

## DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	iii
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	15
1.3. Batasan Masalah .....	15
1.4. Rumusan Masalah .....	16
1.5. Tujuan Penelitian .....	16
1.6. Manfaat Penelitian .....	17
1.7. Definisi Operasional Variabel .....	17
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	19
2.1. Kerangka Teoritis .....	19
2.1.1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran Belajar Matematika .....	19
2.1.2. Pengertian Penelitian Pengembangan .....	21
2.1.3. Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Contextual</i> <i>Teaching Learning</i> .....	22
2.1.3.1. Langkah-Langkah Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Contextual Teaching Learning</i> .....	26
2.1.3.2. Sistem Pendukung Pembelajaran Interaktif	

Berbasis <i>Contextual Teaching Learning</i> .....	27
2.1.3.2.1. Modul Interaktif .....	27
2.1.3.2.2. Lembar Kerja Peserta Didik .....	28
2.1.3.3. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Contextual Teaching     Learning</i> .....	28
2.1.3.4. Teori Belajar yang Mendukung Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Contextual Teaching     Learning</i> .....	29
2.1.4. Masalah dalam Matematika .....	33
2.1.5. Kemampuan Berpikir Kreatif .....	35
2.1.6. Materi Pelajaran .....	37
2.1.6.1. Pengertian Sistem Persamaan Linier Dua Variabel .....	37
2.1.6.2. Menentukan Penyelesaian Sistem Persamaan Linier Dua Variabel .....	38
2.1.6.3. Menyelesaikan Soal Cerita yang Berkaitan Dengan SPLDV .....	43
2.1.7. Penelitian yang Relevan .....	44
2.2. Kerangka Konseptual .....	47
2.3. Hipotesis Penelitian .....	49
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b> .....	50
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian .....	50
3.2. Jenis Penelitian .....	50
3.3. Objek dan Subjek Penelitian .....	50
3.3.1. Objek Penelitian .....	50
3.3.2. Subjek Penelitian .....	51
3.4. Variabel Penelitian .....	51
3.5. Desain Penelitian .....	51
3.6. Teknik Pengumpulan Data .....	53
3.7. Instrumen Penelitian .....	53

3.7.1. Lembar Validasi Ahli .....	54
3.7.1.1. Lembar Validasi Modul Siswa .....	54
3.7.1.2. Lembar Validasi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) .....	54
3.7.1.3. Lembar Validasi Tes Kemampuan Berpikir Keratif .....	55
3.7.2. Tes Kemampuan Berpikir Kreatif .....	55
3.8. Prosedur Pengembangan .....	59
3.8.1. Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ) .....	60
3.8.1.1. Analisis Awal-Akhir .....	60
3.8.1.2. Analisis Siswa .....	60
3.8.1.3. Analisis Konsep/Materi .....	61
3.8.1.4. Analisis Tugas .....	61
3.8.1.5. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran .....	61
3.8.2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	62
3.8.2.1. Penyusunan Tes .....	62
3.8.2.2. Pemilihan Media .....	62
3.8.2.3. Pemilihan Format .....	62
3.8.2.4. Rancangan Awal .....	63
3.8.3. Tahap Pengembangan ( <i>Develop</i> ).....	63
3.8.3.1. Validasi/Penilaian Ahli .....	63
3.8.3.2. Uji Coba Lapangan .....	64
3.8.4. Tahap Pendiseminasian ( <i>Disseminate</i> ) .....	65
3.9. Teknik Analisis Data .....	67
3.9.1. Analisis Data Validasi Ahi .....	67
3.9.2. Analisis Keefektifan .....	69
3.9.3. Analisis Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa .....	71
3.10. Indikator Keberhasilan Modul Siswa dan LKPD yang Dikembangkan .....	73

<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>74</b>
4.1. Hasil Penelitian .....	74
4.1.1. Deskripsi Tahap Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Contextual Teaching Learning</i> yang Dikembangkan .....	74
4.1.1.1.Deskripsi Hasil Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ) .....	74
4.1.1.1.1. Analisis Awal-Akhir .....	75
4.1.1.1.2. Analisis Siswa .....	77
4.1.1.1.3. Analisis Konsep/Materi .....	77
4.1.1.1.4. Analisis Tugas .....	78
4.1.1.1.5. Spesifikasi Tujuan Pembelajaran .....	80
4.1.1.2.Deskripsi Hasil Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	80
4.1.1.2.1. Penyusunan Tes .....	80
4.1.1.2.2. Pemilihan Media .....	81
4.1.1.2.3. Pemilihan Format .....	81
4.1.1.2.4. Rancangan Awal .....	81
4.1.1.3.Deskripsi Hasil Tahap Pengembangan ( <i>Develop</i> ) .....	88
4.1.1.3.1. Validasi/Penilaian Ahli .....	88
4.1.1.3.2. Uji Coba Lapangan .....	100
4.1.1.4.Deskripsi Hasil Tahap Penyebaran ( <i>Disseminate</i> ).....	100
4.1.2. Deskripsi Keefektifan Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Contextual Teaching Learning</i> yang Dikembangkan .....	101
4.1.2.1. Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Uji Coba I .....	101
4.1.2.2. Deskripsi Keefektifan Pada Uji Coba I .....	102
4.1.2.3. Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	

Uji Coba II .....	105
4.1.2.4. Deskripsi Keefektifan Pada Uji Coba II .....	107
4.1.3. Deskripsi Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Dengan Menggunakan Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Contextual Teaching Learning</i> yang Dikembangkan .....	109
4.1.3.1. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Uji Coba I .....	109
4.1.3.2. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Uji Coba II .....	110
4.1.3.3. Hasil Analisis Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Uji Coba I dan Uji Coba II .....	111
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian .....	113
4.2.1. Validitas Perangkat Pembelajaran Berbasis <i>Contextual Teaching Learning</i> .....	113
4.2.2. Efektifitas Perangkat Pembelajaran Berbasis <i>Contextual Teaching Learning</i> .....	115
4.2.3. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa dengan Menggunakan Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Contextual Teaching Learning</i> yang Dikembangkan .....	118
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	120
5.1. Kesimpulan .....	120
5.2. Saran .....	121
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	122
<b>LAMPIRAN</b> .....	127

## DAFTAR GAMBAR

	<i>Hal</i>
<b>Gambar 1.1.</b> Cover LKPD Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 27 Medan .....	2
<b>Gambar 1.2.</b> Materi dan contoh soal yang terdapat dalam LKPD kelas VIII SMP Negeri 27 Medan .....	3
<b>Gambar 1.3.</b> Soal-Soal yang terdapat dalam LKPD kelas VIII SMP Negeri 27 Medan.....	3
<b>Gambar 1.4.</b> Tes Awal Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa .....	11
<b>Gambar 1.5.</b> Lembar Jawaban Siswa 1 pada Soal Nomor 1 Tes Awal Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa .....	11
<b>Gambar 1.6.</b> Lembar Jawaban Siswa 2 pada Soal Nomor 2 Tes Awal Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa .....	12
<b>Gambar 1.7.</b> Lembar Jawaban Siswa 3 pada Soal Nomor 3 Tes Awal Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa .....	13
<b>Gambar 2.1.</b> Grafik Persamaan $2x + y = 5$ dan $3x + 2y = 8$ .....	39
<b>Gambar 3.1.</b> Bagan Pengembangan Modul dan LKPD Modifikasi Model 4-D .....	66
<b>Gambar 4.1.</b> Peta Konsep Materi Pembelajaran Sistem Persamaan Linier Dua Variabel .....	78
<b>Gambar 4.2.</b> Cover Modul Siswa yang Dikembangkan.....	82
<b>Gambar 4.3.</b> Cover Buku Pengayaan yang Digunakan di SMP Negeri 27 Medan .....	83
<b>Gambar 4.4.</b> Tampilan Kompetensi Inti(KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator Pembelajaran yang Dikembangkan .....	84
<b>Gambar 4.5.</b> Tampilan Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel yang Dikembangkan .....	85
<b>Gambar 4.6.</b> Tampilan Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel yang Ada Pada Buku Pengayaan SMP Negeri 27 Medan.....	85

<b>Gambar 4.7.</b>	Tampilan Rangkuman Sistem Persamaan Linier Dua Variabel yang Dikembangkan .....	86
<b>Gambar 4.8.</b>	Tampilan Lembar Kerja Peserta Didik yang Dikembangkan ....	87
<b>Gambar 4.9.</b>	Tampilan Soal-Soal yang Ada Dalam Buku Pengayaan SMP Negeri 27 Medan.....	87
<b>Gambar 4.10.</b>	Gambar yang Ada Pada Modul Siswa Sebelum Revisi .....	90
<b>Gambar 4.11.</b>	Gambar yang Ada Pada Modul Siswa Setelah Revisi .....	91
<b>Gambar 4.12.</b>	Petunjuk Penggunaan Modul Siswa Sebelum Revisi .....	91
<b>Gambar 4.13.</b>	Petunjuk Penggunaan Modul Siswa Sesudah Revisi .....	91
<b>Gambar 4.14.</b>	Soal Pada LKPD-1 Bagian a,b,c Sebelum Revisi .....	96
<b>Gambar 4.15.</b>	Soal Pada LKPD-1 bagian c yang Direvisi .....	96
<b>Gambar 4.16.</b>	Masalah yang Disajikan Dalam LKPD Sebelum Revisi (terdapat 1 masalah saja untuk menemukan satu konsep) .....	96
<b>Gambar 4.17.</b>	Masalah yang Disajikan Dalam LKPD Setelah Revisi (terdapat 2 masalah untuk menemukan satu konsep).....	97
<b>Gambar 4.18.</b>	Gambar <i>Cover</i> LKPD Sebelum Revisi .....	97
<b>Gambar 4.19.</b>	Gambar <i>Cover</i> LKPD Setelah Revisi .....	98
<b>Gambar 4.20.</b>	Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Pada Uji Coba I .....	105
<b>Gambar 4.21.</b>	Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Pada Uji Coba II .....	108
<b>Gambar 4.22.</b>	Representasi Ketuntasan Klasikal Pada Uji Coba I dan Uji Coba II.....	112

## DAFTAR TABEL

	<i>Hal</i>
<b>Tabel 2.1.</b> Pasangan Titik $(x,y)$ untuk Persamaan $2x + y = 5$ dan $3x + 2y = 8$ .....	39
<b>Tabel 3.1.</b> Kisi-kisi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa .....	56
<b>Tabel 3.2.</b> Pedoman Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa .....	57
<b>Tabel 3.3.</b> Pedoman Penskoran Terhadap Hasil Penilaian Kevalidan .....	67
<b>Tabel 3.4.</b> Pedoman Konversi Skor Skala Lima .....	68
<b>Tabel 3.5.</b> Pedoman Kriteria Kevalidan .....	69
<b>Tabel 3.6.</b> Nilai Ketuntasan Kompetensi Pengetahuan dan Keterampilan .....	70
<b>Tabel 3.7.</b> Tingkat Kemampuan Siswa Dalam Kemampuan Berpikir Kreatif .....	72
<b>Tabel 3.8.</b> Klasifikasi N-Gain .....	72
<b>Tabel 4.1.</b> Hasil Validasi Modul Siswa .....	89
<b>Tabel 4.2.</b> Hasil Validasi LKPD .....	92
<b>Tabel 4.3.</b> Hasil Validasi <i>Pretest</i> Kemampuan Berpikir Kreatif .....	99
<b>Tabel 4.4.</b> Hasil Validasi <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kreatif .....	99
<b>Tabel 4.5.</b> Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Uji Coba I .....	101
<b>Tabel 4.6.</b> Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Uji Coba I .....	102
<b>Tabel 4.7.</b> Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Uji Coba I .....	104
<b>Tabel 4.8.</b> Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Uji Coba II .....	106
<b>Tabel 4.9.</b> Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Uji Coba II .....	106
<b>Tabel 4.10.</b> Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Uji Coba II .....	107
<b>Tabel 4.11.</b> Rangkuman Hasil <i>N-Gain</i> Pada Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Uji Coba I .....	110



**Tabel 4.12.** Rangkuman Hasil *N-Gain* Pada Tes Kemampuan Berpikir Kreatif uji coba II .....111

**Tabel 4.13.** Hasil Analisis Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Uji Coba I dan Uji Coba II .....112



## DAFTAR LAMPIRAN

	<i>Hal</i>
Lampiran 1 Surat Persetujuan Dosen Pembimbing .....	127
Lampiran 2 Surat Izin Observasi Awal .....	128
Lampiran 3 Surat Izin Melaksanakan Penelitian dari Fakultas .....	129
Lampiran 4 Surat Izin Melakukan Penelitian dari Sekolah .....	130
Lampiran 5 Instrumen Tes Kemampuan Awal Matematik Siswa .....	131
Lampiran 6 Alternatif Penyelesaian Tes Kemampuan Awal Matematik Siswa .....	132
Lampiran 7 Langkah-Langkah Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Contextual Teaching Learning</i> .....	138
Lampiran 8 Kisi-Kisi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif .....	140
Lampiran 9 Pedoman Penskoran Tes Kemampuan Berpikir Kreatif dalam Materi SPLDV .....	142
Lampiran 10 Lembar Validasi Modul Siswa .....	145
Lampiran 11 Lembar Validasi LKPD .....	147
Lampiran 12 Lembar Validasi Tes Kemampuan Berpikir Kreatif .....	150
Lampiran 13 Lembar Keterangan Validasi Validator 1 .....	152
Lampiran 14 Lembar Keterangan Validasi Validator 2 .....	153
Lampiran 15 Lembar Keterangan Validasi Validator 3.....	154
Lampiran 16 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Coba I.....	155
Lampiran 17 Deskripsi Hasil Pencapaian Tujuan Pembelajaran Uji Coba I .....	157
Lampiran 18 Hasil Perhitungan Indeks Gain Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Uji Coba I.....	158
Lampiran 19 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Uji Coba II.....	159
Lampiran 20 Deskripsi Hasil Pencapaian Tujuan Pembelajaran Uji Coba II.....	161
Lampiran 21 Hasil Perhitungan Indeks Gain Tes Kemampuan Berpikir Kreatif Uji Coba II.....	162

Lampiran 22	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	163
Lampiran 23	Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) .....	189
Lampiran 24	Tes Kemampuan Berpikir Kreatif .....	219
Lampiran 25	Modul Siswa .....	228



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY