

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Peran perkembangan suatu negara begitu pesat dipengaruhi oleh beberapa aspek kehidupan dimana salah satunya adalah aspek pendidikan yang terdapat di negara itu. Suatu aspek pendidikan dapat berkembang secara baik dengan adanya perkembangan dari berbagai komponen yang membentuknya. Diantaranya adalah peningkatan kurikulum. Bagian dari kurikulum yang sangat penting adalah mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang terdapat di Indonesia yaitu matematika.<sup>1</sup> Matematika merupakan ilmu yang bisa melatih kemampuan siswa dalam menumbuhkan cara berfikir secara kritis, logis dan kreatif. Secara umum, tujuan diberikannya matematika di sekolah adalah untuk mempersiapkan peserta didik agar biasa menghadapi perubahan kehidupan dunia yang selalu berkembang.<sup>2</sup>

Pendidikan di Indonesia dari waktu ke waktu tidaklah bisa dihindarkan dari opini kebanyakan siswa yang beranggapan bahwa pembelajaran matematika menjadi suatu pelajaran yang dianggap sulit.<sup>3</sup> Kondisi tersebut terdapat beberapa faktor-faktor mengingat keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh kondisi siswa, guru, metode

---

<sup>1</sup> Siagian, M. D, *Kemampuan Koneksi Matematik dalam Pembelajaran Matematika*. MES: *Journal of Mathematics Education and Science*, Vol. 2 No. 1 (Oktober 2016), hal. 60

<sup>2</sup> Muniri, dkk, 'Pengaruh Self-Efficacy Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII 1 Rejotangan', hal. 2.

<sup>3</sup> Musrikah. "Model Pembelajaran Matematika Realistik sebagai Optimalisasi Kecerdasan Logika Matematika pada Siswa SD/MI.", dalam *Jurnal Pendidikan Islam* 4, no 1 (2016): 1-18.

pembelajaran, model pembelajaran, kurikulum, sarana prasarana, lingkungan dan faktor penyebab lainnya yang banyak dijadikan kajian para ahli pendidikan.<sup>4</sup>

Dalam lingkungan pendidikan formal, proses pembelajaran akan berjalan apabila ada usaha membelajarkan dari guru maupun dari sekolah sebagai pihak penyelenggara pendidikan dan siswa sebagai subyek belajar. Siswa harus dapat menempatkan diri sebagai subyek belajar, yaitu dengan aktif belajar, sedangkan guru sebagai penyelenggara pembelajaran harus dapat melakukan perencanaan yang sistematis sebelum proses membelajarkan siswa.

Dengan demikian guru harus bisa secara profesional menjadikan pelajaran yang sebelumnya tidak menarik menjadi menarik, yang dirasa sulit menjadi mudah, yang tadinya tidak berarti menjadi bermakna, sehingga dalam meningkatkan kualitas pembelajaran perlu diupayakan berbagai hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran salah satunya dengan meningkatkan dan menyempurnakan proses pembelajaran. Misalnya dengan menggunakan metode mengajar secara bergantian sesuai dengan tujuan pembelajaran.<sup>5</sup>

Salah satu tujuan pembelajaran matematika dalam kurikulum adalah mengembangkan aktifitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergan, orisinil, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan serta mencoba-coba. Dengan demikian

---

<sup>4</sup> Kamarullah, *Pendidikan matematika di indonesia kita*, Jurnal pendidikan dan pembelajaran matematika. Al Khawarizmi, Vol. 1 No. 1, (Juni, 2017), hal. 23

<sup>5</sup> Sugiyanto, 2010, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Surakarta: Yuma Pustaka, hal. 1-

kurikulum tersebut mengisyaratkan pentingnya kreativitas, aktivitas kreatif dan pemikiran kreatif dalam pembelajaran matematika.<sup>6</sup>

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, inovatif, belum ada sebelumnya, menarik, dan berguna bagi peserta didik.<sup>7</sup> Siswa dengan kreativitas belajar tinggi akan melihat suatu persoalan sebagai tantangan untuk menunjukkan kemampuan diri dan memaksimalkan dimiliki untuk mencapai suatu tujuan dan mengupayakan segala cara untuk bisa menyelesaikan suatu permasalahan. Kreativitas dalam matematika menjadi sangat penting, tidak sedikit siswa yang mengalami kesulitan saat mengerjakan soal-soal matematika karena hanya berkuat pada satu jalan keluar dan satu sumber belajar yaitu catatan.<sup>8</sup> Sehingga kreativitas siswa itu sendiri masih rendah. .

Dengan demikian untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa adalah dengan mengembangkan suatu model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa secara maksimal dalam proses kegiatan pembelajaran. Sehingga siswa dapat memahami konsep materi yang telah disampaikan dengan baik dan menambah ketrampilan siswa dalam memecahkan masalah yang dapat membantu meningkatkan kreativitas belajar.

---

<sup>6</sup> Siswono, T. Y. E., & Rosyidi, A. H., (2005), *Menilai Kreativitas Siswa dalam Matematika*. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika di Jurusan Matematika FMIPA Unesa* (Vol. 28), hal. 1

<sup>7</sup> Oci, Markus, "Kreativitas Belajar" *SANCTUM DOMINE: JURNAL TEOLOGI* 4.2 (2016), hal. 56

<sup>8</sup> Novia F. U., Budiyo & Budi Usodo, *Eksperimentasi Model Pembelajaran Think Talk Write (Ttw) Dengan Pendekatan Matematika Realistik (Pmr) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Penalaran Matematika Dan Kreativitas Belajar Siswa SMP Se-kabupaten Wonogiri*. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, Vol.2, No. 3, (Mei, 2014), hal. 261

Berdasarkan wawancara peneliti tanggal 30 September 2021, dengan guru matematika di MA Ma'arif Udanawu Blitar yaitu ibu Khurriyana Ulil Hidayati, S.Pd.I diketahui bahwa rata-rata nilai ulangan harian pada materi sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) masih belum mencapai target atau masih di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). KKM yang ditetapkan pada mata pelajaran matematika di MA Ma'arif Udanawu Blitar adalah 75. Lebih lanjut lengkap beliau, kondisi tersebut terjadi karena siswa kurang memahami konsep materi yang diajarkan, dikarenakan kreativitas belajar matematika siswa di MA Ma'arif Udanawu Blitar masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi tanggal 4 Oktober 2021 di MA Ma'arif Udanawu Blitar, proses pembelajaran matematika masih berpusat kepada guru dimana siswa cenderung hanya mendengarkan dan mencatat materi. Siswa cenderung diam saat guru menanyakan kesulitan yang dialami siswa tentang materi yang diajarkan. Tidak ada inisiatif dari siswa untuk menanyakan kepada guru dalam menyelesaikan soal, sehingga siswa kurang terampil dalam memecahkan suatu masalah dari materi yang telah diajarkan.

Materi pembelajaran matematika di MA yang masih dianggap sulit oleh siswa MA Ma'arif Udanawu Blitar salah satunya adalah materi sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV). Pada materi ini kesalahan yang dialami oleh siswa diantaranya salah dalam membaca soal yang disebabkan kurangnya ketelitian dan kesalahan prosedur tidak tepat. Prosedur tidak tepat ini berupa kesalahan siswa dalam melakukan operasi aljabar.

Kesalahan yang dilakukan oleh siswa yaitu tidak mampu mensubstitusikan sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) dan manipulasi aljabar dalam menyelesaikan soal persamaan sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) sehingga kurang lengkap dalam penyelesaian. Karena pada materi sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) tidaklah hanya menghafal, tetapi juga harus memahami konsep sehingga dapat menyelesaikan sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) dengan baik dan terampil. Dalam kegiatan pembelajaran, guru masih menggunakan paradigma pembelajaran lama dalam arti komunikasi dalam pembelajaran matematika cenderung satu arah umumnya dari guru ke siswa, guru lebih mendominasi pembelajaran maka pembelajaran cenderung monoton.<sup>9</sup>

Model pembelajaran yang dirasa tepat untuk mengajar sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) adalah model *Missouri Mathematics Project* (MMP), karena model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP) merupakan model pembelajaran yang terstruktur dengan mengembangkan ide dan perluasan konsep matematika. Model pembelajaran MMP dapat diterapkan pada proses pembelajaran materi sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) dalam membantu siswa agar lebih mudah memahami konsep-konsep sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) dan meningkatkan keterampilan siswa dalam menyelesaikan operasi aljabar dalam bentuk

---

<sup>9</sup> Beni Asyhar dan Jilda aminatu Zahrok. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (Nht) Terhadap Kemampuan Mengemukakan Pendapat Dan Hasil Belajar Siswa." dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (Semnasdikta)*, (2015): 159-170

pecahan yang mereka dapatkan dalam tahap kerja kooperatif dan kerja mandiri.<sup>10</sup>

Dalam proses pembelajaran, metode pembelajaran juga berperan penting pada keberhasilan proses belajar. Metode yang bisa digunakan salah satunya yaitu metode Trade a Problem, metode ini dapat digunakan dalam model MMP pada tahap kerja kooperatif. Setiap siswa berdiskusi dalam satu kelompok membuat soal uraian beserta jawabannya sendiri lalu soal dan jawabannya didiskusikan bersama anggota kelompoknya, kemudian soal tersebut ditukar dengan kelompok lain. Dengan ini siswa mengenal banyak variasi soal dan pengerjaannya, sehingga diharapkan siswa dapat menyelesaikan soal yang bervariasi dengan mahir dan cepat. Setiap siswa dituntut untuk mampu menguasai materi, karena pada metode ini pengerjaan soal secara kelompok sehingga diharapkan siswa dapat lebih memahami materi yang diperoleh dan mendapatkan kreativitas belajar yang lebih baik.<sup>11</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mencoba melakukan penelitian pada pembelajaran Matematika dengan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project* dengan Metode *Trade A Problem* Terhadap Kreativitas Belajar Matematika Siswa Kelas X MA MA'ARIF Udanawu Blitar”

---

<sup>10</sup> Novi Marliani, *Pengaruh Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa*, JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika), Vol. 9 No. 1 (2016), hal. 35.

<sup>11</sup> Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H., 2013, *Model dan metode pembelajaran*, Semarang: Unissula, hal. 109

## B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang, maka terdapat beberapa masalah yang mungkin timbul dalam penerapan model ini antara lain:

1. Kreativitas belajar siswa kelas X pada materi sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) masih rendah karena kurangnya pemahaman konsep siswa pada pokok bahasan ini, sehingga diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan kreativitas belajar.
2. Ada kemungkinan rendahnya kreativitas belajar siswa karena sikap siswa yang negatif dalam belajar matematika, sebagian siswa beranggapan bahwa matematika itu sulit dan tidak menyenangkan, sehingga mereka menjadi kurang termotivasi untuk belajar matematika.
3. Rendahnya kreativitas belajar juga dimungkinkan karena pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat dengan materi yang akan diajarkan, khususnya untuk materi sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV). Dari permasalahan tersebut dapat diteliti apakah model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP) dengan metode *Trade a Problem* akan mempunyai kreativitas belajar yang lebih baik daripada model pembelajaran langsung.

Agar penelitian lebih terarah, maka dilakukan pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Pada penelitian ini, kreativitas belajar matematika siswa dibatasi pada hasil kreativitas yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran. Data

hasil kreativitas dalam penelitian ini diperoleh dari hasil tes pada materi pokok bahasan sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV).

2. Dalam penelitian ini, model yang digunakan dalam model *Missouri Mathematics Project* (MMP) dengan metode *Trade a Problem* dan model pembelajaran langsung.
3. Pokok bahasan sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) dalam hal ini dibatasi pada bentuk persamaan dan metode penyelesaian menggunakan substitusi, eliminasi dan gabungan.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah maka dikemukakan perumusan masalah yaitu adakah pengaruh model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* dengan metode *Trade A Problem* terhadap kreativitas belajar matematika siswa?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* dengan metode *Trade A Problem* terhadap kreativitas belajar matematika siswa.

## E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1. Secara Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi landasan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan serta pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* dengan metode *Trade A Problem* dapat meningkatkan kreativitas belajar matematika siswa. Selain itu penelitian ini juga dapat dijadikan referensi ilmiah bagi penelitian yang mempunyai tujuan untuk mengembangkan dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan.

### 2. Secara Praktis.

#### a. Bagi Guru

Penelitian digunakan sebagai bahan informasi bagi guru tentang model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* dengan metode *Trade a Problem* terhadap kreativitas belajar matematika siswa. Melalui penelitian ini diharapkan guru menjadi lebih mengenal dan termotivasi untuk menerapkan model-model pembelajaran yang dapat menjadi alternatif dalam proses pembelajaran di kelas.

#### b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan atau pertimbangan dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran matematika di sekolah. Penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber acuan untuk membekali guru matematika dalam proses pembelajaran

matematika. Sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika di sekolah. .

## **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis pada penelitian ini adalah ada pengaruh model pembelajaran *missouri mathematics project* dengan metode *trade a problem* terhadap kreativitas belajar matematika siswa kelas X MA Ma'arif Udanawu Blitar.

## **G. Penegasan Istilah**

Untuk membahas permasalahan dalam penelitian ini, perlu penegasan beberapa kata kunci yang pengertian dan pembatasannya perlu dijelaskan.

### **1. Secara Konseptual**

#### **a. Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.<sup>12</sup>

Model pembelajaran ini sangat efektif dalam upaya meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran, karena pada

---

<sup>12</sup> Aunurrahman, 2010, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: ALFABETA, hal. 140

kegiatan pembelajaran siswa dituntut untuk berperan aktif serta diharapkan menggunakan kreativitas belajar tingkat tinggi, mengasah kekompakan dan kerja sama dalam sebuah kelompok.<sup>13</sup>

b. *Missouri Mathematics Project (MMP)*

*Missouri Mathematics Project* merupakan model pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa dalam pembelajaran karena guru hanya sebagai fasilitator yang mendampingi dan hanya membantu siswa menemukan pengetahuannya.<sup>14</sup> Model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaannya yaitu, *review*, pengembangan, kerja kelompok/kooperatif, *seatwork*, dan *homework*.

c. *Metode Trade A Problem*

Metode Trade a Problem adalah metode pembelajaran kooperatif yang berisi suatu struktur yang digunakan untuk mereview atau melatih konsep-konsep.<sup>15</sup> Dimana masing-masing siswa dalam satu kelompok membuat satu soal uraian beserta jawabannya secara individu kemudian soal dan jawaban yang telah

---

<sup>13</sup> Shilphy A. Octavia, 2020, *Model-Model Pembelajaran*, Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, hal. 13

<sup>14</sup> Novi Marliani, *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP)*, Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, Vol. 5 No.1 (2015), hal. 16

<sup>15</sup> Hadijah, S., & Surya, E., *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Trade a Problem Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VIII MTsn Tanjung Pura Materi Kubus dan Balok Ta 2013/2014*, AdMathEdu, Vol. 6 No. 1 (Juni 2016), hal. 69

dibuat dijadikan bahan untuk berdiskusi dengan kelompoknya, kemudian soal tersebut ditukarkan dengan kelompok lain.

d. **Kreativitas Belajar**

Kreativitas belajar adalah kemampuan memecahkan masalah, menciptakan hal-hal baru yang diaktualisasi melalui aktivitas-aktivitas imajinatif yang membentuk pola-pola yang baru dan kombinasi dari pengalaman yang lalu dengan yang sudah ada pada situasi kondisi tersebut.<sup>16</sup> kreativitas dipandang sebagai suatu kemampuan maupun aktivitas kognitif individu yang menghasilkan suatu cara atau sesuatu yang baru dalam memandang suatu masalah atau intuisi.

## **2. Secara Operasional**

a. **Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah suatu prosedur sistematis yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran yang menggambarkan pola interaksi antara siswa dan guru di dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

b. *Missouri Mathematics Project* (MMP)

*Missouri Mathematics Project* (MMP) adalah model pembelajaran yang melatih kerjasama antar siswa pada langkah kooperatif, mengerjakan lembar kerja secara berkelompok akan

---

<sup>16</sup>Oci, M, *Kreativitas Belajar*, Jurnal Teologi, Vol. 4 No.2 (2016), hal. 57

membuat siswa saling membantu kesulitan masing-masing dan saling bertukar pikiran.

c. Metode *Trade A Problem*

Metode *Trade A Problem* adalah metode diskusi yang secara umum mempunyai tiga tahapan, yaitu 1) siswa membuat pertanyaan, 2) siswa bertukar pertanyaan, 3) siswa membandingkan jawaban dari pertanyaan tersebut.

d. Kreativitas Belajar

Kreativitas belajar merupakan kemampuan siswa yang berhubungan dengan suatu penguasaan kreatif mandiri matematika di bawah pengajar matematika, formulasi mandiri masalah-masalah matematis yang tidak rumit, penemuan cara-cara dan sarana dari penyelesaian masalah.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan bertujuan untuk mempermudah jalannya pembahasan dalam penelitian. Beberapa bagian dari sistematika pembahasan dalam skripsi yaitu: bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir.

Bagian awal dari skripsi berisi tentang hal-hal yang bersifat formalitas yang terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar,

daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar bagan, daftar lampiran, transliterasi, dan abstrak.

Bagian utama skripsi terdiri dari lima bab yang memiliki keterkaitan atau hubungan antara bab satu dengan bab lainnya.

BAB I: Pendahuluan, pada bab ini terdiri dari a) Latar Belakang Masalah, b) Identifikasi Dan Pembatasan Masalah, c) Rumusan Masalah, d) Tujuan Penelitian, e) Kegunaan Penelitian, f) Hipotesis Penelitian, g) Penegasan Istilah, dan h) Sistematika Pembahasan.

BAB II: Landasan Teori, pada bab ini terdiri dari a) Kerangka Teori, b) Penelitian Terdahulu, dan c) Kerangka Berpikir.

BAB III: Metodologi Penelitian, pada bab ini terdiri dari a) Rancangan Penelitian, b) Variabel Penelitian, c) Populasi, Sampel Dan Sampling, d) Kisi-Kisi Instrumen, e) Instrumen Penelitian, f) Sumber Data, g) Teknik Pengumpulan Data, dan h) Teknik Analisis Data.

BAB IV: Hasil dan Pembahasan, pada bab ini terdiri dari a) Deskripsi Data, b) Pengujian Hipotesis, dan c) Rekapitulasi Hasil Penelitian.

BAB V: Pembahasan, pada bab ini merupakan hasil penelitian.

BAB VI: Penutup, pada bab ini terdiri dari a) kesimpulan, dan b) saran.

Pada bagian akhir skripsi terdiri dari daftar rujukan dan lampiran-lampiran.

