

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Data Uji Coba

Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengembangkan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran tersebut adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam penelitian ini model yang dikembangkan adalah Desain Instruksional dengan Model Pengembangan Instruksional (MPI) dengan 3 tahap yakni, tahap mengidentifikasi, tahap mengembangkan, dan tahap mengevaluasi dan merevisi. Setiap tahapan terdapat beberapa kegiatan yang telah dilakukan mengacu pada bab III. Tahap – tahap yang dilakukan pada penelitian menggunakan Desain Instruksional model MPI akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut.

a. Tahap Mengidentifikasi

Tahap mengidentifikasi merupakan langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Tahap ini dilakukan untuk menentukan dasar yang diperlukan dalam mengembangkan RPP. Tahap investigasi awal akan dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan menulis tujuan instruksional umum

Mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan menulis tujuan instruksional umum bertujuan untuk menganalisis atau mengetahui masalah dasar dalam pembelajaran matematika di SMPN 26 Surabaya khususnya di kelas VIII-E. Kegiatan ini dilakukan pada 8 April 2015. Hal yang dianalisis meliputi suasana kelas ketika pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan guru, dan cara penyampaian materi oleh guru.

SMPN 26 Surabaya melaksanakan pembelajaran dengan berorientasi K-13. Dengan

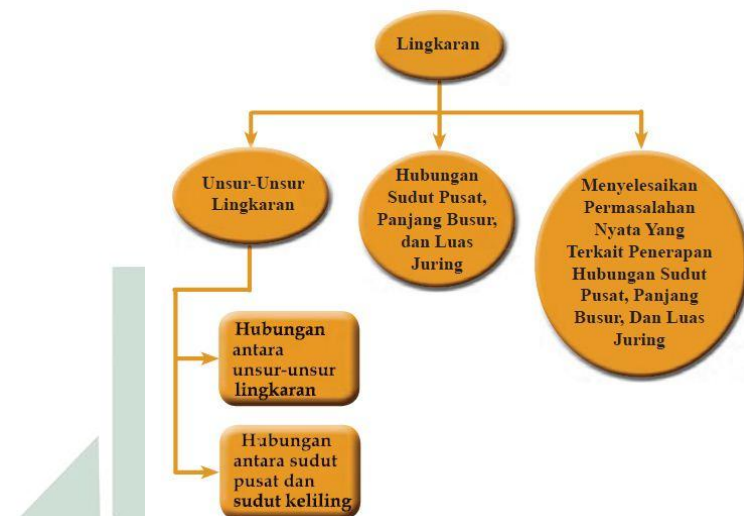
mewawancarai guru matematika di kelas VIII-E diketahui ketika melaksanakan pembelajaran guru tersebut menggunakan RPP dengan acuan K-13. Namun didapati bahwa RPP tersebut menggunakan metode pembelajaran yang sama untuk pertemuan-pertemuan selanjutnya. Yang membedakan hanya materi pelajarannya.

Selanjutnya, siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Hal itu terlihat dalam aktivitas mereka saat belajar di dalam kelas. Terdapat beberapa siswa yang ramai di dalam kelas dan tidak memperhatikan saat guru menjelaskan di depan kelas, serta sedikit siswa yang aktif menjawab pertanyaan, hanya siswa tertentu saja yang mengerjakan tugas di papan tulis. Metode pembelajaran yang digunakan dirasa sulit dipahami oleh siswa

2) Melakukan analisis instruksional

Pada tahap analisis kompetensi, diidentifikasi kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan pembelajaran matematika berbasis masalah dengan konflik kognitif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi lingkaran. Karena peneliti hanya membuat RPP materi lingkaran, maka peneliti cukup mengambil satu dari empat belas dalam kompetensi inti tersebut.

Melakukan analisis instruksional juga bertujuan untuk menentukan materi yang akan dipelajari siswa pada materi lingkaran. Materi lingkaran dikembangkan berdasarkan silabus matematika yang berorientasi pada K-13. Sistematisasi analisis materi yang dikembangkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1
Sistematika Analisis Materi

3) Mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik

Mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik sesuai dengan rancangan RPP. Hasil dan analisis peserta didik tersebut antara lain.

Berdasarkan wawancara dengan siswa SMPN 26 Surabaya dan observasi terhadap kegiatan pembelajaran pada tanggal 8 April 2015, diperoleh beberapa karakteristik siswa SMPN 26 Surabaya dalam pembelajaran matematika, di antaranya adalah i) Siswa kurang aktif dalam pembelajaran; ii) Siswa tidak suka menghafalkan rumus dikarenakan sering lupa.

Dari penjabaran di atas terlihat bahwa metode pembelajaran yang digunakan dirasa sulit

dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, salah satu pembelajaran yang dapat digunakan adalah pembelajaran berbasis masalah dengan konflik kognitif. Karena pembelajaran berbasis masalah adalah sajian bahan ajar yang dapat mendorong berkembangnya pemahaman dan penghayatan siswa terhadap prinsip, nilai, dan proses. Dalam proses pembelajaran berbasis masalah, skenario masalah dan urutannya membantu siswa mengembangkan kognisinya. Hal ini akan membuka jalan bagi tumbuhnya daya nalar, berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif. Dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah yang melibatkan konflik kognitif dapat mengembangkan proses berpikir tingkat tinggi, seperti : proses visualisasi, asosiasi, abstraksi, manipulasi, penalaran, analisis, sintesis, dan generalisasi yang masing – masing perlu dikelola secara terkoordinasi. Kemampuan berpikir dan keterampilan yang telah dimiliki anak dapat digunakan dalam proses pemecahan masalah matematis, dan dapat ditransfer di dalam kehidupan nyata.

b. Tahap Mengembangkan

Pada tahap ini dirancang RPP yang sesuai dengan pembelajaran matematika model pembelajaran berbasis masalah dengan konflik kognitif

1) Menulis kompetensi dasar kurikulum 2013

Pada tahap menulis kompetensi dasar K-13 peneliti cukup mengambil satu dari empat belas kompetensi inti. Tabel berikut ini adalah kompetensi inti dan kompetensi dasar yang tercantum dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomer 68 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum sekolah menengah pertama/madrasah tsanawiyah.

Tabel 4.1
Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	3.6 Mengidentifikasi unsur, keliling dan luas dari lingkaran

2) Menyusun alat penilaian hasil belajar

Menyusun alat penilaian hasil belajar ini merupakan soal evaluasi yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan konflik kognitif. Soal tes yang diberikan terdiri dari 5 butir soal uraian pada masing – masing pertemuan yaitu keliling dan luas lingkaran.

3) Menyusun strategi instruksional

Pada penelitian ini, RPP disusun dalam dua pertemuan, RPP pertemuan pertama mengenai keliling lingkaran. RPP pertemuan kedua mengenai luas lingkaran.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disusun didasarkan pada komponen – komponen model pembelajaran berbasis masalah dengan konflik kognitif terutama dalam sintaks pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran ini digunakan

sebagai pegangan guru dalam mengorganisikan siswa ke dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas untuk setiap pertemuan. Komponen utama RPP yang disusun, yaitu : Identitas Sekolah, Identitas Mata Pelajaran, Kelas/Pokok Bahasan, Jumlah Pertemuan, Tujuan Pembelajaran, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi, Materi Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Media Pembelajaran, Sumber Belajar, Langkah – langkah Pembelajaran, dan Penilaian Hasil Belajar.

4) Mengembangkan bahan instruksional

Pada tahap menyusun strategi instruksional menghasilkan RPP yang terkait dengan materi lingkaran dengan rincian waktu selama 8 Oktober – 12 November 2015.

Pada penelitian ini, RPP disusun dalam dua pertemuan. RPP pertemuan pertama menghitung keliling lingkaran, jika diketahui jari-jari atau diameternya, menentukan panjang jari-jari atau diameter lingkaran jika kelilingnya diketahui dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan keliling lingkaran. RPP pertemuan kedua mengenai menghitung luas lingkaran, jika diketahui jari-jari atau diameternya, menentukan panjang jari-jari atau diameter lingkaran jika luasnya diketahui, dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan luas lingkaran.. RPP dibuat sebagai petunjuk guru dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas. RPP ini berorientasi pada pembelajaran kurikulum 2013 yaitu dengan model *Problem Based Learning* (PBL) ke dalam pendekatan Saintifik dan Konflik Kognitif. Di dalam RPP ini memuat kompetensi inti, kompetensi dasar yang digunakan sesuai dengan deskripsi yang terdapat pada kurikulum 2013 untuk kelas VIII semester genap, indikator pencapaian kompetensi, materi pokok/uraian materi, model

pembelajaran, metode, media, alat pembelajaran yang digunakan, kegiatan pembelajaran, alokasi waktu, dan penilaian autentik.

Adapun kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan secara garis besar mengacu pada fase-fase pembelajaran model pembelajaran berbasis masalah dan konflik kognitif, meliputi orientasi pada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan menganalisis dan mengevaluasi.



Tabel 4.2
Bagian-Bagian RPP yang Dikembangkan

No.	Komponen RPP	Uraian
1.	Bagian Judul	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2.	Bagian Identitas RPP	Nama Satuan Pendidikan Mata Pelajaran Kelas/Pokok Bahasan Jumlah Pertemuan
3.	Kompetensi Inti	Berisi kompetensi Inti yang akan diajarkan. Diperoleh dari peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 68 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum sekolah menengah pertama/madrasah tsanawiyah.
4.	Kompetensi Dasar	Berisi kompetensi dasar yang akan diajarkan. Diperoleh dari peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 68 tahun 2013 tentang kerangka dasar dan struktur kurikulum sekolah menengah pertama/madrasah tsanawiyah.
5.	Indikator	Berisi indikator pencapaian kompetensi siswa. Dalam hal ini, kompetensi yang akan dicapai siswa adalah meningkatkan hasil belajar siswa.

No.	Komponen RPP	Uraian
6.	Tujuan Pembelajaran	Merupakan hasil yang harus dicapai siswa setelah pembelajaran
7.	Materi Ajar	Berisi materi lingkaran
8.	Model dan Pendekatan Pembelajaran	Berisi model dan pendekatan yang digunakan. Dalam hal ini, baik RPP 1 maupun 2 menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan saintifik dan konflik kognitif
9.	Alat dan Perlengkapan	Alat-alat dan perlengkapan pendukung pembelajaran. Berupa penggaris, karton, spidol dan gunting.
10.	Langkah Pembelajaran	Berisi uraian kegiatan guru dan kegiatan siswa beserta perkiraan waktu. Kegiatan tersebut terdiri dari tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

c. Tahap Mengevaluasi dan Merevisi

Tahapan ini bertujuan untuk mempertimbangkan kualitas solusi yang dikembangkan dan membuat keputusan lebih lanjut. Berdasar hasil pertimbangan dan evaluasi ini merupakan proses dari analisis informasi untuk menilai solusi dan selanjutnya dilakukan revisi sampai perangkat yang dihasilkan dapat digunakan dalam penelitian. Adapun kegiatan utama yang dilakukan pada tahap ini yaitu kegiatan validasi perangkat pembelajaran atau penilaian para ahli dan melaksanakan uji coba terbatas.

1) Penilaian para ahli

Dalam mengembangkan strategi instruksional ini dilakukan penilaian terhadap perangkat yang dikembangkan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan perangkat tersebut. Proses rangkaian validasi dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2015 s/d 20 Januari 2016 dengan validator yang berkompeten dan mengerti tentang penyusunan perangkat pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan pendekatan Konflik Kognitif pada materi lingkaran serta mampu memberi saran/masukan untuk menyempurnakan perangkat pembelajaran yang telah dibuat. Saran-saran dari validator tersebut kemudian dijadikan masukan untuk merevisi perangkat pembelajaran sehingga perangkat pembelajaran tersebut siap untuk diimplementasikan ke obyek penelitian. Adapun validator yang dipilih dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Daftar Nama Validator Perangkat Pembelajaran

No	Nama Validator	Keterangan
1	Febriana Kristanti, M.Si	Dosen pendidikan matematika UIN Sunan Ampel Surabaya
2	Ahmad Hanif A, M.Si	Ketua Prodi Matematika Fakultas SAINTEK UIN Sunan Ampel Surabaya dan Dosen Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah (FTK) dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya
3	Zumrotul Ilmiyah, S.Pd	Guru mata pelajaran matematika MTs Negeri Lamongan

2) Uji coba terbatas

Komponen – komponen yang divalidasi pada tahap ini adalah RPP dan Tes Hasil Belajar. instrumen penelitian yang telah direvisi selanjutnya diperbaiki dan disusun ulang berdasar hasil validasi dan revisi yang telah dilakukan.

Selanjutnya dilakukan uji coba pada kelas VIII-E di SMPN 26 Surabaya. Proses uji coba dilaksanakan pada tanggal 25 Januari – 30 Januari 2016 yang bertujuan untuk menemukan kelemahan – kelemahan atau kekurangan terhadap perangkat pembelajaran sehingga mendapatkan sejumlah

masukan untuk penyempurnaan perangkat pembelajaran yang peneliti kembangkan.

Peneliti melakukan uji coba pada kelas VIII-E di SMPN 26 Surabaya, telah dirancang jadwalnya sedemikian rupa. Berkaitan dengan hal pelaksanaan pembelajaran materi lingkaran semester 2 kelas VIII, bekerjasama dengan guru matematika setempat, dengan jumlah siswa 34 orang dan 2 mahasiswa pengamat. Rincian jam pertemuannya dijelaskan dalam tabel berikut :

Tabel 4.4
Rincian Pertemuan Uji Coba Terbatas

Hari/Tanggal	Rincian Jam Pertemuan
Senin/25 Januari 2016	Pertemuan I Kegiatan : - Melakukan pembelajaran matematika dengan metode yang digunakan oleh guru kelas pada sub materi keliling lingkaran. - Pelaksanaan tes hasil belajar sub materi keliling lingkaran (pre test). Jam pelaksanaan : 07.00-09.00 WIB Alokasi waktu : 2 x 40 menit (Pembelajaran) 1 x 40 menit untuk tes hasil belajar sub materi keliling lingkaran.

Selasa/26 Januari 2016	Pertemuan II Kegiatan : - Melakukan pembelajaran matematika berbasis masalah dengan strategi konflik kognitif pada sub materi luas lingkaran. - Pelaksanaan tes hasil belajar sub materi luas lingkaran (post test). Jam pelaksanaan : 07.00-09.00 WIB Alokasi waktu : 2 x 40 menit (Pembelajaran) 1 x 40 menit untuk tes hasil belajar sub materi luas lingkaran.
Rabu/27 Januari 2016	Pertemuan III Kegiatan : Pengambilan data hasil respon siswa terhadap pembelajaran berbasis masalah dengan strategi konflik kognitif

B. Analisis Data

a) Kevalidan

Langkah-langkah di dalam RPP dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran berbasis masalah dengan strategi konflik kognitif sehingga siswa akan lebih aktif dan tujuan pembelajaran pun akan tercapai. RPP yang dikembangkan dalam penelitian ini tergolong valid dengan memperoleh rata-rata sebesar 2,95. Mengacu pada kategori kevalidan perangkat pembelajaran yang ditetapkan pada Bab III, skor rata – rata total validasi termasuk dalam kategori baik.

b) Kepraktisan

Sedangkan untuk kepraktisan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini termasuk dalam kategori B yang menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan revisi, maka perangkat pembelajaran matematika berbasis masalah dengan strategi konflik kognitif yang meliputi RPP dapat dilaksanakan di lapangan.

c) Keefektifan

Berdasarkan analisis hasil belajar siswa yang telah menunjukkan bahwa 16 siswa pada pre test, dan 32 siswa dalam pos test siswa dinyatakan tuntas secara individual, artinya siswa telah mencapai kompetensi yang telah ditetapkan yaitu memahami masalah yang berkaitan dengan materi lingkaran. Selain itu siswa juga memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal karena presentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 94,12%, sehingga dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan siswa telah mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Dengan demikian, ditinjau dari hasil belajar siswa, pembelajaran matematika berbasis masalah dengan konflik kognitif dalam meningkatkan hasil belajar siswa termasuk dalam kriteria efektif.

Sedangkan terdapat 18 siswa dalam pre test dan 2 siswa pada pos test. Siswa tidak tuntas secara individual, artinya siswa belum mencapai kompetensi yang telah ditetapkan yaitu memahami masalah yang berkaitan dengan materi lingkaran. Menurut peneliti siswa yang tidak tuntas tersebut dari awal melakukan perbuatan yang tidak relevan, misalnya tidak memperhatikan guru, tidak melaksanakan keterampilan yang diajarkan selama proses pembelajaran dan kurang berkomunikasi atau kurang berinteraksi sosial terhadap temannya meskipun sudah dibentuk kelompok belajar. Hal inilah yang mungkin menjadi faktor penyebab tidak tuntasnya siswa dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan.

Perhitungan perbandingan hasil pre-tes dan pos-tes terdapat perbedaan antara pre-tes dan pos-tes dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5
Hasil Analisis Tes Hasil Belajar Siswa dalam Prosentase

	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas
% Skor Pre Test	47,06%	52,94%
% Skor Post Test	94,12%	5,88%

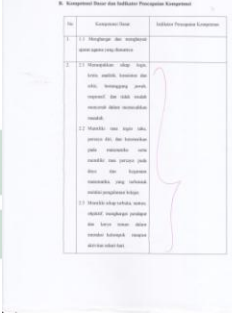
Berdasarkan hasil analisis test hasil belajar siswa diketahui bahwa prosentase siswa tuntas pada pre test sebesar 47,06%. Prosentase siswa tuntas pada post test sebesar 94,12%. Dari hasil tersebut dapat dihitung selisih antara pre test dan post test yaitu sebesar 47,06%. Kemudian prosentase siswa tidak tuntas pada pre test sebesar 52,94%. Prosentase siswa tidak tuntas pada post test sebesar 5,88%. Dari hasil tersebut dapat dihitung selisih antara pre test dan post test yaitu sebesar 47,06%. Dengan demikian dapat diartikan bahwa terjadi

peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran berbasis masalah dengan strategi konflik kognitif.

C. Revisi Produk

Setelah perangkat pembelajaran berbasis masalah dengan strateegi konflik kognitif selesai dan sebelum masuk pada tahap berikutnya yakni tahap validasi, peneliti terlebih dahulu meminta dosen pembimbing untuk melakukan telaah agar mendapat beberapa saran perbaikan sehingga menghasilkan perangkat pembelajaran yang lebih baik. Dari telaah tersebut diperoleh beberapa saran sebagai berikut:

Tabel 4.6
Daftar Revisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

No	Bagian RPP	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Penulisan KD dan indikator pencapaian kompetensi		Peneliti fokus untuk melihat pada KD 3.6 sehingga dapat dituliskan indikator pencapaian kompetensinya, antara lain : 3.6.1 Menentukan keliling lingkaran 3.6.2 Menentukan luas lingkaran 3.6.3 Menyelesaikan permasalahan yang terkait dengan

		 Pada foto diatas, penuliskan mengambil semua KD sikap, dari KD 2.1 , 2.2, 2.3 dan 3.6	keliling dan luas lingkaran
2.	Tujuan pembelajaran	Pertemuan ke 1: 1. Dapat mengidentifikasi unsur – unsur lingkaran. 2. Dapat menentukan hubungan antar unsur – unsur lingkaran. 3. Dapat menyelesaikan permasalahan yang terkait dengan unsur –	Pertemuan ke 1: 1. Dapat menghitung keliling lingkaran, jika diketahui jari-jari atau diameternya. 2. Dapat menentukan panjang jari-jari atau diameter lingkaran jika kelilingnya diketahui. 3. Dapat

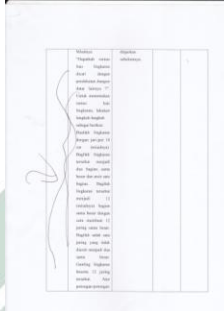
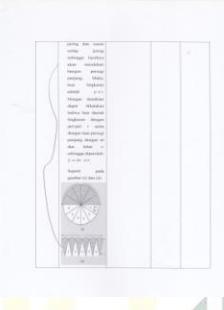
		unsur lingkaran. Pertemuan ke 2: 1. Dapat menghitung keliling lingkaran, jika diketahui jari – jari atau lingkaran. 2. Dapat menentukan panjang jari – jari atau diameter lingkaran jika kelilingnya diketahui. 3. Dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan keliling lingkaran.	menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan keliling lingkaran. Pertemuan ke 2: 1. Dapat menghitung luas lingkaran, jika diketahui jari-jari atau diameternya. 2. Dapat menentukan panjang jari-jari atau diameter lingkaran jika luasnya diketahui. 3. Dapat menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan luas lingkaran.
3.	Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran (RPP 1)	<i>Pada langkah pendahuluan</i> 1. Guru memberikan pertanyaan lisan	1. Guru memberikan pertanyaan mengenai materi

		ataupun tulisan mengenai materi yang akan diajarkan. Misalnya “Apakah dapat menemukan keliling lingkaran dari percobaan langkah menemukan phi?” dengan memberikan gambar lingkaran kemudian mengukur diameter lingkaran menggunakan penggaris. Kedua, mengukur keliling lingkaran menggunakan bantuan benang dengan cara menempelkan benang pada tepi lingkaran, yang kemudian panjang benang diukur menggunakan penggaris.	yang akan diajarkan. “Apakah keliling lingkaran dapat ditemukan melalui percobaan langkah menemukan phi?”
--	--	--	--

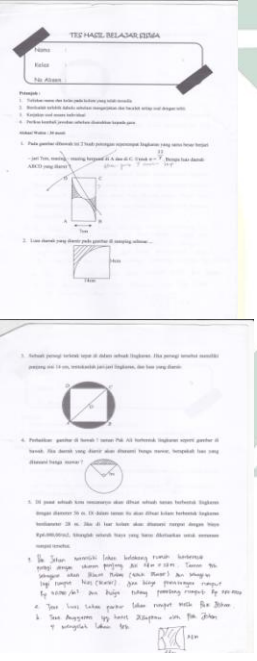
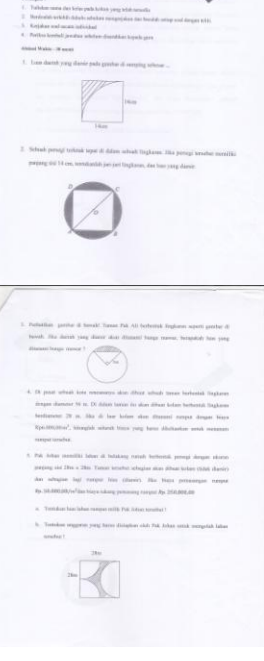
		Selanjutnya yaitu menghitung nilai phi (π) dengan cara keliling lingkaran dibagi dengan diameter lingkaran ($K/d=\pi$) sehingga di dapat rumus keliling lingkaran $K=\pi d$	
		2. Guru memberikan motivasi siswa dengan menyampaikan manfaat atau pentingnya materi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari – hari. Misalnya :”Benda – benda apa saja disekitar kalian yang berbentuk lingkaran ?”	2. Guru mengingatkan kembali tentang rumus lingkaran. “Apakah kalian masih ingat tentang rumus keliling lingkaran pada waktu kelas 7 atau waktu SD?”

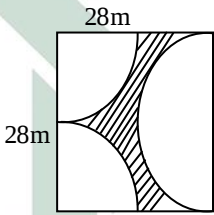
		<i>Pada Langkah Kegiatan Inti</i> 1. Guru membantu dan membimbing mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut	1. Guru membantu dan membimbing mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut dengan langkah sebagai berikut : dengan memberikan gambar lingkaran kemudian mengukur diameter lingkaran menggunakan penggaris. Kedua, mengukur keliling lingkaran menggunakan bantuan benang dengan cara menempelkan benang pada tepi lingkaran, yang kemudian panjang benang diukur menggunakan
--	--	--	---

			penggaris. Selanjutnya yaitu menghitung nilai phi (π) dengan cara keliling lingkaran dibagi dengan diameter lingkaran ($K/d=\pi$) sehingga didapat rumus keliling lingkaran $K = \pi$ d
4.	Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran (RPP 2)	<i>Pada langkah pendahuluan</i> 1. Guru memberikan pertanyaan lisan ataupun tulisan mengenai materi yang akan diajarkan.	1. Guru memberikan pertanyaan mengenai materi yang akan diajarkan. “Dapatkah rumus luas lingkaran dicari dengan pendekatan bangun datar lainnya ?”.

		 	2. Guru mengingatkan kembali tentang rumus luas lingkaran. “Apakah kalian masih ingat tentang rumus luas lingkaran pada waktu kelas 7 atau waktu SD?”
--	--	---	--

Tabel 4.7
Daftar Revisi Tes Hasil Belajar

No	Bagian THB	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Soal (Post Tes)	<i>Soal no 1 merupakan bukan soal untuk SMP</i> 	

2.	Pertanyaan (Pre Tes)	2.Tertuliskan komentar pada nomer 3 dari validator, “ ini keliling, bukan luas. Sehingga tidak seharusnya ada pertanyaan menentukan anggaran yang disiapkan oleh Pak Pri untuk mengolah lahan tersebut!”	2.Pak Pri memiliki lahan di belakang rumah berbentuk persegi dengan ukuran panjang sisi 28m x 28m. Taman tersebut sebagian akan dibuat kolam (tidak diarsir) dan sebagian lagi rumput hias (diarsir). Tentukan keliling lahan rumput milik Pak Pri tersebut ! 
----	-------------------------	--	--

D. Kajian Produk Akhir

Pengembangan pembelajaran matematika berbasis masalah dengan strategi konflik kognitif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dikembangkan dengan Desain Instruksional dengan Model Pengembangan Instruksional (MPI) yang terdiri dari 3 tahap yakni, tahap mengidentifikasi, tahap mengembangkan, dan tahap mengevaluasi dan merevisi. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk siswa SMP kelas VIII.

Pada tahap mengidentifikasi, peneliti melakukan mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan menulis tujuan instruksional umum, melakukan analisis instruksional, mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik. Tahap selanjutnya adalah tahap mengembangkan. Pada tahap ini peneliti menulis tujuan instruksional kurikulum 2013, menyusun alat penilaian hasil belajar, menyusun strategi instruksional, mengembangkan bahan instruksional. Kemudian hasil pengembangan perangkat di pembelajaran di konsultasikan dengan dosen pembimbing. Perangkat pembelajaran yang berhasil dikembangkan divalidasi oleh para ahli yang disebut validator. Hasil penilaian para ahli selanjutnya digunakan untuk melaksanakan uji coba terbatas.

Dari uji coba terbatas diperoleh data hasil respon siswa dan hasil belajar siswa. Hasil uji terbatas ini digunakan untuk melihat hasil belajar siswa. Berikut diuraikan mengenai pembelajaran berbasis masalah dengan konflik kognitif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Langkah-langkah di dalam RPP dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran berbasis masalah dengan strategi konflik kognitif sehingga siswa akan lebih aktif dan tujuan pembelajaran pun akan tercapai. RPP yang dikembangkan dalam penelitian ini tergolong valid dengan memperoleh rata-rata sebesar 2,95. Mengacu pada kategori kevalidan perangkat pembelajaran yang ditetapkan pada Bab III, skor rata – rata total validasi termasuk dalam kategori baik. Sedangkan untuk kepraktisan perangkat pembelajaran dalam penelitian ini termasuk dalam kategori B yang menunjukkan bahwa

perangkat pembelajaran dapat digunakan dengan sedikit revisi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan revisi, maka perangkat pembelajaran matematika berbasis masalah dengan konflik kognitif yang meliputi RPP dapat dilaksanakan di lapangan.

Hasil dan analisis hasil pre test dan post test ini menunjukkan bahwa 16 siswa pada pre test, dan 32 siswa dalam pos test siswa dinyatakan tuntas secara individual, artinya siswa telah mencapai kompetensi yang telah ditetapkan yaitu memahami masalah yang berkaitan dengan materi lingkaran. Selain itu siswa juga memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal karena presentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 94,12%, sehingga dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan siswa telah mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Dengan demikian, ditinjau dari hasil belajar siswa, pembelajaran matematika berbasis masalah dengan konflik kognitif dalam meningkatkan hasil belajar siswa termasuk dalam kriteria efektif.

Sedangkan terdapat 18 siswa dalam pre test dan 2 siswa pada pos test. Siswa tidak tuntas secara individual, artinya siswa belum mencapai kompetensi yang telah ditetapkan yaitu memahami masalah yang berkaitan dengan materi lingkaran. Menurut peneliti siswa yang tidak tuntas tersebut dari awal melakukan perbuatan yang tidak relevan, misalnya tidak memperhatikan guru, tidak melaksanakan keterampilan yang diajarkan selama proses pembelajaran dan kurang berkomunikasi atau kurang berinteraksi sosial terhadap temannya meskipun sudah dibentuk kelompok belajar. Hal inilah yang mungkin menjadi faktor penyebab tidak tuntasnya siswa dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan.