

Dari berbagai pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran CTL adalah konsep pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Dalam pembelajaran CTL

---

<sup>1</sup> Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2011), 7.

<sup>2</sup> Mulyono, *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*, (Malang: Uin-Maliki Press, 2012), 41.

<sup>3</sup> Elaine B. Johnson, *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*, (Bandung: MLC, 2007), 88.

proses untuk menyelesaikan masalahnya dengan mengaplikasikan pengetahuan yang sudah dimiliki dalam kehidupan sehari-hari.

**b. Komponen *Contextual Teaching and Learning***

CTL merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memiliki tujuh asas/komponen. Asas-asas ini yang melandasi pelaksanaan proses pembelajaran pendekatan CTL.<sup>4</sup>

1) Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme merupakan landasan berpikir CTL, yakni menekankan bahwa belajar itu tidak hanya sekedar menghafal atau mengingat pengetahuan, tetapi suatu proses siswa yang aktif membangun pengetahuannya serta dilandasi oleh struktur pengetahuan yang dimiliki. Konstruktivisme adalah proses membangun pengetahuan baru dengan struktur kognitif siswa dan berdasarkan pengalamannya. Penerapan asas konstruktivisme dalam pembelajaran CTL, siswa didorong untuk mampu mengkonstruksi pengetahuan sendiri melalui pengalaman nyata.

2) Menemukan (*Inquiry*)

*Inquiry* merupakan proses pembelajaran yang didasarkan pada pencarian dan penemuan sendiri materi pembelajaran melalui proses berpikir secara sistematis. Penerapan *inquiry* dalam pembelajaran CTL dimulai dari kesadaran siswa akan adanya masalah yang ingin dipecahkan. Sehingga siswa terdorong untuk menemukan masalah. Melalui proses belajar yang sistematis, siswa diharapkan memiliki pemikiran yang ilmiah, rasional, dan logis serta keseluruhannya menjadi dasar pembentukan kreativitas.

3) Bertanya (*Questioning*)

Belajar pada hakekatnya adalah bertanya dan menjawab pertanyaan. Bertanya disebut sebagai refleksi dari keingintahuan individu, sedangkan menjawab pertanyaan menunjukkan kemampuan seseorang dalam berpikir. Dalam proses pembelajaran

---

<sup>4</sup> Ibid, halaman 90.

CTL, guru tidak hanya menyampaikan informasi saja, tetapi memancing siswa agar menemukan sendiri. Oleh karena itu, bertanya selalu digunakan pada setiap tahapan dan proses pembelajaran.

4) Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Konsep masyarakat belajar dalam CTL menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh melalui kerja sama dengan orang lain. Kerja sama itu dapat dilakukan dengan berbagai bentuk, baik dalam kelompok belajar secara formal maupun dengan lingkungan yang terjadi secara alamiah. Dalam kelas CTL, penerapan asas masyarakat belajar dapat dilakukan dengan menerapkan pembelajaran melalui kelompok belajar.

5) Pemodelan (*Modeling*)

Pemodelan pada dasarnya adalah membahasakan yang dipikirkan, mendemonstrasi bagaimana guru menginginkan siswa untuk belajar dan melakukan keinginan guru. Proses *modeling* tidak terbatas dari guru saja, akan tetapi dapat juga memanfaatkan siswa yang dianggap mempunyai kemampuan.

6) Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari, dengan cara mengurutkan kembali kejadian-kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilaluinya. Melalui proses refleksi, siswa akan memperbaiki atau menambah pengetahuan yang telah dibentuknya. Dalam proses refleksi menggunakan pembelajaran CTL, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk merenung atau mengingat kembali pada akhir pembelajaran hari itu.

7) Penilaian Nyata (*Authentic Assessment*)

Penilaian nyata adalah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa. Penilaian ini diperlukan untuk mengetahui proses belajar siswa dan mengetahui pengalaman belajar siswa yang

dimiliki berpengaruh terhadap perkembangan baik intelektual maupun mental. Dalam pembelajaran CTL, keberhasilan tidak hanya ditentukan oleh perkembangan kemampuan intelektual saja, akan tetapi ditentukan juga keberhasilan prosesnya. Oleh karena itu, penilaian keberhasilan ditentukan oleh aspek hasil belajar serta proses belajar yang melalui penilaian nyata.

Komponen pendekatan CTL pada tabel 2.1 sebagai berikut:<sup>5</sup>

**Tabel 2. 1**  
**Komponen Pendekatan CTL**

<b>Pendekatan</b>	<b>Uraian</b>
Konstruktivisme ( <i>Constructivism</i> )	Membangun pemahaman sendiri, mengkonstruksi konsep-aturan
Menemukan ( <i>Inquiry</i> )	Eksplorasi, membimbing, menuntun, mengarahkan, mengembangkan
Bertanya ( <i>Questioning</i> )	Identifikasi, hipotesis, menemukan
Masyarakat Belajar ( <i>Learning Community</i> )	Seluruh siswa berpartisipasi dalam belajar kelompok atau individual
Pemodelan ( <i>Modeling</i> )	Penyampaian kompetensi-tujuan, pengarahan, contoh
Refleksi ( <i>Reflection</i> )	Evaluasi, penyampaian ringkasan
Penilaian Nyata ( <i>Authentic Assessment</i> )	Penilaian selama proses dan sesudah pembelajaran, penilaian aktivitas-usaha siswa

<sup>5</sup> Fitra Hafidah, Skripsi: “Efektivitas Penerapan Pembelajaran Matematika Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Peningkatan Karakter Mandiri dan Prestasi Belajar”, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016), 33.

### c. Kelebihan dan Kekurangan CTL

Menurut Sumantri, kelebihan menggunakan CTL adalah sebagai berikut:<sup>6</sup>

- 1) Memberikan kesempatan pada siswa untuk dapat maju terus sesuai dengan potensi yang dimilikinya sehingga siswa terlibat aktif dalam proses belajar mengajar.
- 2) Siswa dapat berpikir kritis dan kreatif dalam mengumpulkan data, memahami suatu isu dan memecahkan masalah dan pendidik dapat lebih kreatif.
- 3) Menyadarkan siswa tentang yang dipelajari.
- 4) Pemilihan informasi berdasarkan kebutuhan siswa.
- 5) Pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
- 6) Membantu siswa bekerja dengan efektif dalam kelompok.
- 7) Terbentuk kerjasama yang baik antar individu maupun kelompok.

Menurut Sujarwo, beberapa keterbatasan dari CTL antara lain:<sup>7</sup>

- 1) Pendidik lebih intensif dalam membimbing, pendidik tidak lagi berperan sebagai pusat informasi tetapi pengelola kelas dan membimbing siswa agar dapat belajar sesuai dengan tahap perkembangannya.
- 2) Pendidik memberikan perhatian dan bimbingan yang ekstra terhadap siswa agar tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diterapkan.

Keterbatasan pembelajaran CTL dapat diatasi dengan guru memberi kesempatan pada siswa melakukan cara belajarnya sendiri dengan kemampuannya yang dapat membantu siswa mengembangkan penguasaan keterampilannya secara mendalam dan kukuh.

---

<sup>6</sup> Sumantri, Muhammad Syarif, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015), 106.

<sup>7</sup> Sujarwo, *Model-model Pembelajaran Suatu Strategi Mengajar*, (Yogyakarta: Venus Gold Press, 2011), 60.



## 2. Pembelajaran *Guided Inquiry* (GI)

### a. Pengertian *Guided Inquiry*

Pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada siswa yakni *Guided Inquiry* (GI). Inkuiri terbimbing adalah sebuah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam menemukan dan menggunakan berbagai sumber informasi untuk meningkatkan pemahaman terhadap suatu materi secara lebih mendalam dan spesifik.<sup>8</sup> Sedangkan menurut Kunandar adalah pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan mendorong siswa untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan untuk menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri.<sup>9</sup>

Sumaryati menyatakan bahwa inkuiri terbimbing adalah pembelajaran dimana siswa berpikir sendiri untuk menemukan suatu hasil tertentu yang diharapkan oleh guru yang pelaksanaannya dilakukan oleh siswa dengan berdasarkan pada petunjuk-petunjuk yang diberikan oleh guru. Petunjuk yang diberikan oleh guru bersifat pertanyaan-pertanyaan yang membimbing siswa untuk menuju penemuan.<sup>10</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *Guided Inquiry* adalah pembelajaran yang digunakan siswa untuk menemukan sumber informasi secara mandiri serta mendapat hasil sesuai yang diharapkan, dan guru hanya memberi petunjuk atau fasilitator.

### b. Tahapan Pembelajaran *Guided Inquiry*

---

<sup>8</sup> Carol C. Kuhlthau, et.al., *Guided Inquiry: Learning in the 21<sup>st</sup> Century School*, (New York: Libraries Unlimited, 2007), 3.

<sup>9</sup> Kunandar, *Guru Profesional*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), 173.

<sup>10</sup> Sumaryati, "Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 11 Yogyakarta", *Jurnal Derivat*, 2:2, (Desember, 2015), 56-64.

Menurut Sanjaya langkah-langkah model pembelajaran GI ini dapat diuraikan sebagai berikut:<sup>11</sup>

- 1) Orientasi  
Langkah orientasi adalah untuk membina suasana atau kegiatan pembelajaran yang responsif.
- 2) Merumuskan Masalah  
Merumuskan masalah adalah langkah membawa siswa kepada masalah yang mengandung metode inkuiri.
- 3) Merumuskan Hipotesis  
Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya.
- 4) Mengumpulkan Data  
Mengumpulkan data adalah aktivitas menjangring informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan.
- 5) Menguji Hipotesis  
Menguji hipotesis adalah proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data.
- 6) Merumuskan Kesimpulan  
Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada tabel 2.2 berikut:

**Tabel 2. 2**  
**Langkah-langkah Model Pembelajaran GI**

Fase	Aktivitas Guru
<b>Langkah 1</b> Orientasi	Guru mengondisikan siswa sebelum melaksanakan proses pembelajaran.
<b>Langkah 2</b> Merumuskan Masalah	Guru memberikan masalah kepada siswa yang akan dipecahkan atau diselesaikan.

<sup>11</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran yang Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008), 202.

<b>Langkah 3</b> Merumuskan Hipotesis	Guru mengarahkan siswa untuk mengajukan jawaban sementara dalam penyelesaian masalah.
<b>Langkah 4</b> Mengumpulkan Data	Guru memfasilitasi siswa dalam mengumpulkan data yang diperlukan.
<b>Langkah 5</b> Menguji Hipotesis	Guru memfasilitasi siswa untuk membuktikan hipotesisnya.
<b>Langkah 6</b> Merumuskan Kesimpulan	Guru mengarahkan siswa untuk mengelompokkan data, dan menganalisis, kemudian membuat kesimpulan dengan generalisasi.

**c. Kelebihan dan Kelemahan *Guided Inquiry***

Kelebihan dari pembelajaran inkuiri terbimbing menurut Suryosubroto, inkuiri memiliki keunggulan sebagai berikut:<sup>12</sup>

- 1) Membantu siswa mengembangkan atau memperbanyak persediaan dan penguasaan keterampilan dan proses kognitif siswa.
- 2) Pengetahuan yang diperoleh bersifat sangat kukuh dalam arti pendalaman.
- 3) Membangkitkan motivasi belajar pada siswa.
- 4) Memberi kesempatan pada siswa untuk bergerak maju sesuai dengan kemampuannya sendiri.
- 5) Menyebabkan siswa mengarahkan sendiri cara belajarnya, sehingga siswa lebih merasa terlibat dan termotivasi dalam belajar.
- 6) Membantu memperkuat pribadi siswa dengan bertambahnya kepercayaan diri siswa.
- 7) Model pembelajaran ini berpusat pada siswa sehingga pendidik hanya menjadi teman belajar.

---

<sup>12</sup> Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), 185.

Kekurangan pembelajaran dengan menggunakan inkuiri terbimbing menurut Sanjaya yaitu:<sup>13</sup>

- 1) Guru harus tepat dalam memilih masalah yang akan dikemukakan untuk membantu siswa dalam memahami konsep.
- 2) Guru dituntut untuk menyesuaikan diri terhadap gaya belajar siswa.
- 3) Guru sebagai fasilitator diupayakan kreatif dalam mengembangkan pertanyaan-pertanyaan.
- 4) Guru sulit mengontrol kegiatan siswa.
- 5) Sulit diterapkan dalam perencanaan pembelajaran karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
- 6) Memerlukan waktu yang panjang dalam mengimplementasikannya.

Mengatasi kelemahan pembelajaran tersebut, maka dalam proses kegiatan pembelajaran guru harus menentukan informasi berdasarkan kebutuhan siswa, memberikan kesempatan siswa untuk mendapatkan pengetahuan sesuai potensinya, memberikan pertanyaan agar berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah, membimbing siswa bekerja dengan efektif dalam kelompok, memberikan pembelajaran yang menyenangkan agar mengetahui pentingnya pembelajaran, dan setelah terbentuknya kerjasama antar individu dan kelompok maka implementasi waktu pembelajaran lebih efisien.

### 3. Pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI)

Pembelajaran CTL adalah konsep pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Dalam pembelajaran CTL proses untuk menyelesaikan masalahnya dengan mengaplikasikan pengetahuan yang sudah dimiliki dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu model pembelajaran yang sejalan dengan pendekatan CTL yang menekankan proses keterlibatan siswa dalam menemukan materi, yakni model *Guided Inquiry* yang bermakna proses belajar diorientasikan pada pengalaman secara langsung. Pembelajaran dengan model *Guided Inquiry* adalah

---

<sup>13</sup> Wina Sanjaya, *Peneliti Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011), 212.

pembelajaran yang digunakan siswa untuk menemukan sumber informasi secara mandiri serta mendapat hasil sesuai yang diharapkan, dan guru hanya memberi petunjuk atau fasilitator.

Penelitian ini akan menggabungkan antara pendekatan CTL dengan GI. Pendekatan CTL memiliki ciri utama yaitu menggunakan masalah kontekstual dalam pembelajarannya. Sedangkan GI memiliki ciri utama yaitu dengan proses penemuan terbimbing. Adapun perpaduan antara CTL dan GI disebut pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI).

Pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) adalah pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan materi atau masalah dalam kehidupan nyata atau memunculkan model dengan langkah-langkah penemuan terbimbing untuk menyelesaikan masalah.<sup>14</sup> Pembelajaran CI yang dilakukan melalui kegiatan pengamatan terhadap masalah, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan menghasilkan temuan yang diperoleh siswa, maka pembelajaran tersebut diharapkan dapat menghubungkan materi yang telah dipelajari siswa dalam kehidupan nyata.<sup>15</sup>

Dengan demikian pada penelitian ini pembelajaran CI adalah model pembelajaran yang dalam pelaksanaannya menggunakan materi atau masalah dalam kehidupan nyata dengan langkah-langkah penemuan terbimbing untuk menyelesaikan masalah tersebut. Berikut ini adalah sintak pembelajaran CI pada tabel 2.3:

**Tabel 2. 3**  
**Langkah-langkah Pembelajaran CI**

<b>No.</b>	<b>Tahapan</b>	<b>Kegiatan Guru</b>	<b>Pendekatan CTL</b>
1.	Orientasi	Guru menyiapkan kondisi siswa sebelum melaksanakan proses pembelajaran.	-

<sup>14</sup> Maria Noor Cahya Budhi, Op. Cit., hal 3.

<sup>15</sup> Desih Ambarwati, Op. Cit., hal 3.

2.	Merumuskan Masalah	Guru mengorganisasikan dan memberikan masalah kepada siswa yang akan dipecahkan atau diselesaikan berupa LKS.	1) Masyarakat Belajar 2) Penilaian Autentik
3.	Merumuskan Hipotesis	Guru mengarahkan siswa untuk mengajukan jawaban sementara dalam menyelesaikan masalah.	1) Bertanya 2) Penilaian Autentik
4.	Mengumpulkan Data	Guru memfasilitasi siswa dalam mengumpulkan data dengan bantuan buku siswa.	1) Konstruktivisme 2) Menemukan 3) Penilaian Autentik
5.	Menguji Hipotesis	Guru memfasilitasi siswa untuk membuktikan hipotesisnya dengan presentasi.	1) Pemodelan 2) Penilaian Autentik
6.	Merumuskan Kesimpulan	Guru mengarahkan siswa untuk mengelompokkan data, dan menganalisis, kemudian membuat kesimpulan dengan generalisasi.	1) Refleksi 2) Penilaian Autentik

Pada pembelajaran CI, siswa dituntut menyelesaikan masalah dengan mencari berbagai sumber untuk menemukan

konsep dengan mengaplikasikan pengetahuan yang sudah dimiliki dalam kehidupan sehari-hari. Dengan penguasaan konsep yang baik, maka pembelajaran siswa menjadi lebih bermakna. Pada proses pelaksanaan pembelajaran CI, siswa tidak hanya dituntut untuk menyelesaikan masalah dengan benar, tetapi diharapkan siswa mampu memahami masalah yang diberikan, memutuskan informasi yang penting dari permasalahan sebagai petunjuk untuk menyelesaikannya, dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah secara efektif.

## **B. Motivasi Belajar Matematika**

### **1. Pengertian Motivasi belajar**

Motivasi berasal dari kata “motif” yang diartikan sebagai kekuatan yang ada pada diri individu, yang mengakibatkan individu melakukan suatu tindakan. Motif seseorang dapat aktif pada saat tertentu yakni ketika dibutuhkan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi juga disebut sebagai dorongan yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar.

Motivasi merupakan seni mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.<sup>16</sup> Adapun menurut Astuti motivasi belajar yakni sesuatu hal yang dapat mendorong, menggerakkan serta mengarahkan siswa dalam belajar.<sup>17</sup> Sedangkan menurut Uno motivasi belajar adalah sebuah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk menimbulkan tingkah laku yang sesuai dengan indikator atau unsur yang mendukung.<sup>18</sup>

Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa motivasi belajar matematika adalah sebuah dorongan atau daya penggerak dari dalam diri (internal) siswa yang dapat menimbulkan, menggerakkan atau mengarahkan siswa dalam proses belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai.

---

<sup>16</sup> Aminudin Rasyad, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: UHAMKA Prees, 2003), 92.

<sup>17</sup> Endang Sri Astuti, *Bahan Dasar untuk Pelayanan Konseling pada Satuan Pendidikan Menengah Jilid I*, (Jakarta: Grasindo, 2010), 67.

<sup>18</sup> Hamzah B. Uno - Nina Lamatenggo, *Op. Cit.*, hal 23.

## 2. Fungsi Motivasi Belajar

Adapun menurut Hamalik fungsi motivasi belajar sebagai berikut:<sup>19</sup>

- a. Mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan  
Motivasi disebut sebagai penggerak pada setiap kegiatan yang akan dikerjakan;
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah  
Motivasi mengarahkan perubahan kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan;
- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak  
Motivasi dapat menggerakkan tingkah laku seseorang dan sebagai pendorong usaha dalam pencapaian prestasi.

## 3. Indikator Motivasi Belajar Matematika

Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dapat dilihat dari beberapa indikator motivasi belajar. Penelitian ini mengadopsi indikator motivasi belajar dari Dhiyah. Adapun indikatornya adalah sebagai berikut:<sup>20</sup>

- a. Tekun dalam menghadapi tugas.
- b. Dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu relatif lama.
- c. Ulet dalam menghadapi kesulitan dan tidak mudah putus asa.
- d. Tidak cepat puas atas prestasi yang diperoleh.
- e. Menunjukkan keinginan yang besar dalam menyelesaikan berbagai masalah belajar.

Ketika kepribadian siswa sesuai dengan ciri-ciri indikator motivasi belajar tersebut, maka siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi.

## C. Pembelajaran *Contextual Inquiry* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar

Dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, diperlukan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Hal itu, dapat dicapai dengan pembelajaran berpusat pada siswa. Salah satu cara

<sup>19</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), 161.

<sup>20</sup> Lisa'iharodhiyah, Skripsi "*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Generatif Berbasis Edutainment untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII-A MTs Wachid Hasyim Surabaya*". (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018), 36.



menerapkan pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah pendekatan CTL. Sebuah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi dengan masalah kehidupan sehari-hari. Melalui proses penyelesaian masalah yang mengaplikasikan pengetahuan yang telah dimiliki dengan kehidupan nyata. Selain pendekatan CTL ada juga pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator. Pembelajaran tersebut adalah GI (*Guided Inquiry*). Pembelajaran GI merupakan pembelajaran yang menuntut siswa menemukan sumber informasi secara mandiri, menemukan konsep dan mendapat pemahaman yang mendalam.

Kesamaan pendekatan CTL dan GI yakni memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan keterampilannya dengan potensi diri yang dimiliki. Dengan adanya kesamaan pendekatan CTL dan GI, maka pembelajaran CI memiliki tujuan yakni pelaksanaan kegiatan pembelajarannya mengutamakan peranan siswa yang lebih dominan mencari informasi dan menyelesaikan masalah, dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Beberapa indikator yang dapat dilihat dari dalam diri siswa untuk meningkatkan motivasi belajar yaitu, tekun dalam menghadapi tugas, dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu relatif lama, ulet dalam menghadapi kesulitan dan tidak mudah putus asa, tidak cepat puas atas prestasi yang diperoleh, dan menunjukkan keinginan yang besar dalam menyelesaikan berbagai masalah belajar.

Berikut pembelajaran *Contextual Inquiry* untuk meningkatkan motivasi belajar pada tabel 2.4:

**Tabel 2. 4**  
**Pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar**

No.	Tahapan	Kegiatan Guru	Pendekatan CTL	Indikator Motivasi Belajar
1.	Orientasi	Guru menyiapkan kondisi siswa sebelum melaksanakan proses pembelajaran.	-	1 Berkeinginan besar

2.	Merumuskan Masalah	Guru mengorganisasikan dan memberikan masalah kepada siswa yang akan dipecahkan atau diselesaikan berupa LKS.	1) Masyarakat Belajar 2) Penilaian Autentik	1 Bekerja keras 2 Tekun 3 Berkeinginan besar
3.	Merumuskan Hipotesis	Guru mengarahkan siswa untuk mengajukan jawaban sementara dalam penyelesaian masalah.	1) Bertanya 2) Penilaian Autentik	1 Bekerja keras 2 Tekun 3 Berkeinginan besar
4.	Mengumpulkan Data	Guru memfasilitasi siswa dalam mengumpulkan data dengan bantuan buku siswa.	1) Konstruktivisme 2) Menemukan 3) Penilaian Autentik	1 Tekun 2 Bekerja keras 3 Ulet 4 Berkeinginan besar
5.	Menguji Hipotesis	Guru memfasilitasi siswa untuk membuktikan hipotesisnya dengan presentasi.	1) Pemodelan 2) Penilaian Autentik	1) Tekun 2) Bekerja keras 3) Ulet 4) Tidak cepat puas dengan prestasi yang diperoleh 5) Berkeinginan besar
6.	Merumuskan Kesimpulan	Guru mengarahkan siswa untuk mengelompokkan data dan menganalisis, kemudian membuat kesimpulan dengan generalisasi.	1) Refleksi 2) Penilaian Autentik	1 Tekun 2 Bekerja keras 3 Ulet 4 Berkeinginan besar

Berdasarkan pembelajaran CI di atas, jika diterapkan dengan maksimal maka dapat memberi peningkatan motivasi belajar

matematika. Menurut peneliti peningkatan motivasi belajar terbentuk dari dalam diri siswa sendiri yang ingin belajar dan bekerja, hal itu sesuai dengan tujuan pembelajaran CI yang mengutamakan siswa mencari informasi dan menyelesaikan masalah sendiri. Didukung pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Budhi, menyatakan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran *Contextual Guided Inquiry* (pendekatan pembelajaran CBL dan GI) mengalami peningkatan motivasi dan prestasi belajar matematika.<sup>21</sup>

#### **D. Pengembangan Perangkat Pembelajaran**

Menurut Seels & Richey, penelitian pengembangan berorientasi pada pengembangan produk yang proses pengembangannya dideskripsikan dengan teliti dan produk akhirnya dievaluasi. Produk yang dikembangkan dalam pembelajaran berupa, perangkat pembelajaran dan instrumen-instrumen yang diperlukan dalam suatu penelitian.<sup>22</sup> Sementara itu, Sujadi mendefinisikan penelitian pengembangan sebagai suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan.<sup>23</sup> Sedangkan perangkat pembelajaran adalah sekumpulan sumber belajar yang digunakan guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran.<sup>24</sup> Dengan demikian dapat disimpulkan, pengembangan perangkat pembelajaran adalah kajian penelitian yang dilaksanakan secara sistematis untuk mengembangkan dan memvalidasikan produk pembelajaran berupa RPP, LKS, dan buku siswa yang akan digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Perangkat pembelajaran yang dikembangkan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), dan buku siswa. Berikut perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan:

---

<sup>21</sup> Maria Noor Cahya Budhi, Op. Cit., hal 10.

<sup>22</sup> Hobri, *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi pada Penelitian Pendidikan Matematika)*, (Jember: Pena Salsabila, 2010), 1.

<sup>23</sup> Sujadi, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 164.

<sup>24</sup> Muchammad Subali Noto, "Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis SMART (*Specific, Measurable, Achievable, Realistic, and Time-bound*)", *Jurnal STKIP Siliwangi Bandung*, 3:1, (Februari, 2014), 20.

### 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menurut Muslich yakni rancangan pembelajaran mata pelajaran per-unit yang akan diterapkan guru dalam pembelajaran di kelas.<sup>25</sup> Sedangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menurut Kunandar yaitu rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus.<sup>26</sup>

Dengan demikian, pada penelitian ini Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana atau rancangan pembelajaran yang menggambarkan prosedur atau kegiatan pembelajaran *Contextual Inquiry* yang akan diterapkan dalam pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi dasar.

### 2. Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah lembaran berisi masalah yang harus dikerjakan siswa. LKS biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas yang harus jelas kompetensi dasar yang dicapainya.<sup>27</sup> Sedangkan penjelasan yang lain, LKS yakni suatu bahan ajar cetak berupa lembar-lembar kertas yang berisi materi, ringkasan, dan petunjuk-petunjuk pelaksanaan tugas pembelajaran yang harus dikerjakan oleh siswa yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai.<sup>28</sup>

Dengan demikian, pada penelitian ini Lembar Kerja Siswa (LKS) adalah lembaran bahan ajar yang berisi tugas pembelajaran atau masalah kontekstual dengan proses penemuan terbimbing yang harus diselesaikan siswa sesuai kompetensi dasar yang dicapai.

### 3. Buku Siswa

Buku siswa merupakan buku panduan bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang memuat materi pembelajaran, kegiatan penyelidikan berdasarkan konsep, informasi dan

<sup>25</sup> M. Muslich, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 45.

<sup>26</sup> Kunandar, *Op. Cit.*, hal 263.

<sup>27</sup> Depdiknas, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Depdiknas, 2008).

<sup>28</sup> Triastuti Mahmadah, Skripsi: "*Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di SMP Negeri 2 Bantul*" (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), 17.

contoh-contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>29</sup> Sedangkan menurut penjelasan yang lain, buku siswa yakni suatu buku (teks) yang berisi materi pelajaran berupa konsep-konsep atau pengertian-pengertian yang akan dikonstruksi siswa melalui masalah-masalah yang ada di dalamnya.<sup>30</sup>

Dengan demikian, buku siswa adalah buku materi pelajaran yang berisi konsep atau pengertian yang akan dikonstruksikan siswa berupa masalah dan penerapan kontekstual dengan pembelajaran *Contextual Inquiry*.

## E. Kriteria Kelayakan Perangkat Pembelajaran

Kriteria kelayakan perangkat pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran *Contextual Inquiry* memiliki kriteria sebagai berikut:

### 1. Kevalidan Perangkat Pembelajaran

Kevalidan suatu perangkat pembelajaran didasarkan pada penilaian yang dilakukan oleh para ahli ataupun praktisi. Menurut Dalyana seorang pengembang perangkat pembelajaran idealnya perlu melakukan pemeriksaan ulang kepada para validator, khususnya mengenai: (a) ketetapan isi; (b) materi pembelajaran; (c) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran; (d) desain fisik dan lain-lain.<sup>31</sup>

Kevalidan adalah kriteria kelayakan perangkat RPP, LKS dan buku siswa yang dikembangkan melalui proses validasi ahli. RPP, LKS dan buku siswa dikatakan valid, jika para validator menyatakan perangkat pembelajaran memenuhi semua aspek penilaian dengan kategori valid atau sangat valid.

### 2. Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

<sup>29</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2010), 227.

<sup>30</sup> Ely Nur Afifah, Skripsi: “*Pengembangan Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan Teori Pavlov dan Teori Ibnu Khaldun Setting Kooperatif untuk Melatihkan Pembentukan Karakter Sosial*”, (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018), 79.

<sup>31</sup> Dalyana, Tesis: “*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Ralistik Pada Pokok Bahasan Perbandingan di Kelas II SLTP*”. (Surabaya: Program Pasca Sarjana UNESA, 2004), 71.

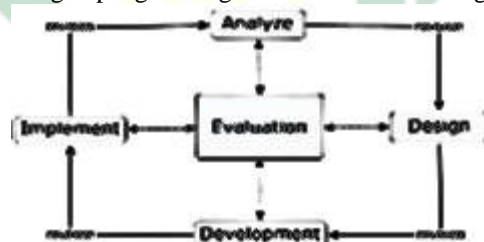
Kriteria kepraktisan suatu produk dilihat berdasarkan pertimbangan dan penilaian para validator yang menyatakan bahwa produk dapat diterapkan dengan mudah.<sup>32</sup> Penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran secara umum yang digunakan di lapangan yakni dengan sedikit revisi, banyak revisi, tanpa revisi atau tidak dapat digunakan.<sup>33</sup>

Kepraktisan adalah pernyataan para ahli dan praktisi bahwa RPP, LKS dan buku siswa yang dikembangkan dapat diterapkan di lapangan dengan tanpa revisi atau sedikit revisi.

## F. Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Dalam penelitian ini model pengembangan yang digunakan yakni model pengembangan ADDIE. Model ini terdapat lima tahap pengembangan, yakni *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).<sup>34</sup> Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena model penelitian dan pengembangan lebih rasional dan detail, juga sesuai dengan pengembangan penelitian.

Adapun bagan pengembangan model ADDIE sebagai berikut:<sup>35</sup>



Gambar 2.1  
Model Pengembangan ADDIE

### 1. Analisis (*Analysis*)

<sup>32</sup> Tjeerd Plomp, *Educational Design Research: an Introduction*, (Netherlands: Netherlands Institute for Curriculum Development, 2007), 16.

<sup>33</sup> Lisa'iharodhiyah, Op. Cit., hal 45.

<sup>34</sup> M. Rohman - Sofan Amri, *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2016), 210.

<sup>35</sup> Lisa'iharodhiyah, Op. Cit., hal 59.

Pada tahap analisis, kegiatan utamanya adalah menganalisis pengembangan model atau metode pembelajaran baru. Dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, maka terlebih dahulu harus menganalisis kelayakan perangkat pembelajaran. Hal-hal yang dianalisis berupa perangkat yang didukung oleh fasilitas dan perangkat yang mudah diterapkan oleh guru maupun dosen.

## 2. **Perancangan (*Design*)**

Adapun aspek-aspek yang dilaksanakan dalam melakukan perencanaan yakni: (1) menetapkan tujuan belajar; (2) merancang kegiatan pembelajaran; (3) merancang perangkat pembelajaran; (4) merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Perancangan dibuat secara konseptual dan sebagai pedoman dalam pengembangan perangkat pembelajaran.

## 3. **Pengembangan (*Development*)**

Pada tahap pengembangan kerangka perangkat pembelajaran direalisasikan menjadi suatu produk yang siap diterapkan. Perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah RPP, LKS, dan buku siswa dengan menggunakan pembelajaran *Contextual Inquiry*.

## 4. **Penerapan (*Implementation*)**

Produk perangkat pembelajaran yang siap untuk diterapkan, kemudian diimplementasikan pada situasi yang nyata yakni pada pembelajaran siswa. Penerapan produk tersebut akan diterapkan sesuai dengan kondisi atau keadaan yang terjadi di dalam maupun di luar kelas.

## 5. **Evaluasi (*Evaluation*)**

Setelah menerapkan produk yang telah dikembangkan, kemudian melakukan evaluasi. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa, umpan balik penerapan produk perangkat pembelajaran serta mengetahui kevalidan, kepraktisan dan efektivitas.

Pada penelitian ini, model pengembangan pembelajaran hanya dapat melaksanakan pada tahap pengembangan (*development*), hal ini dikarenakan pandemi *Covid-19* yang menyebabkan tidak bisa mengimplementasikan pembelajaran secara langsung di sekolah.

## BAB III METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, yakni sebuah pengembangan perangkat pembelajaran *Contextual Inquiry* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima fase, yaitu fase *analysis* (analisis), fase *design* (desain), fase *development* (pengembangan), fase *implementation* (implementasi), dan yang terakhir fase *evaluation* (evaluasi).<sup>1</sup> Namun fase yang digunakan hanya terbatas 3 fase, yaitu fase analisis, fase desain, fase pengembangan. Perangkat yang dikembangkan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), dan buku siswa.

### B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021 dimulai tanggal 24 September 2020 sampai 14 Januari 2021 di MTs Nurul Islam Mojokerto. Namun adanya pandemi *Covid-19*, uji coba di sekolah tidak bisa dilakukan secara langsung di sekolah. Dikarenakan siswa dalam lingkungan pondok dan tamu yang datang dibatasi. Pelaksanaan penelitian di uraikan pada tabel 3.1 sebagai berikut:

**Tabel 3. 1**  
**Pelaksanaan Penelitian**

<b>Tahap Pengembangan</b>	<b>Tanggal Pelaksanaan</b>	<b>Nama Kegiatan</b>
Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> )	24 September – 07 Oktober 2020	Analisis Kurikulum, Siswa dan Materi
Tahap Perancangan ( <i>Design</i> )	08 Oktober 2020 – 06 Januari 2021	Merancang Perangkat Pembelajaran RPP, LKS dan Buku Siswa

---

<sup>1</sup> M. Rohman - Sofan Amri, Op. Cit., hal 210.



Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> )	11 – 14 Januari 2021	Validasi Perangkat Pembelajaran ke Validator
Tahap Penerapan ( <i>Implementation</i> )	-	-
Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> )	-	-

### C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terbatas hanya 3 tahapan yakni analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*).

#### 1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti menganalisis masalah mendasar yang ada pada MTs Nurul Islam Mojokerto mulai dari analisis kurikulum, analisis siswa dan analisis materi sebagai bahan pengembangan perangkat pembelajaran *Contextual Inquiry* untuk meningkatkan motivasi belajar. Dikarenakan terkendala pandemi *Covid-19*, pengumpulan informasi ini diperoleh melalui wawancara langsung dan daring dengan guru mata pelajaran matematika.

#### 2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan, peneliti membuat dan memodifikasi perangkat pembelajaran berupa RPP, LKS, dan buku siswa yang sesuai dengan pembelajaran *Contextual Inquiry* beserta instrumen-instrumen pendukung yang dibutuhkan dalam penelitian. Perangkat pembelajaran pada tahap ini sebagai hasil awal yang divalidasi para ahli.

#### 3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, perangkat RPP, LKS, dan buku siswa yang telah dirancang dan disusun pada tahap perencanaan sebagai hasil awal tersebut, kemudian divalidasi. Kegiatan validasi perangkat pembelajaran ini akan menghasilkan draf perangkat pembelajaran yang mendapat masukan dan persetujuan dari para validator. Masukan tersebut digunakan sebagai bahan penyempurnaan perangkat pembelajaran (revisi). Serta dapat mengetahui nilai dari

perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan mencapai aspek kriteria kevalidan dan kepraktisan.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Teknik Catatan Lapangan (*Field Note*)**

Catatan lapangan merupakan catatan tertulis berupa data yang diperoleh peneliti selama proses pengumpulan data. Catatan tersebut menggambarkan tahap-tahap proses pengembangan pembelajaran. Catatan lapangan digunakan untuk memperoleh data tentang proses pembelajaran *Contextual Inquiry* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika.

##### **2. Teknik Validasi Ahli**

Teknik validasi ahli digunakan untuk mendapatkan data mengenai kevalidan dan kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari para ahli. Data validasi diperoleh dengan cara memberikan lembar validasi kepada validator untuk menilai perangkat yang dikembangkan. Data kevalidan dan kepraktisan perangkat pembelajaran meliputi RPP, LKS, dan buku siswa. Untuk data kepraktisan, peneliti menghitung sendiri total skor yang didapat dari penilaian para ahli (validator).

#### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian sebagai berikut:

##### **1. Lembar Catatan Lapangan (*Field Note*)**

Catatan lapangan yang dibuat oleh peneliti digunakan untuk memperoleh data lapangan yakni tentang proses pengembangan perangkat pembelajaran matematika. Kemudian data penelitian ini dianalisis dan hasil analisisnya dijadikan dasar untuk merancang tahap-tahap dalam pengembangan perangkat pembelajaran *Contextual Inquiry* untuk meningkatkan motivasi belajar matematika.

## 2. Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran

Lembar validasi digunakan untuk mendapatkan data mengenai pendapat para validator terhadap perangkat pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Struktur lembar validasi ini terdiri dari atas identitas validator; petunjuk pengisian; skala pengisian dengan lima tingkat yaitu: 1 (tidak baik), 2 (kurang baik), 3 (cukup baik), 4 (baik), dan 5 (sangat baik); bagian komentar, kritik atau saran; serta bagian pengesahan. Untuk penilaian lembar kepraktisan, peneliti menghitung sendiri total skor yang didapat dari para ahli (validator) secara daring dan luring.

## F. Teknik Analisis Data

Dari data yang didapatkan, kemudian dilakukan analisis data yang mampu mendukung tercapainya tujuan penelitian diantaranya sebagai berikut:

### 1. Analisis Data Catatan Lapangan (*Field Note*)

Data catatan lapangan yang diperoleh, selanjutnya dianalisis dan diubah ke dalam bentuk deskripsi. Kemudian catatan tersebut direduksi dan mengambil data yang hanya diperlukan untuk menguraikan proses pengembangan, sehingga memudahkan untuk mengembangkan produk sesuai dengan keadaan yang terjadi di lapangan. Penyajian data catatan lapangan dapat disajikan sebagai berikut:

**Tabel 3. 2**  
**Penyajian Data Catatan Lapangan**

Tahap Pengembangan	Tanggal Pelaksanaan	Nama Kegiatan	Hasil yang Diperoleh
Tahap Analisis			
Tahap Perancangan			
Tahap Pengembangan			

## 2. Analisis Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti menganalisis hasil penilaian dari para validator terhadap lembar validasi perangkat pembelajaran yang diberikan. Perangkat pembelajaran dikatakan valid jika para validator menyatakan bahwa perangkat pembelajaran telah dikembangkan dengan baik atau sangat baik.

Untuk mengetahui data kevalidan perangkat pembelajaran yang dikembangkan, maka dilakukan penghitungan rata-rata dari tiap aspek pengembangan RPP, LKS, dan buku siswa dalam lembar validasi, kemudian didapatkan rata-rata total skor penilaian para ahli. Dengan itu untuk skala penilaian kevalidan sebagai berikut:<sup>2</sup>

**Tabel 3. 3**  
**Skala Penilaian Kevalidan Perangkat Pembelajaran**

Nilai	Keterangan
1	Tidak baik
2	Kurang Baik
3	Cukup baik
4	Baik
5	Sangat baik

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

---

<sup>2</sup> Wida Ratna Sari, Skripsi: “*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan Double Loop Problem Solving dengan Metode Penemuan Terbimbing dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Sekolah Dasar*”. (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018), 50.

**a. Analisis Kevalidan RPP, LKS, dan Buku Siswa**

Untuk mempermudah dalam menganalisis data hasil validasi perangkat, kegiatan yang dilakukan yaitu:

- 1) Membuat tabel rekapitulasi semua pertanyaan validator yang meliputi: aspek penilaian, kriteria, dan hasil penelitian validator.<sup>3</sup>

**Tabel 3. 4**  
**Hasil Analisis Validasi Perangkat**

No.	Aspek Penilaian	Kriteria	Validator			K <sub>i</sub>	A <sub>i</sub>
			1	2	3		
<b>Rata-rata Total Validasi (RTV)</b>							

- 2) Mencari rata-rata tiap kriteria dari semua validator dengan rumus:

$$K_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$$

Keterangan:

$K_i$  = Rata-rata kriteria ke-i

$V_{ji}$  = Skor hasil penelitian validator ke-j untuk kriteria ke-i

$n$  = Banyaknya validator

- 3) Mencari rata-rata tiap aspek dengan rumus:

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^n K_{ji}}{n}$$

Keterangan:

$A_i$  = Rata-rata aspek ke-i

$K_{ji}$  = Rata-rata aspek ke-i dan kriteria ke-j

$n$  = Banyaknya kriteria dalam aspek ke-i

- 4) Mencari rata-rata total (RTV) dengan rumus:

$$RTV = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$$

<sup>3</sup> Ibid, halaman 51.

Keterangan:

$RTV$  = Rata-rata total perangkat

$A_i$  = Rata-rata aspek ke- $i$

$n$  = Banyaknya aspek

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada kolom yang sesuai. Dalam menentukan hasil kevalidan ( $RTV$ ) yakni dengan mencocokkan rata-rata total dengan kategori yang telah ditetapkan sebagai berikut:

**Tabel 3. 5**

**Kategori Kevalidan Perangkat**

Kategori	Keterangan
$4 < RTV \leq 5$	Sangat valid
$3 < RTV \leq 4$	Valid
$2 < RTV \leq 3$	Kurang valid
$RTV \leq 2$	Tidak valid

5) Jika hasil validasi menunjukkan belum valid maka perangkat yang dikembangkan perlu dilakukan revisi.

**3. Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran**

Untuk mengetahui kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan, terdapat empat kriteria penilaian umum perangkat pembelajaran sebagai berikut:<sup>4</sup>

**Tabel 3. 6**

**Kriteria 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

<sup>4</sup> Nova Kusumawati, Skripsi: “*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Berbasis Pendidikan Karakter Berdasarkan Teori Al-Ghazali*”. (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019), 62.

Perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika para validator menyatakan bahwa perangkat pembelajaran dapat digunakan di lapangan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

**BAB IV**  
**HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

**A. Hasil Penelitian**

**1. Data Proses Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika**

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE, namun hanya terbatas 3 tahap yang dapat dilaksanakan yakni tahap analisis, tahap perancangan dan tahap pengembangan, dikarenakan adanya pandemi covid 19. Pada setiap tahapan, terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dengan rincian waktu tertentu pada tabel 4.1 sebagai berikut:

**Tabel 4. 1**  
**Penyajian Data Catatan Lapangan**

<b>Tahap Pengembangan</b>	<b>Tanggal Pelaksanaan</b>	<b>Nama Kegiatan</b>	<b>Hasil yang Diperoleh</b>
Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> )	24 September – 07 Oktober 2020	Analisis Kurikulum	Kurikulum yang diterapkan di MTs Nurul Islam Mojokerto adalah kurikulum 2013.
		Analisis Siswa	Informasi mengenai karakteristik siswa di kelas VIII MTs Nurul Islam Mojokerto melalui diskusi dengan guru mata pelajaran matematika.
		Analisis Materi Pembelajaran	Materi yang digunakan yakni materi fungsi pada kelas VIII semester ganjil.



Tahap Perancangan ( <i>Design</i> )	08 – 30 Oktober 2021	Merancang Perangkat Pembelajaran	Rancangan perangkat pembelajaran berupa RPP, LKS, dan buku siswa disesuaikan dengan pembelajaran CI dan indikator motivasi belajar.
	02 November 2020 – 06 Januari 2021	Bimbingan Perangkat Pembelajaran ke Dosen I dan II	Hasil evaluasi rancangan perangkat pembelajaran kepada dosen pembimbing I dan II.
		Revisi Perangkat Pembelajaran	Perbaiki perangkat pembelajaran sesuai saran yang diberikan oleh dosen pembimbing I dan II.
Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> )	14 Januari – 09 Februari 2021	Validasi Perangkat Pembelajaran ke Validator	Penilaian validator dari data kevalidan dan kepraktisan terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan peneliti.
		Revisi Perangkat Pembelajaran	Perangkat pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i> (CI) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika yang baik dan siap digunakan.

Tahap Penerapan ( <i>Implementation</i> )	-	-	Tahap penerapan tidak dapat dilakukan karena adanya pandemi <i>Covid 19</i> .
Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> )	-	-	Tahap evaluasi tidak dapat dilakukan karena adanya pandemi <i>Covid 19</i> .

## 2. Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika

### a. Data Kevalidan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Penilaian kevalidan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) oleh validator meliputi beberapa aspek yakni: perumusan tujuan pembelajaran, langkah-langkah kegiatan pembelajaran, waktu, metode pembelajaran, dan bahasa. Hasil penilaian kevalidan RPP pada tabel 4.2 sebagai berikut:

**Tabel 4. 2**  
**Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Aspek Penilaian	Kriteria	Validator ke-			
		1	2	3	4
Perumusan Tujuan Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran yang diturunkan dari indicator	4	4	5	4
	Menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur/diamati	4	4	4	5
	Keterkaitan antara kompetensi dasar, indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran	4	3	5	4
Langkah-langkah	Pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i> yang disusun sesuai dengan indicator	4	4	5	4

Kegiatan Pembelajaran	Langkah-langkah pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i> ditulis lengkap dalam RPP	4	4	5	5
	Langkah-langkah pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i> memuat urutan kegiatan pembelajaran yang logis	4	4	4	5
	Langkah-langkah pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i> memuat dengan jelas peran guru dan siswa	4	5	4	4
	Langkah-langkah pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i> dapat dilaksanakan oleh guru	4	4	4	4
Waktu	Pembagian waktu disetiap kegiatan/langkah dinyatakan dengan jelas	4	4	5	5
	Kesesuaian waktu disetiap kegiatan/Langkah	4	4	5	3
Metode Pembelajaran	Menyiapkan kondisi siswa sebelum melaksanakan proses pembelajaran	4	3	5	4
	Mengorganisasikan dan memberikan masalah (berupa LKS) kepada siswa yang akan dipecahkan atau diselesaikan	4	3	5	4
	Mengarahkan siswa untuk mengajukan jawaban sementara dalam penyelesaian masalah	4	3	5	5
	Memfasilitasi siswa dalam mengumpulkan data dengan bantuan buku siswa	4	4	4	4
	Memfasilitasi siswa untuk membuktikan hipotesisnya dengan presentasi	4	4	5	4
	Mengarahkan siswa untuk mengelompokkan data dan menganalisis, kemudian membuat kesimpulan dengan generalisasi	4	4	4	4
Bahasa	Menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	5	4

	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	4	4	4	4
	Ketetapan struktur kalimat	4	4	4	4

**b. Data Kevalidan Lembar Kerja Siswa (LKS)**

Penilaian kevalidan Lembar Kerja Siswa (LKS) oleh validator terdapat beberapa aspek yaitu: petunjuk, tampilan, kelayakan isi, bahasa dan pertanyaan. Hasil penilaian validasi LKS pada tabel 4.3 sebagai berikut:

**Tabel 4. 3**  
**Hasil Validasi Lembar Kerja Siswa (LKS)**

Aspek Penilaian	Kriteria	Validator ke-			
		1	2	3	4
Petunjuk	Petunjuk dinyatakan dengan jelas	4	4	4	4
	Mencantumkan indikator sesuai di RPP	4	4	5	4
	Mencantumkan tujuan pembelajaran sesuai di RPP	4	4	5	5
Tampilan	Adanya ilustrasi dan gambar yang membantu pemahaman siswa dalam belajar	4	3	4	5
	Penggunaan huruf yang jelas dan terbaca	4	4	5	4
	Pewarnaan yang menarik dan memperjelas konten LKS	4	4	4	4
Kelayakan Isi	Latihan soal yang menunjang pencapaian tujuan pembelajaran	4	4	4	4
	Pemberian soal dalam memecahkan masalah dengan pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i>	4	3	5	5
Bahasa	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	5	3
	Kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	3	5	4
	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	4	4	4	4

Pertanyaan	Kesesuaian pertanyaan dengan indikator di LKS dan RPP	4	3	5	4
	Pertanyaan yang mendukung konsep	4	3	4	4

**c. Data Kevalidan Buku Siswa**

Buku siswa dinilai oleh validator dengan beberapa aspek yaitu: kelayakan isi, bahasa dan penyajian. Hasil validasi buku siswa oleh validator pada tabel 4.4 sebagai berikut:

**Tabel 4. 4**  
**Hasil Validasi Buku Siswa**

Aspek Penilaian	Kriteria	Validator ke-			
		1	2	3	4
Kelayakan Isi	Materi pada buku siswa sesuai dengan indikator pencapaian materi	5	4	5	4
	Terdapat beberapa contoh soal dan jawaban terkait materi yang dipelajari	4	4	3	4
	Latihan soal buku siswa menunjang pemahaman siswa	4	4	4	4
Bahasa	Buku siswa menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	5	4	4	4
	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	4	4	5	4
	Istilah dan simbol matematika yang digunakan sesuai dan tepat	4	4	5	4
Penyajian	Ilustrasi <i>cover</i> menggambarkan isi	4	4	5	5

	Desain dan <i>layout</i> buku siswa menarik dengan perpaduan gambar dan warna yang bagus	4	4	4	4
	Jenis dan ukuran tulisan yang digunakan menarik dan tidak monoton	4	4	4	4

### 3. Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika

Penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh para ahli melalui lembar validasi. Lembar validasi selain digunakan untuk penilaian kevalidan perangkat pembelajaran juga sebagai penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran. Hasil penilaian kepraktisan oleh para ahli pada perangkat pembelajaran yang dikembangkan yakni RPP, LKS, dan buku siswa pada tabel 4.5 sebagai berikut:

**Tabel 4. 5**  
**Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran**

Perangkat Pembelajaran	Validator Ke-	Skor	Keterangan
RPP	1	A	Dapat digunakan tanpa revisi
	2	B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
	3	A	Dapat digunakan tanpa revisi
	4	A	Dapat digunakan tanpa revisi
LKS	1	A	Dapat digunakan tanpa revisi
	2	B	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
	3	A	Dapat digunakan tanpa revisi
	4	A	Dapat digunakan tanpa revisi
Buku Siswa	1	A	Dapat digunakan tanpa revisi
	2	A	Dapat digunakan tanpa revisi
	3	A	Dapat digunakan tanpa revisi
	4	A	Dapat digunakan tanpa revisi

## B. Analisis Data

### 1. Analisis Data Proses Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika

#### a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap awal dalam proses pengembangan perangkat pembelajaran dimulai pada tahap analisis. Tahap ini bertujuan untuk menganalisis segala kebutuhan dan permasalahan yang ada di lapangan saat penelitian di MTs Nurul Islam Mojokerto. Kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis ini adalah tahap analisis kurikulum, tahap analisis siswa dan tahap analisis materi pembelajaran.

#### 1) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum merupakan tahap awal dalam kegiatan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui kurikulum yang digunakan pada MTs Nurul Islam Mojokerto. Berdasarkan informasi yang didapatkan dari guru mata pelajaran matematika, sekolah tersebut menggunakan kurikulum 2013. Sehingga perangkat pembelajaran yang dikembangkan mengacu pada kurikulum 2013.

Kompetensi dasar yang digunakan pada penelitian ini dituliskan dalam tabel 4.6 berikut:

**Tabel 4. 6**

#### **Kompetensi Dasar (KD)**

<b>Kompetensi Dasar dari KI.3</b>	<b>Kompetensi Dasar dari KI.4</b>
3.3 Mendeskripsikan dan menyatakan relasi dan fungsi dengan menggunakan berbagai representasi (kata-kata, tabel, grafik, diagram, dan persamaan).	4.3 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan relasi dan fungsi dengan menggunakan berbagai representasi.

#### 2) Analisis Siswa

Pada tahap analisis siswa ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik siswa yang disesuaikan dengan rancangan pengembangan perangkat

pembelajaran. Proses analisis tersebut didapatkan dari diskusi bersama guru mata pelajaran matematika MTs Nurul Islam Mojokerto. Berdasarkan hasil diskusi tersebut diketahui bahwa siswa masih banyak yang tidak menyukai dan memahami pelajaran matematika, merasa bosan dengan pembelajaran yang berpusat pada guru, dan dilihat dari hasil ujian yang didapatkan siswa masih banyak yang mendapatkan nilai rendah.

Berdasarkan informasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan siswa MTs Nurul Islam Mojokerto adalah kurangnya motivasi belajar matematika yang dikarenakan pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang bermakna pada siswa.

### 3) Analisis Materi Pembelajaran

Analisis materi pembelajaran bertujuan untuk menelaah dan menetapkan materi yang digunakan untuk pengembangan perangkat pembelajaran. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yakni materi fungsi kelas VIII semester ganjil. Indikator pencapaian kompetensi materi tersebut disajikan pada tabel 4.7 berikut:

**Tabel 4. 7**  
**Indikator Pencapaian Kompetensi**

<b>Indikator Pencapaian Kompetensi Pengetahuan</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi Keterampilan</b>
3.3.4 Menentukan konsep fungsi. 3.3.5 Menentukan domain, kodomain dan range dari suatu fungsi. 3.3.6 Menunjukkan suatu fungsi dengan himpunan pasangan berurutan, diagram panah, rumus fungsi, tabel, dan grafik.	4.3.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan fungsi menggunakan berbagai representatif.



**b. Tahap Perancangan (*Design*)**

Pada tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang perangkat pembelajaran berupa RPP, LKS dan buku siswa sesuai dengan pembelajaran *Contextual Inquiry*.

**1) Perancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Rancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan pembelajaran *Contextual Inquiry* serta materi fungsi dalam alokasi waktu 2 x 40 menit. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan mengacu pada langkah langkah pembelajaran *Contextual Inquiry*. Komponen RPP tersebut disajikan pada tabel 4.8 berikut:

**Tabel 4. 8**  
**Komponen-komponen RPP**

<b>No.</b>	<b>Komponen RPP</b>	<b>Uraian</b>
1.	Judul	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2.	Identitas	Identitas satuan pendidikan, mata pelajaran, kelas/semester, materi pokok dan alokasi waktu.
3.	Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	Kompetensi dasar sesuai dengan materi fungsi pada Permendikbud no 37 tahun 2018 dan indikator pencapaian kompetensi sesuai dengan KD materi fungsi.
4.	Tujuan Pembelajaran	Tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa setelah pembelajaran berlangsung.
5.	Langkah-langkah Pembelajaran	Berisi tahapan pembelajaran, kegiatan guru dan siswa, nilai karakter siswa dan alokasi waktu yang disesuaikan dengan pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i> .
6.	Penilaian	Penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan siswa.

## 2) Perancangan Lembar Kerja Siswa (LKS)

Rancangan LKS dikembangkan sesuai dengan pembelajaran *Contextual Inquiry* yang berisi materi tentang fungsi. Komponen LKS tersebut disajikan pada tabel 4.9 berikut:

**Tabel 4. 9**  
**Komponen-komponen LKS**

No.	Komponen LKS	Uraian
1.	Judul	Lembar Kerja Siswa (LKS) Fungsi.
2.	Petunjuk Pengerjaan	1) Bacalah doa sebelum mulai menyelesaikan LKS 2) Diskusikanlah masalah pada LKS dengan kelompokmu 3) Ikutilah petunjuk dan arahan dari guru dengan seksama
3.	Identitas	Nama sekolah, kelas, kelompok dan nama anggota kelompok beserta no. absen.
4.	Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator pencapaian kompetensi yang dicapai siswa adalah siswa menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan fungsi.
5.	Tujuan Pembelajaran	Tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa adalah siswa dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan materi fungsi dengan pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i> .
6.	Permasalahan	Permasalahan yang diberikan berupa masalah kontekstual tentang fungsi yang disesuaikan dengan pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i> dan indikator motivasi belajar.

## 3) Perancangan Buku Siswa

Rancangan buku siswa pada penelitian yang dikembangkan ini berisi tentang materi fungsi yang disesuaikan dengan pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika.

Komponen-komponen buku siswa disajikan pada tabel 4.10 berikut:

**Tabel 4. 10**  
**Komponen-komponen Buku Siswa**

No.	Komponen Buku Siswa	Uraian
1.	<i>Cover</i>	Berisi judul buku siswa, judul materi, jenjang sekolah.
2.	Judul	Buku siswa materi fungsi & penyajian.
3.	Kata Pengantar	Berisi ucapan rasa syukur, terima kasih dan permohonan maaf dari penulis.
4.	Daftar Isi	Keterangan halaman isi buku.
5.	Peta Konsep	Bagan dari materi fungsi.
6.	Kompetensi Dasar	Kompetensi dasar yang sesuai dengan materi fungsi pada Permendikbud no 37 tahun 2018.
7.	Tujuan Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran yang akan dicapai siswa sesuai dengan KD materi fungsi.
8.	Uraian Materi	Berisi ringkasan materi fungsi & penyajiannya beserta dengan contoh soal.
9.	Latihan Soal	Berisi latihan soal tentang materi fungsi.

**c. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Pada tahap pengembangan ini, rancangan perangkat pembelajaran yang telah dirancang pada tahap sebelumnya akan dikembangkan sesuai dengan pembelajaran *Contextual Inquiry*. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan adalah RPP, LKS dan buku siswa yang disesuaikan dengan pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) dan mampu meningkatkan motivasi belajar matematika. Setelah perangkat pembelajaran dikembangkan selesai,

peneliti mengkonsultasikannya kepada dosen pembimbing I dan II untuk diberikan saran perbaikan.

Perangkat pembelajaran yang selesai direvisi dari dosen pembimbing, selanjutnya proses validasi. Pada proses validasi, para validator memberikan saran perbaikan dan penilaian perangkat pembelajaran yang dikembangkan sehingga menghasilkan perangkat yang valid dan dapat digunakan dengan baik.

Penelitian ini divalidasi oleh 4 validator yang terdiri dari 1 dosen pendidikan matematika dan 3 guru matematika SMP/MTs sederajat. Adapun daftar nama validator pada penelitian ini disajikan pada tabel 4.11 berikut:

**Tabel 4. 11**  
**Daftar Nama Validator**

No.	Nama Validator	Keterangan
1.	Dr. Suparto, M.Pd.I	Dosen Pendidikan Matematika UIN Sunan Ampel Surabaya
2.	Sri Wahyuni, S.Pd	Guru Matematika MTs Nurul Islam Mojokerto
3.	Anis Mahiroh, S.Pd	Guru Matematika MTs Amanatul Ummah
4.	Anton Setyo Prayugo, S.Pd	Guru Matematika MTs Progresif Bumi Shalawat

**d. Tahap Penerapan (*Implementation*)**

Pada penelitian ini, tahap penerapan tidak dapat dilaksanakan karena pandemi yang terjadi, hal tersebut mengakibatkan peneliti tidak bisa melakukan kegiatan penelitian secara langsung. Oleh karena itu penelitian hanya terbatas pada tahap pengembangan.

**e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Tahap evaluasi ini juga tidak dapat dilaksanakan karena sebelumnya tahap penerapan tidak bisa terlaksana.

Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa proses penelitian ini dimulai dengan menganalisis perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam penelitian seperti analisis kurikulum, analisis siswa, dan analisis materi pembelajaran.

Kemudian dilanjut dengan merancang perangkat pembelajaran yaitu RPP, LKS, buku siswa dan instrumen-instrumen penelitian. Setelah itu, proses pengembangan perangkat pembelajaran yang terlebih dahulu dikonsultasikan kepada dosen pembimbing sehingga mendapat persetujuan untuk divalidasikan ke validator. Validasi dari para validator ini menjadi penilaian perangkat pembelajaran pada penelitian ini dapat dikatakan valid dan praktis. Namun dikarenakan adanya pandemi Covid 19, maka proses penerapan dan evaluasi belum dapat dilaksanakan secara langsung.

## 5. Analisis Data Kevalidan Perangkat Pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika

### a. Analisis Data Kevalidan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Analisis data kevalidan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disajikan pada tabel 4.12 berikut:

**Tabel 4. 12**

### Hasil Analisis Kevalidan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Aspek Penilaian	Kriteria	Validator ke-				Rata-rata Tiap Kriteria (K <sub>i</sub> )	Rata-rata Tiap Aspek (A <sub>i</sub> )
		1	2	3	4		
Perumusan Tujuan Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran yang diturunkan dari indicator	4	4	5	4	4,25	4,17
	Menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur/diamati	4	4	4	5	4,25	
	Keterkaitan antara kompetensi dasar, indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran	4	3	5	4	4,00	

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran	Pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i> yang disusun sesuai dengan indikator	4	4	5	4	4,25	4,25
	Langkah-langkah pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i> ditulis lengkap dalam RPP	4	4	5	5	4,5	
	Langkah-langkah pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i> memuat urutan kegiatan pembelajaran yang logis	4	4	4	5	4,25	
	Langkah-langkah pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i> memuat dengan jelas peran guru dan siswa	4	5	4	4	4,25	
	Langkah-langkah pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i> dapat dilaksanakan oleh guru	4	4	4	4	4,00	
Waktu	Pembagian waktu di setiap kegiatan/langkah dinyatakan dengan jelas	4	4	5	5	4,5	4,25
	Kesesuaian waktu di setiap kegiatan/langkah	4	4	5	3	4,00	
Metode Pembelajaran	Menyiapkan kondisi siswa sebelum melaksanakan proses pembelajaran	4	3	5	4	4,00	4,05
	Mengorganisasikan dan memberikan masalah (berupa LKS) kepada siswa yang akan	4	3	5	4	4,00	

	dipecahkan atau diselesaikan						
	Mengarahkan siswa untuk mengajukan jawaban sementara dalam penyelesaian masalah	4	3	5	5	4,00	
	Memfasilitasi siswa dalam mengumpulkan data dengan bantuan buku siswa	4	4	4	4	4,00	
	Memfasilitasi siswa untuk membuktikan hipotesisnya dengan presentasi	4	4	5	4	4,25	
	Mengarahkan siswa untuk mengelompokkan data dan menganalisis, kemudian membuat kesimpulan dengan generalisasi	4	4	4	4	4,00	
Bahasa	Menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	5	4	4,25	4,08
	Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	4	4	4	4	4,00	
	Ketetapan struktur kalimat	4	4	4	4	4,00	
<b>Rata-rata Total Validasi (RTV) RPP</b>							<b>4,16</b>

Berdasarkan tabel 4.12 data kevalidan RPP di atas, data dilihat bahwa rata-rata untuk aspek perumusan tujuan pembelajaran adalah 4,17, rata-rata aspek langkah-langkah kegiatan pembelajaran adalah 4,25, rata-rata aspek waktu adalah 4,25, rata-rata aspek metode pembelajaran adalah 4,05 dan rata-rata aspek bahasa adalah 4,08. Sedangkan rata-rata total validasi RPP adalah 4,16.

Aspek yang pertama yakni aspek perumusan tujuan pembelajaran dengan rata-rata 4,17, dimana aspek perumusan tujuan pembelajaran dalam RPP termasuk kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kriteria pada aspek perumusan tujuan pembelajaran yang meliputi kejelasan tujuan pembelajaran yang diturunkan dari indikator, menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur/diamati, keterkaitan antara kompetensi dasar, indikator pencapaian dan tujuan pembelajaran yang dicantumkan sudah sesuai dengan format penyusunan RPP dengan baik.

Aspek kedua yaitu langkah-langkah kegiatan pembelajaran dengan rata-rata 4,25, dimana aspek langkah-langkah kegiatan pembelajaran dalam RPP termasuk kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kriteria pada aspek langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang meliputi pembelajaran *Contextual Inquiry* yang disusun sesuai dengan indikator, langkah-langkah pembelajaran *Contextual Inquiry* ditulis lengkap dalam RPP, langkah-langkah pembelajaran *Contextual Inquiry* memuat urutan kegiatan pembelajaran yang logis, langkah-langkah pembelajaran *Contextual Inquiry* memuat dengan jelas peran guru dan siswa, langkah-langkah pembelajaran *Contextual Inquiry* dapat dilaksanakan oleh guru sudah sesuai dengan kegiatan pembelajaran dalam RPP yang dikembangkan.

Aspek ketiga adalah aspek waktu dengan rata-rata 4,25, dimana aspek waktu dalam RPP termasuk kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kriteria pada aspek waktu yang meliputi pembagian waktu setiap kegiatan/langkah dinyatakan dengan jelas, kesesuaian waktu di setiap kegiatan/langkah pada RPP dapat disimpulkan pembagian waktunya sudah sesuai dengan kegiatan pembelajaran.

Aspek keempat adalah aspek metode pembelajaran dengan rata-rata 4,05, dimana aspek metode pembelajaran dalam RPP termasuk kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kriteria pada aspek metode pembelajaran yang meliputi menyiapkan kondisi siswa sebelum pembelajaran,



mengorganisasikan dan memberikan masalah kepada siswa, mengarahkan peserta didik dalam penyelesaian masalah, memfasilitasi siswa dalam mengumpulkan data, memfasilitasi siswa untuk membuktikan hipotesis dengan presentasi, mengarahkan peserta mengelompokkan dan menganalisis data serta membuat kesimpulan sudah sesuai dengan RPP pembelajaran yang dikembangkan.

Aspek keenam adalah aspek bahasa dengan rata-rata 4,08, dimana aspek bahasa dalam RPP termasuk kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kriteria pada aspek bahasa yang meliputi menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar, menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, ketetapan struktur kalimat sudah sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pada penggunaan bahasa RPP.

Berdasarkan deskripsi data kevalidan RPP, dapat disimpulkan bahwa nilai Rata-rata Total Validasi (RTV) RPP adalah 4,16. Hal ini menunjukkan bahwa RPP pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika dapat dikatakan "Valid".

**b. Analisis Data Kevalidan Lembar Kerja Siswa (LKS)**

Analisis data kevalidan Lembar Kerja Siswa (LKS) disajikan pada tabel 4.13 berikut:

**Tabel 4. 13**  
**Hasil Analisis Kevalidan**  
**Lembar Kerja Siswa (LKS)**

Aspek Penilaian	Kriteria	Validator ke-				Rata-rata Tiap Kriteria (K <sub>i</sub> )	Rata-rata Tiap Aspek (A <sub>i</sub> )
		1	2	3	4		
Petunjuk	Petunjuk dinyatakan dengan jelas	4	4	4	4	4,00	4,25
	Mencantumkan indikator sesuai di RPP	4	4	5	4	4,25	
	Mencantumkan tujuan pembelajaran sesuai di RPP	4	4	5	5	4,5	

Tampilan	Adanya ilustrasi dan gambar yang membantu pemahaman siswa dalam belajar	4	3	4	5	4,00	4,08
	Penggunaan huruf yang jelas dan terbaca	4	4	5	4	4,25	
	Pewarnaan yang menarik dan memperjelas konten LKS	4	4	4	4	4,00	
Kelayakan Isi	Latihan soal yang menunjang pencapaian tujuan pembelajaran	4	4	4	4	4,00	4,13
	Pemberian soal dalam memecahkan masalah dengan pembelajaran <i>Contextual Inquiry</i>	4	3	5	5	4,25	
Bahasa	Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4	4	5	3	4,00	4,00
	Kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	3	5	4	4,00	
	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	4	4	4	4	4,00	
Pertanyaan	Kesesuaian pertanyaan dengan indikator di LKS dan RPP	4	3	5	4	4,00	3,88
	Pertanyaan yang mendukung konsep	4	3	4	4	3,75	
<b>Rata-rata Total Validasi (RTV) LKS</b>							<b>4,07</b>

Berdasarkan data kevalidan LKS pada tabel 4.13, dapat dilihat bahwa rata-rata untuk aspek petunjuk adalah 4,25, rata-rata aspek tampilan adalah 4,08, rata-rata aspek kelayakan isi adalah 4,13, rata-rata aspek bahasa adalah 4,00, rata-rata aspek pertanyaan adalah 3,88. Sedangkan rata-rata total validasi LKS adalah 4,07.

Aspek yang pertama yaitu aspek petunjuk dengan rata-rata 4,25, dimana aspek petunjuk dalam LKS termasuk kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kriteria pada aspek petunjuk yang meliputi petunjuk dinyatakan dengan jelas, mencantumkan indikator, mencantumkan tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan petunjuk LKS yang dikembangkan.

Aspek kedua adalah aspek tampilan dengan rata-rata 4,08 dimana aspek tampilan dalam LKS termasuk kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kriteria pada aspek tampilan yang meliputi adanya ilustrasi dan gambar yang membantu pemahaman siswa, penggunaan huruf yang jelas, pewarnaan yang menarik sudah sesuai dengan tampilan LKS yang dikembangkan dan membantu pemahaman.

Aspek ketiga adalah aspek kelayakan isi dengan rata-rata 4,13, dimana aspek kelayakan isi dalam LKS termasuk kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kriteria pada aspek kelayakan isi yang meliputi latihan soal yang menantang pencapaian tujuan pembelajaran, pemberian soal dalam memecahkan masalah pembelajaran *Contextual Inquiry* sudah sesuai dengan kelayakan isi yang dikembangkan dalam penelitian.

Aspek keempat adalah aspek bahasa dengan rata-rata 4,00, dimana aspek bahasa dalam LKS dikategorikan valid. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kriteria pada aspek bahasa yang meliputi menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda, bahasa bersifat komunikatif sudah sesuai dengan bahasa LKS yang dikembangkan.

Aspek kelima adalah aspek pertanyaan dengan rata-rata 3,88, dimana aspek pertanyaan dalam LKS dikategorikan valid. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kriteria pada aspek pertanyaan yang meliputi kesesuaian pertanyaan dengan indikator, pertanyaan mendukung konsep sesuai dengan baik dalam LKS yang dikembangkan pada penelitian.

Berdasarkan deskripsi data kevalidan LKS di atas, dapat disimpulkan bahwa Rata-rata Total Validasi (RTV) LKS adalah 4,07. Hal ini menunjukkan bahwa LKS

pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika dapat dikatakan “Valid”.

c. **Analisis Data Kevalidan Buku Siswa**

Analisis data kevalidan buku siswa dapat disajikan pada tabel 4.14 berikut:

**Tabel 4. 14**  
**Hasil Analisis Kevalidan Buku Siswa**

Aspek Penilaian	Kriteria	Validator ke-				Rata-rata Tiap Kriteria (K <sub>i</sub> )	Rata-rata Tiap Aspek (A <sub>i</sub> )
		1	2	3	4		
Kelayakan Isi	Materi pada buku siswa sesuai dengan indikator pencapaian materi	5	4	5	4	4,5	4,08
	Terdapat beberapa contoh soal dan jawaban terkait materi yang dipelajari	4	4	3	4	3,75	
	Latihan soal buku siswa menunjang pemahaman siswa	4	4	4	4	4,00	
Bahasa	Buku siswa menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	5	4	4	4	4,25	4,25
	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami	4	4	5	4	4,25	
	Istilah dan simbol matematika yang digunakan sesuai dan tepat	4	4	5	4	4,25	
Penyajian	Ilustrasi <i>cover</i> menggambarkan isi	4	4	5	5	4,00	4,16
	Desain dan <i>layout</i> buku siswa menarik dengan perpaduan gambar dan warna yang bagus	4	4	4	4	4,00	

Jenis dan ukuran tulisan yang digunakan menarik dan tidak monoton	4	4	4	4	4,5	
<b>Rata-rata Total Validasi (RTV) Buku Siswa</b>						4,17

Berdasarkan data kevalidan buku siswa pada tabel 4.14, dapat dilihat bahwa rata-rata untuk aspek kelayakan isi adalah 4,08, rata-rata aspek bahasa adalah 4,25, rata-rata aspek penyajian adalah 4,17. Sedangkan total rata-rata data kevalidan buku siswa adalah 4,17.

Aspek yang pertama adalah aspek kelayakan isi dengan rata-rata 4,08, dimana aspek kelayakan isi dalam buku siswa dikategorikan valid. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kriteria pada aspek kelayakan isi yang meliputi materi sesuai dengan indikator pencapaian materi, terdapat contoh soal, latihan soal menunjang pemahaman siswa ini disimpulkan bahwa sudah memuat cakupan materi dengan baik.

Aspek kedua adalah aspek bahasa dengan rata-rata 4,25, dimana aspek bahasa dalam buku siswa dikategorikan valid. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kriteria pada aspek bahasa yang meliputi buku siswa menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami, istilah dan simbol yang digunakan sesuai dan tepat dengan bahasa yang disusun dalam perangkat pembelajaran.

Aspek ketiga adalah aspek penyajian dengan rata-rata 4,17, dimana aspek penyajian dalam buku siswa dikategorikan valid. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kriteria pada aspek penyajian yang meliputi ilustrasi *cover* menggambarkan isi buku siswa, desain, *layout*, jenis dan ukuran tulisan yang digunakan menarik ini sudah sesuai dengan buku siswa yang dikembangkan dalam penelitian.

Berdasarkan deskripsi data kevalidan buku siswa di atas, dapat disimpulkan bahwa Rata-rata Total Validasi (RTV) buku siswa adalah 4,17. Hal ini menunjukkan bahwa buku siswa pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika dapat dikatakan "Valid".

## 6. Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika

Berdasarkan hasil data kepraktisan perangkat pembelajaran diketahui bahwa semua validator kepraktisan RPP yang dikembangkan mendapat nilai A dan B. Tiga validator yakni validator kedua, ketiga dan keempat memberikan nilai A dimana perangkat pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi dan validator kesatu memberikan nilai B dimana perangkat pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Kemudian LKS diketahui hasil data kepraktisan dari semua validator mendapat nilai A dan B. Tiga validator yaitu validator kedua, ketiga, dan keempat memberikan nilai A dimana dapat digunakan tanpa revisi dan validator kesatu memberikan nilai B dimana dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Selanjutnya yang terakhir buku siswa diketahui hasil data kepraktisan dari semua validator untuk perangkat pembelajaran yang dikembangkan memberikan nilai A. Dimana perangkat pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi.


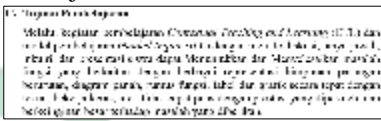
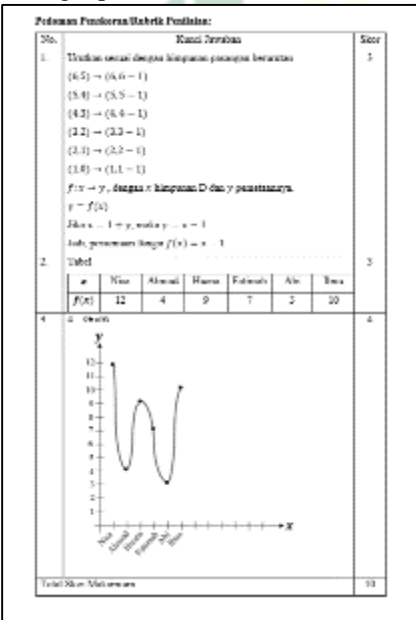
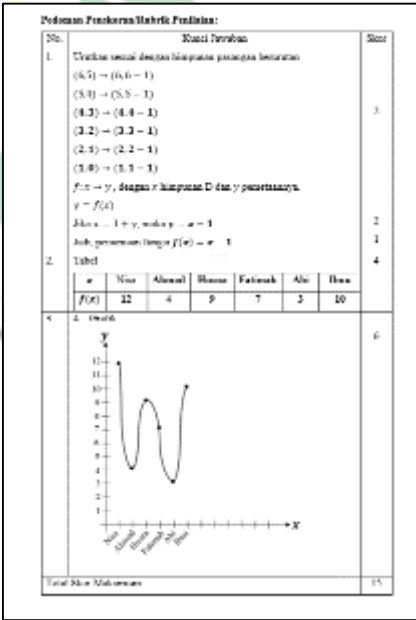
Berdasarkan hasil data kepraktisan di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran berupa RPP, LKS dan buku siswa yang dikembangkan rata-rata mendapat nilai A dan B. Penilaian kepraktisan perangkat pembelajaran tersebut termasuk dalam kategori dapat digunakan tanpa revisi dan dapat digunakan dengan sedikit revisi. Maka dapat disimpulkan bahwa perangkat pembelajaran berupa RPP, LKS, dan buku siswa pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika dapat dikatakan “Praktis”.

### C. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi oleh validator, perangkat pembelajaran yang dikembangkan yakni RPP, LKS, dan buku siswa masih terdapat beberapa bagian yang diperbaiki. Revisi-revisi produk tersebut disajikan sebagai berikut:


**Tabel 4. 15**  
**Daftar Revisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

No.	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
-----	----------------	----------------

<p>1.</p>	<p>Penulisan KD belum dicantumkan dalam RPP</p>	<p>Penambahan KD pada RPP</p> 
<p>2.</p>	<p>Tujuan Pembelajaran pada RPP masih belum ada “degree” atau tingkatan capaian kompetensi</p>	<p>Penambahan “degree” pada tujuan pembelajaran</p> 
<p>3.</p>	<p>Pedoman penskoran kisi-kisi tes tulis kurang tepat</p> 	<p>Perbaiki penskoran kisi-kisi tes tulis sesuai dengan langkah penyelesaian dan tingkat kesulitan soal</p> 

4.	Pernyataan rubrik penilaian praktik kurang sesuai <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">           1. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan fungsi secara tepat dan jelas.            2. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan fungsi secara tepat.            3. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan fungsi secara kurang tepat.            4. Tidak menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan fungsi.         </div>	Perbaiki pernyataan rubrik penilaian praktik untuk membedakan pernyataan yang satu dengan yang lain <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">           1. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan fungsi secara tepat dan jelas.            2. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan fungsi secara kurang tepat.            3. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan fungsi tetapi tidak tepat.            4. Tidak menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan fungsi.         </div>
5.	Rumus perhitungan penilaian praktik yang kurang sesuai <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <math display="block">\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100</math> </div>	Perbaiki perhitungan penilaian praktik pada total skor <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <math display="block">\text{Nilai} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimum}} \times</math> </div>

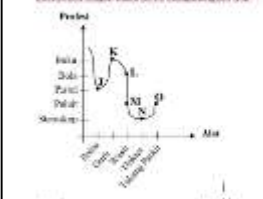
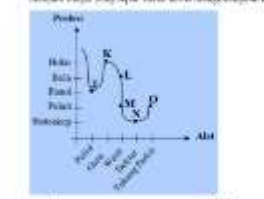
**Tabel 4. 16**  
**Daftar Revisi Lembar Kerja Siswa (LKS)**

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Pewarnaan judul LKS pada cover kurang terlihat	Perbaiki warna kalimat LKS pada cover 
2.	Judul materi pada cover LKS “Relasi dan Fungsi”	Judul materi pada cover LKS cukup “Fungsi” dikarenakan materi yang ada pada LKS ditujukan untuk menentukan fungsi
3.	Tujuan pembelajaran pada LKS belum dituliskan “degree” atau tingkatan capaian kompetensi	Penambahan “degree” pada tujuan pembelajaran LKS

**Tabel 4. 17**  
**Daftar Revisi Buku Siswa**



		<p><b>Tugas Pembelajaran</b></p> <p>Melalui kegiatan pembelajaran berbasis <i>Learning and Teaching</i> (L&amp;T) ini, Anda akan melakukan analisis tugas pembelajaran secara detail, yaitu pada: (1) Analisis presentasi soal (2) Menentukan dan Menjabarkan masalah (3) Tugas yang berkaitan dengan (4) Tugas yang menuntut (5) penerapan kemampuan, keterampilan, dan sikap yang (6) dituntut (7) oleh soal (8) (9) (10) (11) (12) (13) (14) (15) (16) (17) (18) (19) (20) (21) (22) (23) (24) (25) (26) (27) (28) (29) (30) (31) (32) (33) (34) (35) (36) (37) (38) (39) (40) (41) (42) (43) (44) (45) (46) (47) (48) (49) (50) (51) (52) (53) (54) (55) (56) (57) (58) (59) (60) (61) (62) (63) (64) (65) (66) (67) (68) (69) (70) (71) (72) (73) (74) (75) (76) (77) (78) (79) (80) (81) (82) (83) (84) (85) (86) (87) (88) (89) (90) (91) (92) (93) (94) (95) (96) (97) (98) (99) (100)</p>
4.	Tanda baca pada kalimat soal kegiatan 2 kurang tepat “Permainan ular tangga berikut memiliki aturan yakni pertama pion berada di luar area papan ular tangga, selanjutnya pemain melempar dadu dan mulai bermain dengan melalui <i>start</i> .”	Perbaiki tanda baca koma ( , ) pada kalimat soal kegiatan 2, setelah kata “yakni, ...” “Permainan ular tangga berikut memiliki aturan yakni, pertama pion berada di luar area papan ular tangga, selanjutnya pemain melempar dadu dan mulai bermain dengan melalui <i>start</i> .”
<b>No.</b>	<b>Sebelum Revisi</b>	<b>Sesudah Revisi</b>
1.	<p>Bagan unsur-unsur fungsi kurang berwarna pada materi</p>	<p>Perbaiki warna bagian-bagian unsur fungsi untuk membedakan “domain, kodomain, dan range”</p>
2.	Penyusunan kalimat dan tanda baca pada pilihan ganda nomor 4 kurang tepat	Perbaiki susunan kalimat dan tanda baca soal pilihan ganda nomor 4 agar sesuai dengan susunan kalimat soal

	<p>4. Grafik di bawah ini menunjukkan tempo dari hasil belajar. Bagaimana grafik tersebut merupakan fungsi? apa saja unsur-unsurnya? (10)</p>  <p>a. J b. K c. M d. D</p>	<p>5. Contoh di bawah ini berarti apa? Bagaimana bentuk tersebut? Bagaimana grafik tersebut merupakan fungsi? apa saja unsur-unsurnya? (10)</p>  <p>a. J b. K c. M d. D</p>
3.	<p>Soal esai nomor 1, penyajian fungsi yang dimaksudkan dalam soal belum dicantumkan</p> <p><b>Soal</b></p> <p>1. Suatu diagram di atas memperlihatkan = (pilih, sebagai materi, bus, kereta api) dan diagram bus yang = (pilih, bus, kereta api) yang diterbitkan dalam "Berita Sinar" = (pilih, sebagai) bus?</p>	<p>Perbaiki bentuk penyajian fungsi yang diminta sesuai dengan soal esai nomor 1</p> <p><b>Soal</b></p> <p>1. Suatu diagram di atas memperlihatkan = (pilih, sebagai materi, bus, kereta api) dan diagram bus yang = (pilih, bus, kereta api) yang diterbitkan dalam "Berita Sinar" = (pilih, sebagai) bus? Apakah diagram tersebut merupakan fungsi? dalam bentuk diagram grafik?</p>

Setelah melakukan revisi perangkat pembelajaran dari hasil validasi oleh validator, produk yang dihasilkan dari data analisis di atas menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika dinyatakan valid dimana RPP memperoleh rata-rata sebesar 4,16; LKS memperoleh rata-rata sebesar 4,07; dan buku siswa memperoleh rata-rata sebesar 4,17. Kemudian dinyatakan praktis dari validator dengan nilai A dan B.

#### D. Kajian Produk Akhir

Produk akhir yang dikembangkan pada penelitian ini adalah RPP, LKS dan buku siswa. Perangkat pembelajaran RPP, LKS dan buku siswa yang dikembangkan dalam penelitian ini mengacu pada pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika. Produk akhir disajikan lebih detail sebagai berikut:

##### 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Produk RPP yang dikembangkan pada penelitian ini disesuaikan dengan pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika. RPP ini memuat komponen-komponen yang meliputi: aspek perumusan tujuan



Pada data kevalidan RPP, rata-rata total validasi yang diperoleh adalah 4,16, ini berarti RPP yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dikatakan valid. Terdapat rata-rata aspek dengan nilai terendah yang terletak pada aspek metode pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan ada salah satu metode pembelajaran yang kurang tepat dengan langkah-langkah pembelajaran, sehingga dilakukan perbaikan pada metode pembelajaran tersebut. Sedangkan data kepraktisan yang diperoleh produk RPP rata-rata yang diperoleh A dan B, dengan artian RPP tersebut tergolong praktis.

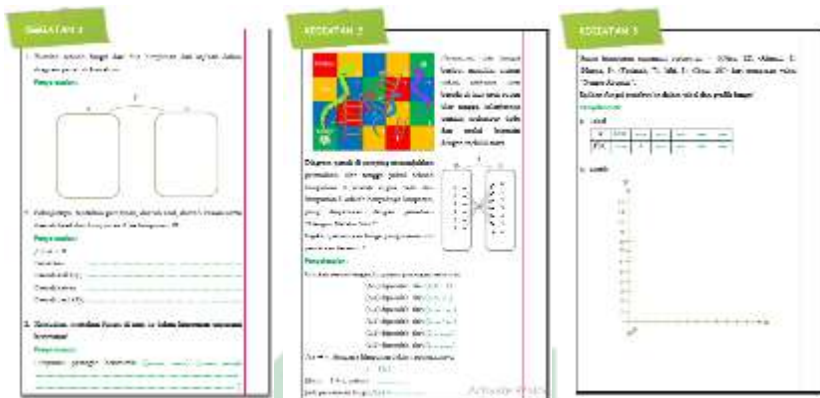
Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan dengan pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika dapat dikatakan “Valid” dan “Praktis”.

## 2. Lembar Kerja Siswa (LKS)

LKS yang dikembangkan pada penelitian ini disesuaikan dengan pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika. Pada LKS ini memuat komponen-komponen yang meliputi: aspek petunjuk pengerjaan, tampilan LKS, kelayakan isi, bahasa yang digunakan dan pertanyaan pada LKS.

Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dikembangkan fokus untuk meningkatkan motivasi belajar matematika yakni tahap penyelesaian masalahnya disesuaikan dengan indikator motivasi belajar. Masalah yang disajikan pada LKS juga didesain sesuai dengan karakter siswa dan lebih berwarna.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A



**Gambar 4. 2**  
**Soal LKS**

Data kevalidan LKS memperoleh rata-rata total validasi sebesar 4,07 yang dimana LKS tersebut dapat dikatakan valid. Adapun rata-rata aspek dengan nilai teredah yakni aspek pertanyaan pada LKS, dikarenakan pada aspek tersebut terdapat pertanyaan yang salah penulisan tanda baca. LKS juga mendapat data kepraktisan dengan rata-rata A dan B yang berarti LKS termasuk kategori praktis.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Siswa (LKS) menggunakan pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika dapat dikatakan “Valid” dan “Praktis”.

### 3. Buku Siswa

Buku siswa yang dikembangkan pada penelitian ini menyesuaikan dengan pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika. Komponen-komponen yang dimuat pada buku siswa ini meliputi: aspek kelayakan isi, bahasa yang digunakan dan penyajian buku siswa.

Buku siswa ini berisi materi pelajaran, contoh soal dan latihan soal tentang fungsi. Masalah yang diberikan yakni kontekstual dalam kehidupan siswa yang diharapkan lebih memahami materi, serta desain yang disajikan dibuat semenarik mungkin agar siswa termotivasi untuk belajar matematika.



**Gambar 4. 3**  
**Tampilan Buku Siswa**

Data kevalidan buku siswa ini memperoleh rata-rata total validasi sebesar 4,17 dengan artian buku siswa yang dikembangkan dapat dikatakan valid. Ada salah satu rata-rata aspek yang bernilai rendah yakni aspek kelayakan isi, dimana aspek tersebut pada kelayakan isi materi unsur-unsur fungsi kurang dipahami. Pada data kepraktisan LKS memperoleh rata-rata nilai A, dimana buku siswa tersebut tergolong praktis dan dapat digunakan tanpa revisi.

Dari deskripsi di atas, dapat disimpulkan bahwa buku siswa yang dikembangkan sesuai dengan pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika dapat dikatakan “Valid” dan “Praktis”.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan perangkat pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan perangkat pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika dilakukan dengan 3 tahapan awal ADDIE, yakni *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan). Tahap pertama yakni analisis, peneliti melakukan analisis dengan mengumpulkan informasi mengenai kurikulum yang digunakan oleh sekolah tersebut yaitu kurikulum 2013, menganalisis karakteristik siswa MTs Nurul Islam Mojokerto sehingga memperoleh hasil nilai siswa kelas VIII dan peneliti juga melakukan analisis materi yang sesuai untuk digunakan dalam penelitian. Tahap kedua yakni perancangan, pada tahap ini peneliti melakukan perancangan produk yang dikembangkan berupa Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS) dan buku siswa. Tahap ketiga yakni pengembangan, tahap pengembangan ini produk yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya akan dikembangkan dan divalidasi kepada validator. Tahap keempat penerapan dan tahap kelima evaluasi tidak bisa dilakukan secara langsung dikarenakan adanya pandemi Covid-19.
2. Hasil pengembangan perangkat pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika dinyatakan “**valid**” oleh validator dengan hasil Rata-rata Total Validasi (RTV) RPP adalah 4,16, Rata-rata Total Validasi (RTV) LKS adalah 4,07 dan Rata-rata Total Validasi (RTV) buku siswa adalah 4,17.
3. Hasil pengembangan perangkat pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika dinyatakan “**praktis**” oleh para validator.

## B. Saran

Berikut ini adalah saran-saran yang dapat diberikan peneliti untuk disampaikan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika tidak hanya terbatas pada materi fungsi saja. Para pembaca atau peneliti lain dapat menyempurnakan penelitian ini dengan mengembangkan perangkat pembelajaran dengan materi pokok yang lain.
2. Perangkat pembelajaran *Contextual Inquiry* (CI) untuk meningkatkan motivasi belajar matematika ini hendaknya dapat di uji coba pembelajaran secara langsung. Hal tersebut dapat dilakukan apabila pandemi covid-19 sudah mereda, sehingga penelitian mendapat data yang benar-benar valid dan dapat dipertanggungjawabkan.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A



## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Ely Nur. Skripsi: “*Pengembangan Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan Teori Pavlov dan Teori Ibnu Khaldun Setting Kooperatif untuk Melatihkan Pembentukan Karakter Sosial*”. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018.
- Ambarwati, Desih. Skripsi: “*Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Model Inkuiri Terbimbing Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Gaya dan Penerapannya*”. Bandar Lampung: Universitas Lampung, 2016.
- Arifin, Zaenal. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Filosofi, Teori & Aplikasinya*. Surabaya: Lentera Cendekia, 2012.
- Astuti, Endang Sri. *Bahan Dasar untuk Pelayanan Konseling pada Satuan Pendidikan Menengah Jilid I*. Jakarta: Grasindo, 2010.
- Budhi, Maria Noor Cahya. 2018. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Contextual Guided Inquiry* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika”, *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 13 No. 1. September, 2018. 3&10.
- Dalyana. Tesis: “*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Ralistik Pada Pokok Bahasan Perbandingan di Kelas II SLTP*”. Surabaya: Program Pasca Sarjana UNESA, 2004.
- Depdiknas. *Perangkat Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas, 2008.
- Fauziah, Ulfa. Skripsi: “*Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas X di SMA Datuk Ribandang Makassar*”. Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2017.
- Hafidah, Fitra. Skripsi: “*Efektivitas Penerapan Pembelajaran Matematika Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Peningkatan Karakter Mandiri dan Prestasi Belajar*”. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016.
- Hamalik, Oemar. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Bandung: Bumi Aksara, 2001.
- , *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007.
- Hamidy, Anwaril. Tesis: “*Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS dengan Pendekatan*

- Kontekstual di SMP Muhammadiyah 2 Depok*". Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.
- Hasanah. Skripsi: "*Analisis Kesulitan Belajar Siswa Ditinjau dari Segi Kemampuan Koneksi Matematika Materi Pokok Segiempat dan Segitiga pada Siswa Kelas VII MTs Yusuf Abdussatar Tahun Ajaran 2016-2017*". Mataram: Universitas Islam Negeri Mataram, 2017.
- Hobri. *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Jember: Pena Salsabila, 2010.
- Iharodhiyah, Lisa. Skripsi: "*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Generatif Berbasis Edutainment untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII-A MTs Wachid Hasyim Surabaya*". Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018.
- Imawati, Theresia. Skripsi: "*Diagnosis Kesulitan Belajar Matematika pada Materi Luas dan Keliling Lingkaran di Kelas VIII E SMP Negeri 2 Jatianom*". Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2016.
- Johnson, Elaine B. *Contextual Teaching and Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: MLC, 2007.
- Komalasari, Kokom. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama, 2011.
- Kuhlthau, Carol C. et.al., *Guided Inquiry: Learning in the 21st Century School*. New York: Libraries Unlimited, 2007.
- Kunandar. *Guru Profesional*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Kusumawati, Nova. Skripsi: "*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Berbasis Pendidikan Karakter Berdasarkan Teori Al-Ghazali*". Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019.
- Mulyasa. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.
- Mulyono. *Strategi Pembelajaran Menuju Efektivitas Pembelajaran di Abad Global*. Malang: Uin-Maliki Press, 2012.
- Munawaroh, Laelatul. Skripsi: "*Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Materi Perbandingan dengan Model Talking Stick Pada Siswa Kelas VII A MTs Maarif Kejajar Wonosobo*". Salatiga: IAIN Salatiga, 2019.

- Muslich, M. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Norra, Bunga Ilda. 2018. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kontekstual dengan Pendekatan *Guided Inquiry* Materi Tumbuhan Berbiji pada Siswa SMK Farmasi Nusaputera”, *Al-Hayat: Journal of Biology and Applied Biology*, Vol. 1 No. 1. 2018. 31.
- Noto, Muchammad Subali. “Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis SMART (Specific, Measurable, Achievable, Realistic, and Time-bound)”, *Jurnal STKIP Siliwangi Bandung*. Vol. 3 No. 1. Februari, 2014. 20.
- Plomp, Tjeerd. *Educational Design Research: an Introduction*. Netherlands: Netherlands Institute for Curriculum Development, 2007.
- Purboningsih, Dyah. Skripsi: “*Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Pendekatan Guided Discovery pada Materi Barisan dan Deret untuk Peserta Didik SMK Kelas X*”. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.
- Pusat Penilaian Pendidikan, Kemdikbud. *Hasil Ujian Nasional*. Jakarta: Kemdikbud, 2019.
- Rasyad, Aminudin. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: UHAMKA Prees, 2003.
- Rohman, M., dan Sofan Amri. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya, 2016.
- Sanjaya, Wina. *Peneliti Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011.
- , *Strategi Pembelajaran yang Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008.
- Sari, Anita Wulan. Skripsi: “*Diagnosis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Ditinjau Dari Kemampuan Koneksi Matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Kartasura Tahun Ajaran 2016/2017*”. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017.
- Sari, Wida Ratna. Skripsi: “*Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika menggunakan Pendekatan Double Loop Problem Solving dengan Metode Penemuan Terbimbing dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta*”

- didik Sekolah Dasar*". Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Sujadi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rinepka Cipta, 2003.
- Sujarwo. *Model-model Pembelajaran Suatu Strategi Mengajar*. Yogyakarta: Venus Gold Press, 2011.
- Sumantri, Muhammad Syarif. *Strategi Pembelajaran Teori Dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015.
- Sumaryati. 2015. "Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 11 Yogyakarta", *Jurnal Derivat*. Vol. 2 No. 2. Desember, 2015. 56-64.
- Suprijono, Agus. *Cooperatif Learning Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009.
- Suryosubroto. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009.
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2010.
- Uno, Hamzah B., dan Nina Lamatenggo. *Teori Kinerja dan Pengukurannya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
- Yamin, Martinis. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2007.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A