

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan dapat diartikan sebuah proses dengan metode tertentu sehingga seseorang memperoleh pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.<sup>1</sup> Dari pengertian ini, pendidikan adalah bentuk aktivitas dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang positif terhadap perkembangan siswa. Memang saat ini dunia pendidikan saat ini sedang dihadapkan pada dua masalah besar, yaitu mutu pendidikan yang rendah dan sistem pembelajaran di sekolah yang kurang memadai. Rendahnya mutu pendidikan yang melanda bangsa Indonesia saat ini membuat kekhawatiran tersendiri bagi para orang tua dan pihak sekolah yang telah dipercaya sebagai lembaga pendidikan. Lemahnya tingkat berfikir siswa menjadi sebuah tantangan besar bagi para pendidik.

Di sekolah terdapat serangkaian bidang studi, salah satunya adalah pelajaran matematika. Berdasarkan etimologis dalam bukunya Elea Tinggi perkataan matematika berarti “ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar”. Hal ini dimaksudkan bukan berarti ilmu lain diperoleh tidak melalui penalaran, akan tetapi dalam matematika lebih menekankan aktivitas dalam dunia rasio.<sup>2</sup> Hal ini dapat terlihat dari waktu jam pelajaran yang lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya. Sampai saat ini pelajaran matematika masih dianggap sulit bagi kebanyakan

---

<sup>1</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2005), 10

<sup>2</sup> Erman Suherman, dkk. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: UPI, 2003), 16

siswa. Dalam proses pembelajaran matematika masih banyak yang beranggapan bahwa matematika cenderung menghafal banyak rumus. Pada dasarnya matematika bukanlah ilmu yang berisi hafalan rumus namun lebih menuju kepada mengetahui dari mana rumus itu didapatkan dan bagaimana saat menggunakannya.<sup>3</sup>

Pendidikan yang berkualitas dapat menghasilkan individu yang memiliki kepribadian baik, oleh sebab itu orang yang berpendidikan akan sangat berguna untuk dirinya sendiri maupun masyarakat. Pendidikan memiliki peranan penting untuk menentukan tinggi rendahnya sumber daya manusia. Semakin bagus mutu pendidikan yang diterapkan maka akan semakin tinggi kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan. Pendidikan merupakan upaya yang dapat mempercepat pengembangan potensi manusia untuk mampu mengemban tugas yang dibebankan padanya, karena hanya manusia yang dapat dididik dan mendidik.<sup>4</sup> Maka dari itu, dengan pendidikan manusia dapat menggapai kesuksesan, memiliki kecerdasan dan wawasan yang luas, serta derajat dan martabatnya dapat terangkat. Seperti yang dijelaskan dalam QS. Al-Muajadalah ayat 11:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فَاَفْسَحُوْا يَفْسَحَ اللّٰهُ لَكُمْ اِذَا قِيْلَ نَشُرُوْا

فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعُ اللّٰهُ لَكُمْ اٰمَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتَوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Artinya : “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi

<sup>3</sup> Yoli Salsabila, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Check Pada Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta Didik*, (Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 7 No. 2, 2018), hal. 95

<sup>4</sup> Hamzah B Uno dan Muhammad Nurdin, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 6

kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan". ( QS. Al-Muajadalah: 11).<sup>5</sup>

Pada umumnya guru mengajarkan matematika dengan menerangkan konsep dan operasi matematika, memberi contoh mengerjakan soal, serta meminta siswa untuk mengerjakan soal yang sejenis dengan soal yang sudah diterangkan oleh guru<sup>6</sup>. Model ini menekankan siswa untuk menghafal konsep dan prosedur matematika untuk menyelesaikan soal. Jika permasalahan yang diberikan guru berbeda dengan contoh yang telah diberikan maka siswa akan kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Pada proses belajar matematika melatih siswa untuk berpikir secara ilmiah dalam memecahkan masalah. Masalah yang diberikan kepada siswa yang biasanya berbentuk tugas, dan sedangkan belajar matematika itu sangat memerlukan aktifitas mental yang tinggi. Hal ini menjadikan matematika sebagai salah satu pelajaran yang dianggap sulit pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah matematika. Hal ini karena matematika berhubungan dengan ide-ide dan konsep-konsep yang abstrak.

Berbagai permasalahan dihadapi oleh guru dan siswa dalam pembelajaran matematika, salah satunya adalah kesulitan siswa dalam belajar matematika yang benar. Menurut Mulyadi, kesulitan belajar adalah suatu kondisi dalam proses belajar yang ditandai adanya hambatan-hambatan tertentu untuk mencapai hasil belajar. Kesulitan-kesulitan tersebut antara lain kesulitan dalam pemahaman konsep, pemecahan masalah (*mathematical problem solving*), penalaran matematika (*mathematical*

---

<sup>5</sup> Mahfud Yunus, *Tafsir Quran Karim*, (Jakarta: PT Hidakarya Agung, 2002), hal. 910

<sup>6</sup>Renika Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 23

*reasoning*), koneksi matematika (*mathematical connection*), komunikasi matematika (*mathematical communication*), dan lain-lain.<sup>7</sup> Hal ini umumnya dikarenakan proses pelaksanaan belajar mengajar matematika di sekolah hanya mentransfer apa yang dipunya guru pada siswa dalam wujud pelimpahan. Bahkan terkesan seperti, materi yang diberikan oleh guru adalah aturan yang harus dihafal tanpa harus tahu konsep dasar yang membangun sebuah rumus dan bagaimana pengembangan dari konsep tersebut yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal ini akan memunculkan pemikiran siswa yang hanya fokus pada rumus “mana” yang harus digunakan apabila dihadapkan pada suatu masalah, bukan “bagaimana” solusi dari masalah yang dihadapi. Keadaan seperti ini dapat memberikan dampak buruk bagi siswa, di antaranya siswa hanya menguasai teori pelajaran tanpa mengetahui manfaat dan cara mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian siswa menjadi kurang tertarik dan tidak berminat pada pelajaran, kemudian timbul kejenuhan, rasa bosan, bersikap pasif terhadap pelajaran, dan kemungkinan terburuknya adalah siswa sudah tidak mau atau enggan untuk pergi ke sekolah.

Kesulitan dalam pembelajaran matematika juga dirasakan siswa kelas VIII SMPN 1 Sendang. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya motivasi belajar siswa juga hasil belajar yang mayoritas di bawah KKM. Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 66, hanya 9 siswa yang tuntas dari 20 siswa atau sebesar 45%, dengan nilai rata-rata kelas yaitu 55.

Dalam observasi awal, peneliti menemukan bahwa rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa terjadi karena pembelajaran yang dilaksanakan lebih didominasi guru

---

<sup>7</sup> Mulyadi. *Diagnosis Kesulitan Belajar & Bimbingan Terhadap Kesulitan Belajar Khusus*. (Yogyakarta: Nuha Litera, 2010), 6

sehingga siswa menjadi pasif dan tidak mampu menyelesaikan permasalahan matematika. Guru juga belum optimal dalam pembelajaran, guru masih memberikan materi ajar terpaku pada buku pelajaran., proses pembelajaran kurang bervariasi, sehingga suasana pembelajaran terkesan membosankan bagi siswa, sebagian besar siswa cenderung pasif untuk bertanya atau mengajukan pendapat, sehingga berdampak pada proses pembelajaran yang kurang interaktif dan komunikatif antara siswa dan guru. Dengan demikian, perlu ada inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar.

Salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika untuk mengembangkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa adalah menggunakan pendekatan *problem posing*. Menurut Thobroni & Mustofa, model *problem posing* merupakan model pembelajaran yang mengharuskan siswa menyusun pertanyaan sendiri atau memecah suatu soal menjadi pertanyaan-pertanyaan yang lebih sederhana sehingga mengacu pada penyelesaian soal.<sup>8</sup> Pembelajaran dengan pendekatan *problem posing* menekankan pada siswa untuk membentuk/mengajukan soal berdasarkan informasi atau situasi yang diberikan. Informasi yang ada diolah dalam pikiran dan setelah dipahami maka peserta didik akan bisa mengajukan pertanyaan.

Shoimin menjelaskan bahwa model pembelajaran *Problem Posing* mengarah pada sikap kritis dan kreatif karena siswa diminta untuk membuat pertanyaan dari

---

<sup>8</sup> Muhammad Thobroni & Arif Mustofa. *Belajar & Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 305

informasi yang diberikan.<sup>9</sup> Sikap kritis dan kreatif yang dikembangkan dalam model pembelajaran *Problem Posing* sejalan dengan pembelajaran soal matematika yang juga melatih siswa untuk kritis dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan matematis yang dihadapi. Dengan adanya tugas pengajuan soal (*problem posing*) akan menyebabkan terbentuknya pemahaman konsep yang lebih mantap pada diri siswa terhadap materi yang telah diberikan. Kegiatan itu akan membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam membentuk pengetahuannya dan pada akhirnya pemahaman siswa terhadap konsep matematika siswa lebih baik lagi.

Dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Problem Posing* sangat mendukung dalam upaya meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal bangun ruang pada siswa kelas VIII karena model *Problem Posing* memberi kesempatan kepada siswa terlibat utuh dalam mempelajari langkah-langkah penyelesaian soal secara matematis dengan cara siswa menganalisis suatu masalah yang telah disediakan guru untuk melakukan pengajuan soal serta memberi penyelesaian dari soal yang diajukan. Model pembelajaran *Problem Posing* sejalan dengan pembelajaran soal bangun ruang pada siswa kelas VIII yang melatih siswa untuk kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Gagne dan Bring mengemukakan bahwa pengajaran bukanlah sesuatu yang terjadi secara kebetulan, melainkan dengan adanya kemampuan guru yang dimiliki tentang dasar-dasar mengajar yang baik. "Intruction is the means employed by teacher designer materiallis, curriculum specialist and promote learning."<sup>1</sup> Oleh karena itu

---

<sup>9</sup> Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2014), 134

<sup>1</sup> B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997)18

untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan diperlukan berbagai ketrampilan membelajarkan atau ketrampilan mengajar.

Pembelajaran sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan peserta didik yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara afektif, efektif dan inovatif.<sup>1</sup> Pada dasarnya, tujuan pembelajaran merupakan tujuan dari setiap program pendidikan yang akan diberikan kepada peserta didik. Tujuan tiap satuan pendidikan harus mengacu ke arah pencapaian tujuan pendidikan nasional seperti dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa tujuan pendidikan antara lain mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Dalam Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) bahwa Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>1</sup> Melihat besarnya harapan pembentukan pribadi yang cerdas dan cakap, maka diperlukan pembelajaran praktis yang mengarahkan siswa untuk mandiri dalam berfikir serta kreatif. Hal ini menurut peneliti dapat dilaksanakan salah satunya dengan

---

<sup>1</sup> Udin Syaefudin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), 124.

<sup>1</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

<sup>1</sup> Kemendiknas, Undang-Undang Sisdiknas 2003 pasal 2 ayat 3.

menerapkan model pembelajaran *problem posing* dalam pembelajaran matematika sebagaimana telah dijelaskan di atas.

Berdasarkan uraian diatas peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Problem Posing* Menggunakan Alat Peraga Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Sendang”.

## **B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah di sekolah sebagai berikut:

- a. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dimengerti sehingga siswa takut terhadap mata pelajaran matematika.
- b. Kurangnya kreatifitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang tepat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa dalam matematika.
- c. Proses belajar mengajar masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan pendekatan yang dipakai masih tekstual.

diidentifikasi akan diteliti.<sup>1</sup> Untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian ini, maka perlu adanya batasan masalah, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Penelitian ini terbatas pada lingkungan sekolah SMPN 1 Sendang
- b. Subjek dari penelitian ini adalah siswa SMPN 1 Sendang

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R & D*, (Bandung : ALFABETA, 2011), hal. 385



- c. Penelitian ini dilaksanakan selama kegiatan belajar mengajar matematika pada pokok bahasan materi bangun datar sisi ruang yang meliputi : Menenal bangun datar sisi ruang
- d. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *problem posing* menggunakan alat peraga pokok bahasan materi bangun datar sisi ruang yang meliputi: Menenal bangun datar sisi ruang, Menentukan Luas permukaan dan volume kubus, balok, prisma dan limas
- e. Hasil belajar didalam penelitian ini terbatas pada hasil belajar matematika pada pokok bahasan bahasan materi bangun datar sisi ruangsiswa kelas VIII SMPN 1 Sendang

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *problem posing* menggunakan alat peraga terhadap motivasi belajar matematika pada siswa kelas VIII SMPN 1 Sendang?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *problem posing* menggunakan alat peraga terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas VIII SMPN 1 Sendang?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *problem posing* menggunakan alat peraga terhadap motivasi dan hasil belajar matematika pada siswa kelas VIII SMPN 1 Sendang?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem posing* menggunakan alat peraga terhadap motivasi belajar matematika pada siswa kelas VIII SMPN 1 Sendang.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem posing* menggunakan alat peraga terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas VIII SMPN 1 Sendang.
3. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem posing* menggunakan alat peraga terhadap motivasi dan hasil belajar matematika pada siswa kelas VIII SMPN 1 Sendang.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Manfaat dalam penelitian ini terbagi menjadi manfaat secara teoritis dan manfaat praktis.

##### 1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan model pembelajaran *problem posing* dalam upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 1 Sendang materi pokok bangun ruang sisi datar.

##### 2. Secara praktis

###### a. Bagi sekolah

Sebagai masukan dan evaluasi untuk menentukan suatu kebijakan dalam membantu meningkatkan pemahaman konsep-konsep dalam pembelajaran pelajaran matematika khususnya pada materi bangun ruang sisi datar

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai masukan dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran *problem posing* menggunakan alat peraga terhadap motivasi dan hasil belajar matematika materi pokok bangun ruang sisi datar.

c. Bagi siswa

Sebagai pemicu dalam meningkatkan kreativitas, pembelajaran *problem posing* menggunakan alat peraga terhadap motivasi belajar siswa khususnya pada materi bangun ruang pada siswa kelas VIII SMPN 1 Sendang.

d. Bagi peneliti

Suatu tantangan untuk terus mengembangkan diri dan menambah wawasan serta pemahaman dari obyek yang diteliti dan sebagai referensi kegiatan akademis yang terkait dengan penelitian ini.

## **F. Penegasan Istilah**

Untuk mempermudah pemahaman serta untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah-istilah dalam judul penelitian ini, maka dalam kesempatan ini peneliti memberikan penjelasan agar maksud dan artinya menjadi jelas, sebagai berikut:

## 1. Definisi konseptual

### a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang timbul dari sesuatu (orang lain)<sup>1</sup>

### b. Matematika

Hudojo definisi matematika adalah “matematika berkenaan dengan ide-ide/konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hierarkhis dan penalaran deduktif”.<sup>1</sup> Dan menurut Russefendi, “matematika itu adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep berhubungan lainnya yang jumlahnya banyak”.<sup>1</sup>

### c. Motivasi belajar

Menurut Djamarah motivasi adalah suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya efeltif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>1</sup> Menurut Uno, hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada pelajar yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut : adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan belajar yang kondusif.<sup>1</sup>

9

---

<sup>1</sup> Trisno Yuwono, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. (Surabaya:Arloka,2001), hal. 431

<sup>1</sup> Herman Hudojo, *Strategi Mengajar Belajar Matematika*, (Malang: IKIP Malang, 1990), 4

<sup>1</sup> Russefendi, *Pengajaran Matematika Modern dan Masa Kini Untuk Guru dan PGSD*, (Bandung,: Tarsito, 1990), 1

<sup>1</sup> Djamrah S.B, *Psikologi Belajar, Edisi 2*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2008), 24

<sup>1</sup> Uno, H. B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*.<sup>9</sup>(Jakarta : Bumi Aksara., 2006), 42

d. Hasil belajar

Nana Sudjana mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>2</sup> Dimiyati dan Mudjiono juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.”<sup>2</sup>

e. *Problem Posing*

Hamzah mengemukakan bahwa dalam pustaka pendidikan, *problem posing* (pengajuan masalah) adalah rumusan masalah matematika sederhana atau perumusan ulang masalah yang telah diberikan dengan beberapa cara dalam rangka menyelesaikan masalah yang rumit.<sup>2</sup> Menurut Ngalimun model *problem posing* adalah pemecahan masalah dengan melalui elaborasi yaitu merumuskan kembali masalah menjadi bagian-bagian yang lebih simpel mudah dipahami.<sup>2</sup> Selanjutnya menurut Thobroni & Mustofa, model *problem posing* merupakan model pembelajaran yang mengharuskan siswa menyusun pertanyaan sendiri atau memecah suatu soal menjadi pertanyaan-pertanyaan yang lebih sederhana sehingga mengacu pada penyelesaian soal.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. RemajaRosdakarya, 2009),

3

<sup>2</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineke. Cipta, 2006), 3-4

<sup>2</sup> Hamzah B, *.Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar. Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 17

<sup>2</sup> Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*. (Yogyakarta : Aswaja pressindo, 2014.), 34

<sup>2</sup> Muhammad Thobroni & Arif Mustofa. *Belajar & Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 305

## 2. Definisi operasional

### a. Pengaruh

Secara Operasional, penelitian ini memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap segala hal yang akan dilakukan.

### b. Matematika

Belajar matematika di kehidupan ini sangatlah bermanfaat, karena dengan matematika kita bisa mempelajari logika mengenai bentuk, barisan, konsep, dan lain-lain yang berhubungan pesat dengan kehidupan sehari-hari.

### c. Motivasi belajar

Motivasi merupakan dorongan dari dalam ataupun luar pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung tercapainya suatu keberhasilan dalam belajar.

### d. Hasil belajar

Dalam penelitian ini diharapkan siswa bisa mendapatkan perubahan dengan mengikuti proses pembelajaran, dan perubahan tersebut dapat ditunjukkan dengan nilai tes ataupun angka yang telah diberikan oleh guru.

### e. *Problem Posing*

Merupakan Rumusan masalah matematika sederhana atau perumusan ulang masalah yang telah diberikan dengan beberapa cara dalam rangka menyelesaikan masalah yang rumit.

## G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan disini bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung, sehingga uraian-uraian dapat diikuti dan dapat dipahami secara teratur dan sistematis. Adapun sistematika pembahasan ini terdiri dari 3 bagian yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir:

### 1. Bagian awal

Pada bagian awal memuat hal-hal yang bersifat formal. Bagian ini terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

### 2. Bagian Utama (Inti)

Pada bagian inti memuat enam bab yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Adapun bagian inti ini meliputi:

BAB I merupakan pendahuluan yang meliputi : A) Latar Belakang Masalah, B) Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah, C) Rumusan Masalah, D) Tujuan Penelitian, E) Kegunaan Penelitian, F) Penegasan Istilah, G) Sistematika Pembahasan.

BAB II merupakan landasan teori yang berguna sebagai pijakan dalam penelitian. Pada bab ini membahas tentang A) Pengertian Matematika, B) Model Pembelajaran *Problem Posing*, C) Alat Peraga, D) Motivasi Pembelajaran Matematika, E) Hasil Pembelajaran Matematika, F) Materi Bangun Ruang Sisi Datar, G) Penelitian Terdahulu, H) Kerangka Berpikir.

BAB III merupakan metode penelitian yang berguna sebagai pijakan untuk menentukan langkah-langkah penelitian. Pada bab ini terdiri dari A) Rancangan

Penelitian, B) Variabel Penelitian, C) Populasi, Sampel dan Sampling Penelitian, D) Kisi-Kisi Instrumen, E) Instrumen penelitian, F) Sumber Data, G) Teknik Pengumpulan Data, H) Analisis Data.

BAB IV merupakan laporan hasil penelitian yang berisi deskripsi penelitian, pengujian hipotesis dan rekapitulasi hasil penelitian.

BAB V merupakan pembahasan yang berisi tentang pembahasan hasil temuan berdasarkan rumusan masalah yang ada.

BAB VI merupakan penutup. Pada bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran.

### 3. Bagian Akhir

Pada bagian ini terdiri dari Daftar Rujukan, Lampiran-lampiran, dan daftar Riwayat Hidup.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Tim penyusun, *Pedoman Penyusunan Skripsi<sup>5</sup>FTIK 2017*, (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2017), hal. 11-25