

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan informasi dan teknologi pada saat ini tidak dapat dipungkiri merupakan buah dari kemampuan berfikir kreatif manusia. Manusia yang dibekali akal, budi, dan karsa menciptakan perubahan-perubahan terhadap pengetahuan yang ada dan mengimplementasikannya untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Kemampuan berfikir kreatif manusia juga didorong keinginan untuk hidup yang lebih baik dan sejahtera di tengah kondisi lingkungan yang semakin berkurang, jumlah penduduk yang semakin bertambah, dan kompleksitas masalah sosial merupakan tantangan untuk lebih kreatif menyiasatinya. Kondisi ini akan selalu dan pasti dihadapi manusia yang akan dan tinggal diplanet bumi. Untuk itu diperlukan kemampuan berfikir kreatif menghadapi dan mengatasinya. Sesuai dengan QS. Al-Qur'an berikut :¹

كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمُ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١٩﴾

Artinya : “Demikianlah, Allah menerangkan kepadamu ayat-ayat-Nya, agar kamu berpikir” (QS. Al Baqarah [2]: 219)

Ayat di atas memberikan penjelasan bahwa sebenarnya Islam pun dalam hal kekreativitasan memberikan kelapangan pada umatnya untuk

¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (Bandung : PT Sygma Examedia Arkanleema, 2009), hal. 34

berkreasi dengan akal pikirannya dan dengan hati nuraninya (qalbunya) dalam menyelesaikan persoalan-persoalan hidup di dalamnya.

Upaya mendorong kemampuan berfikir kreatif sebagai bekal hidup menghadapi tuntutan, perubahan dan perkembangan zaman lazimnya melalui pendidikan yang berkualitas. Semua bidang tanpa terkecuali pendidikan matematika harus memulai dan mengarahkan pada tujuan itu. Pendidikan tersebut mengantarkan dan mengarahkan anak didik menjadi pembelajar yang berkualitas dan kreatif. Keluaran akhir dari harapan itu akan terwujud bila proses di kelas melalui pembelajaran memberi kesempatan bagi siswa atau peserta didik mengembangkan potensi-potensinya untuk berfikir kreatif.

Kenyataannya, pembelajaran matematika di kelas masih banyak yang menekankan pemahaman siswa tanpa melibatkan kemampuan berfikir kreatif. Siswa tidak diberi kesempatan menemukan jawaban ataupun cara yang berbeda dari yang sudah dikerjakan guru. Guru sering tidak membiarkan siswa mengkonstruksi pendapat atau pemahamannya sendiri terhadap konsep matematika. Dengan demikian siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan berfikir kreatifnya. Padahal, pada Peraturan Menteri No 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik (siswa) mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Karena

peraturan menteri tersebut merupakan dasar untuk pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), maka pembelajaran matematika di sekolah perlu mengembangkan strategi-strategi pembelajaran yang mendorong kemampuan berfikir kreatif tersebut. Selain itu, kemampuan berfikir kreatif diperlukan dalam menghadapi masalah sehari-hari. Perkembangan teknologi dan informasi tidak lepas dari kemampuan berfikir kreatif manusia. Dengan demikian semua bidang atau mata pelajaran termasuk matematika, perlu mengembangkan model maupun strategi pembelajaran yang secara langsung maupun tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif.

Berfikir kreatif jarang ditekankan pada pembelajaran matematika karena model pembelajaran yang diterapkan cenderung berorientasi pada pengembangan pemikiran analitis dengan masalah-masalah yang rutin. Model pembelajaran matematika yang khusus berorientasi pada upaya pengembangan berfikir kreatif matematis jarang ditemukan. Guru disekolah lebih mengajarkan matematika secara hafalan dengan menggunakan masalah rutin. Di jelaskan enam alasan mengapa pembelajaran matematika perlu menekankan pada kreativitas, yaitu : (1) matematika begitu kompleks dan luas untuk diajarkan dengan hafalan, (2) siswa dapat menemukan solusi-solusi yang asli (*original*) saat memecahkan masalah, (3) guru perlu merespon kontribusi siswa yang asli dan mengejutkan (*surprised*), (4) pembelajaran matematika dengan hafalan dan masalah rutin membuat siswa tidak termotivasi dan

mengurangi kemampuannya, (5) keaslian merupakan suatu yang perlu diajarkan, seperti membuat pembuktian asli dari teorema-teorema, (6) kehidupannya sehari-hari memerlukan matematika, masalah sehari-hari bukan hal rutin yang memerlukan kreativitas dalam menyelesaikannya.

Orientasi pembelajaran matematika saat ini diupayakan lebih menekankan pada pengajaran ketrampilan berfikir tingkat tinggi, yaitu berfikir kritis dan berfikir kreatif. Kedua aspek berfikir itu merupakan suatu kesatuan. Berfikir kreatif dalam matematika diartikan sebagai kombinasi berfikir logis dan berfikir divergen yang didasarkan intuisi tetapi masih dalam kesadaran. Tuntutan hasil pendidikan termasuk matematika dapat diterapkan dalam kehidupan atau mendukung kecakapan hidup (*life skill*). Kemampuan berfikir kreatif tidak hanya meningkatkan kecakapan akademik, tetapi juga kecakapan personal (kesadaran diri dan ketrampilan berfikir) dan sosial.

Kenyataan di lapangan, perangkat pembelajaran yang menekankan berfikir kreatif dalam matematika tidak tersedia. Buku siswa atau LKS yang ada (digunakan di sekolah) cenderung menekankan pada penguasaan konsep dengan tidak memberikan kebebasan siswa berfikir secara mandiri dan kreatif. Adanya sumber belajar yang demikian tidak mendorong pengembangan kemampuan berfikir kreatif siswa di kelas, sehingga diperlukan adanya perangkat yang mendukung.

Motivasi dan kemampuan guru dalam mengajar untuk mendorong kreativitas atau kemampuan berfikir kreatif siswa masih belum memadai.

Hal tersebut berdasar pengalaman ketika memberikan pelatihan (baik nasional maupun lokal) dan ketika supervisi klinis maupun monitoring ke beberapa sekolah kondisi tersebut dikarenakan tidak tersediannya strategi atau model pembelajaran yang sistematis yang berorientasi pada peningkatan kreativitas siswa dalam belajar matematika. Selain itu, terdapat anggapan bahwa mengajarkan berfikir kreatif menuntut siswa menyelesaikan masalah yang kompleks, padahal untuk masalah yang umum saja tidak semua siswa dapat menyelesaikan. Anggapan lain bahwa soal yang divergen untuk mendorong munculnya kemampuan berfikir kreatif terlalu sulit bagi siswa. Padahal kenyataannya, soal yang umum atau mudah (rutin) dapat dimodifikasi atau dikreasi menjadi soal (masalah) yang divergen dan mengantar berfikir kreatif siswa. Oleh karena itu keberadaan model maupun perangkat pembelajaran matematika yang berorientasi pada mengarahkan pembelajaran dapat memotivasi dan mengarahkan pembelajaran matematika yang berorientasi pada peningkatan kemampuan berfikir kreatif.²

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, guru hendaknya memilih dan menggunakan strategi, pendekatan, metode atau teknik yang banyak melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran, baik secara mental, fisik maupun sosial.³ Selain itu guru hendaknya memilih metode pembelajaran yang dapat merangsang minat atau perhatian

² Tatag Yuli Eko Siswoyo, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif*, (Surabaya : Unesa University Press, 2008), hal. 1-3

³ Erman Suherman, DKK, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Universitas Pendidikan Indonesia : Jica), hal. 62

sehingga merasa tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Materi yang diajarkannya pun harus berkaitan atau relevan dengan masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa agar siswa mudah untuk memahami dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dalam pembelajaran matematika siswa dibawa ke arah mengamati, menebak, berbuat, mencoba, maupun menjawab pertanyaan mengapa dan kalau mungkin mendebat, karena dengan ini diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa.⁴

Berdasarkan observasi proses pembelajaran di kelas VII SMPN 1 Sumbergempol, ketika terdapat suatu pernyataan permasalahan yang diberikan oleh guru, mereka bertanya kira-kira pertanyaan lain yang muncul selain yang sudah dijelaskan tersebut ada atau tidak. Selain itu, ada siswa yang mengerjakan soal di papan tulis, ditemukan beberapa kesalahan dalam proses pengerjaan dan kebetulan jawaban akhir tersebut benar, siswa lain kurang cermat dalam mengamati hanya melihat hasil akhir. Kesalahan yang sering dibuat siswa antara lain kurang tepat dalam membuat permisalan dan penyusunan operasi hitung matematika yang digunakan. Beberapa siswa sering bingung dalam menggunakan konsep yang telah mereka ketahui, hanya beberapa siswa yang sudah berani berpendapat yaitu dengan mengajukan pertanyaan. Uraian di atas menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa dalam menghadapi masalah matematika masih kurang dan perlu ditingkatkan.

⁴ *Ibid*, hal.63

Hasil observasi juga menunjukkan beberapa jawaban siswa yang mempunyai langkah-langkah yang berbeda untuk soal yang sama. Akan tetapi masih banyak siswa yang tidak berani menunjukkan ide mereka dalam menyelesaikan soal tersebut. Saat dipaparkan salah satu cara pengerjaan baik dari guru atau siswa lain, beberapa siswa cenderung menganggap jawaban mereka salah karena berbeda tanpa melihat lagi kemungkinan kebenaran dari jawabannya. Dari soal yang sama muncul keragaman ide atau cara dalam penyelesaian soal tersebut tetapi beberapa siswa belum berani dan percaya diri untuk menyampaikan ide mereka. Dari uraian diatas tampak bahwa ada kemampuan berpikir kreatif pada diri siswa, namun masih dibutuhkan motivasi yang kuat untuk lebih mendorong siswa dalam menyampaikan hasil dari berfikir kritis dan kreatif siswa.

Berdasarkan uraian mengenai hasil observasi, perlu adanya upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa kelas VII SMPN 1 Sumbergempol. Dalam hal ini akan digunakan model pembelajaran *Problem Posing* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa. Model *Problem Posing* merupakan pengajuan masalah-masalah yang dituangkan dalam bentuk pertanyaan.⁵ suatu metode pembelajaran yang mewajibkan siswanya untuk mengajukan soal atau pertanyaan. Dalam model pembelajaran *Problem Posing*, peserta didik (siswa) membuat pertanyaan berdasarkan pernyataan (informasi)

⁵ Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta : PT RINEKA CIPTA, 2002), hal. 203

yang diberikan oleh guru. Tahapan yang utama dalam *problem posing* yaitu, (1) mengidentifikasi pernyataan yang diberikan, memahami perintah yang diberikan, mengidentifikasi informasi yang relevan (menghubungkan dengan materi atau konsep yang telah siswa ketahui) dan menyusun pertanyaan, (2) menyelesaikan pertanyaan yang dibuatnya dan (3) mengevaluasi pertanyaan yang disusunnya dan penyelesaiannya. Dari ketiga tahap ini siswa membutuhkan kemampuan berpikir kritis. Dalam proses penyusunan pertanyaan yang sesuai dengan informasi yang diberikan siswa dapat membuat pertanyaan dengan jumlah lebih dari yang diminta guru, memunculkan keragaman ide dalam menyusun pertanyaan dan memunculkan modifikasi ide bahkan memunculkan keunikan dalam penyusunan pertanyaan.

Penelitian terdahulu menyatakan bahwa, terdapat pengaruh yang signifikan dengan diadakannya penelitian pembelajaran di kelas dengan menggunakan model pembelajaran *problem posing* terhadap kreativitas maupun hasil belajar. Hal ini lah yang membuat peneliti ini bersikeras melakukan penelitian yang menggunakan model pembelajaran *problem posing* di sekolah yang berbeda.

Ada 3 aspek kemampuan berpikir kreatif yang akan diamati dalam penelitian ini diantaranya kelancaran (banyaknya ide atau gagasan dalam pertanyaan yang dibuat), keluwesan (keragaman ide atau gagasan dalam pertanyaan yang dibuat) dan keaslian (munculnya ide atau gagasan yang unik dalam pertanyaan yang dibuat).

Berdasarkan uraian diatas maka timbul gagasan penulis untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing dan Motivasi Terhadap Kreativitas Berfikir Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tahun Ajaran 2013/2014”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah deskripsi penerapan model pembelajaran *problem posing*, motivasi dan kreativitas berfikir matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol tahun ajaran 2013/2014 ?
2. Apakah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *problem posing* terhadap kreativitas berfikir matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol tahun ajaran 2013/2014 ?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan pemberian motivasi terhadap kreativitas berfikir matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol tahun ajaran 2013/2014?
4. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *problem posing* dan pemberian motivasi secara bersama-sama terhadap kreativitas berfikir matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol tahun ajaran 2013/2014 ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berikut uraian dari tujuan penelitian:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *problem posing*, motivasi dan kreatifitas berfikir matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol tahun ajaran 2013/2014.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *problem posing* terhadap kreatifitas berfikir matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol tahun ajaran 2013/2014.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan pemberian motivasi terhadap kreatifitas berfikir matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol tahun ajaran 2013/2014.
4. Untuk mendeskripsikan apakah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *problem posing* dan pemberian motivasi terhadap kreatifitas berfikir matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol tahun ajaran 2013/2014.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Adapun hipotesis awal dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran problem posing terhadap kreatifitas berfikir matematika siswa kelas VII SMPN 1 Sumbergempol tahun ajaran 2013/2014.
2. Ada pengaruh yang signifikan pemberian motivasi terhadap kreatifitas berfikir matematika siswa kelas VII SMPN 1 Sumbergempol tahun ajaran 2013/2014 .
3. Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran problem posing dan pemberian motivasi terhadap kreatifitas berfikir matematika siswa kelas VII SMPN 1 Sumbergempol tahun ajaran 2013/2014.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, penelitian ini memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan dalam pengajaran matematika, utamanya sebagai upaya peningkatkan kreatifitas berfikir siswa dalam pembelajaran matematika dengan metode pembelajaran problem posing dan pemberian motivasi. Secara khusus hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang sejenis, serta dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan pembelajaran matematika.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

- Siswa memperoleh suatu cara belajar matematika yang lebih menyenangkan
- Siswa dapat meningkatkan kreatifitas berfikir dalam pembelajaran matematika serta merangsang untuk lebih berani menyampaikan pendapat.

b. Bagi Guru

- Sebagai bahan masukan yang dapat digunakan sebagai pijakan guru untuk mengajarkan matematika yang lebih kreatif, efektif, dan menarik.

c. Bagi Peneliti

- Menambah wawasan tentang penerapan model-model dan metode-metode pembelajaran guna penyempurnaan dan bekal saat terjun langsung dalam dunia pendidikan dimasa mendatang.

d. Bagi Peneliti Lain

- Sebagai bahan referensi untuk pembuatan skripsi diwaktu lain yang menggunakan judul pengaruh *problem posing* dan motivasi terhadap kreativitas berfikir matematika siswa.

e. Bagi Sekolah

- Diharapkan adanya hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi pihak sekolah sebagai salah satu alternatif dalam

meningkatkan mutu semua pelajaran pada umumnya dan khususnya pada mata pelajaran matematika.

- f. Bagi Almamater IAIN Tulungagung
 - Menambah koleksi skripsi di perpustakaan IAIN Tulungagung

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *problem posing* dan pemberian motivasi terhadap kreativitas berfikir matematika siswa kelas VII ini, yang menjadi variabel bebasnya adalah penerapan model pembelajaran *problem posing* dan pemberian motivasi, sedangkan untuk yang menjadi variabel terikatnya adalah kreativitas berfikir siswa.

Untuk pembatasan penelitiannya adalah sebagai berikut :

1. Perbedaan hasil belajar matematika siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *problem posing* dan pemberian motivasi dengan siswa yang diberi metode pembelajaran konvensional.
2. Penelitian dilakukan pada kelas VII SMPN 1 Sumbergempol tahun ajaran 2013/2014.

G. Penegasan Istilah

Supaya tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah-istilah yang digunakan dalam judul ini, maka diperlukan adanya penegasan istilah

sebagai berikut, baik itu dari segi konseptual maupun dari segi operasional.

1. Penegasan Konseptual

Penegasan konseptual adalah pernyataan yang dapat mengartikan atau memberikan makna suatu variabel yang hendak diteliti. Tujuan dari perumusan definisi konseptual adalah agar terdapat kesamaan persepsi tentang suatu variabel antara peneliti dan pembaca proposal penelitian. Perumusan variabel ini hendaknya merujuk pada kamus, ensiklopedi, atau hasil-hasil penelitian yang terdahulu maupun teori-teori dari para ahli.⁶

a. Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah pola interaksi siswa dengan guru didalam kelas yang menyangkut strategi, pendekatan, metode dan teknik pembelajaran yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dikelas.⁷

b. *Problem posing*

Problem posing (Pengajuan masalah (soal)) ialah perumusan soal atau pembentukan soal dari suatu situasi yang tersedia, baik dilakukan sebelum, ketika atau setelah pemecahan suatu soal atau masalah.⁸

⁶ Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta:Teras,2009), hal.39

⁷ Erman Suherman, DKK, *Strategi Pembelajaran . . .*, hal. 7

⁸ Tatang Yuli Eko S, *Model Pembelajaran Matematika . . .*, h.41

c. Motivasi

Motivasi adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa untuk melakukan serangkaian kegiatan belajar guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.⁹

d. Kreativitas berfikir (berfikir kreatif)

Kreativitas merupakan suatu produk kemampuan berfikir (dalam hal ini berfikir kreatif) untuk menghasilkan suatu cara atau suatu yang baru dalam memandang suatu masalah atau situasi.¹⁰

2. Penegasan Operasional

Penegasan operasional merupakan cara penulisan taktis agar konsep bisa berhubungan dengan praktek, dengan kenyataan, atau fakta, sesuai dengan namanya, tulisan, definisi ini menyatakan kesiapan untuk dioperasikan. Dengan kata lain definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang akan didefinisikan yang dapat diamati.¹¹

a. Model Pembelajaran *Problem Posing*

Model pembelajaran *Problem posing* ialah suatu model dalam pembelajaran dengan merumuskan soal atau pembentukan soal dari suatu situasi yang tersedia. Pembelajaran dengan model *Problem posing* dalam penelitian ini dilaksanakan dengan bentuk kelompok.

⁹ Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Teras, 2012), hal. 140-141

¹⁰ Tatang Yuli Eko S, *Model Pembelajaran Matematika . . .* , h.11

¹¹ Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode*, hal.39

Adapun skala pengukuran untuk model pembelajaran *problem posing* itu sendiri yaitu dengan menggunakan skala nominal.

b. Motivasi

Secara operasional motivasi adalah hubungan intensitas dorongan dalam diri siswa untuk mengembangkan kemampuan guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan, selalu berusaha, kesadaran akan belajar dan minat yang tinggi. Adapun pengambilan data dari motivasi ini yaitu dengan angket. Sedangkan skala pengukuran untuk kreativitas itu sendiri yaitu dengan menggunakan skala ordinal.

c. Kreativitas Berfikir

Secara operasional kreativitas berfikir merupakan suatu produk kemampuan berfikir untuk menghasilkan suatu cara atau pemikiran baru dalam memandang suatu masalah dan penyelesaian dalam situasi yang ada, dengan menghubungkan komponen kreativitas yaitu kefasihan, fleksibel, dan kebaruan. Adapun pengambilan data dari kreativitas ini yaitu dengan mengadakan tes. Sedangkan skala pengukuran untuk kreativitas itu sendiri yaitu dengan menggunakan skala rasio.

H. Sistematika Skripsi

Untuk mempermudah dalam memahami proposal ini, sehingga akan diubah dan dikembangkan menjadi skripsi yang baik dan sistematis

maka peneliti membagi menjadi beberapa bab dan sub-bab sebagai berikut:

Bagian awal, terdiri dari : halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

Bagian utama / inti terdiri dari : BAB 1, BAB II, BAB III, BAB IV dan BAB V dengan penjelasan sebagai berikut :

BAB I merupakan pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

BAB II merupakan landasan teori penelitian yang membahas tentang : hakikat matematika, model pembelajaran *Problem Posing*, motivasi, kreativitas berfikir matematika, materi, kajian penelitian terdahulu dan kerangka berpikir penelitian.

BAB III merupakan metode penelitian yang membahas tentang rancangan penelitian, lokasi dan waktu, sumber data, variabel, dan skala pengukurannya, teknik pengumpulan data, serta analisis data.

BAB IV merupakan laporan hasil penelitian yang berisi tentang deskripsi data untuk masing-masing variabel. Pengujian hipotesis serta pembahasan hasil penelitian.

BAB V merupakan penutup yang memuat kesimpulan dan saran-saran

Bagian akhir dari skripsi memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.