

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi dasar dari segala perkembangan yang ada. Keberadaan pendidikan memainkan peranan penting dalam kehidupan, baik untuk keberlangsungan individu, masyarakat, maupun negara.<sup>1</sup> Suatu negara dapat berkembang dengan pesat, maka dapat dipastikan bahwa berbagai aspek didalamnya berkembang secara baik, terutama pada aspek pendidikan. Hal yang menjadi faktor dari berkembangnya pendidikan adalah perkembangan komponen yang membentuknya, salah satunya adalah peningkatan kurikulum.<sup>2</sup> Selain itu, pendidikan juga memegang peran dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang modern dan bermoral.<sup>3</sup>

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang didalamnya memiliki teori penting dalam pendidikan.<sup>4</sup> Dalam kehidupan sehari-hari, tanpa disadari berbagai aktivitas yang kita lakukan memiliki keterkaitan dengan matematika. Lingkup dari matematika bukanlah hanya pada perhitungan rumit dan menghafal rumus. Matematika merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang

---

<sup>1</sup> Saidah, *Pengantar Pendidikan Telaah Pendidikan Secara Global dan Nasional*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), hal. 17.

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

<sup>3</sup> Dwi Dani Apriyani, Pengaruh Penggunaan Media Proyeksi. *Jurnal Formatif*, No. 2 Vol 7, 2017. hal. 115.

<sup>4</sup> Etha Fauziyyatul Amiiroh, Sri Utaminingsih, and Mochamad Widjanarko, "Pengembangan Model Course Review Horay Berbantu Media Pasutar (Papan Surat Bangun Datar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III SD," *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 6, no. 1 (2023): 155–68.

menuntut seseorang untuk memahami, menalar, berpikir kreatif, dan berpikir kritis dalam menyelesaikan suatu permasalahan.<sup>5</sup> Pada abad 21 ini, seseorang yang belajar menyelesaikan suatu permasalahan dalam matematika, dipastikan mereka termasuk orang yang dapat menyelesaikan masalah dalam kehidupan dengan produktif.<sup>6</sup>

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang perlu diberikan pada siswa disemua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, hingga sekolah menengah atas. Selain itu, mereka harus dibekali dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif.<sup>7</sup> Tujuan dari pembelajaran matematika adalah menciptakan kemampuan dalam bernalar pada diri masing-masing siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan baik dalam bidang matematika maupun yang lainnya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>8</sup>

Terdapat beberapa standar kemampuan yang harus dicapai oleh siswa dalam pembelajaran matematika diantaranya adalah penalaran matematika (*reasoning and proof*), representasi matematis (*representation*), komunikasi matematis (*communication*), koneksi matematis (*connections*), dan pemecahan masalah

---

<sup>5</sup> Titi Tri Lestari dan Attin Warmi, Pengaruh Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP) terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP Al Minhaj Tamansari. *Jurnal Pendidikan Matematika Inovatif*, Vol 6 No. 1, Januari 2023. hal 122.

<sup>6</sup> Hasna Elfreda Sani dan Ilham Rizkianto, “Pengaruh Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (Mmp) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Keaktifan Siswa Kelas VII Di SMP Ma’arif Gamping,” *Jurnal Pedagogi Matematika* 8, no. November (2022): 158–71, <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/jpm>.

<sup>7</sup> Ibnu Imam, Al Ayubi, and Martin Bernard, Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMA. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* Vol 1 No. 3, Mei 2018. hal. 356.

<sup>8</sup> Marini Mansyur and Khaerani Khaerani, Pengaruh Model Pembelajaran Missouri Mathematic Project (MMP) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *Equals* Vol 3 No. 1, Juni 2020. hal. 11.

(*problem solving*).<sup>9</sup> Dari beberapa standar kemampuan yang harus dicapai dalam pembelajaran matematika, salah satunya terdapat pemecahan masalah (*problem solving*). Dalam hal ini, pemecahan masalah matematika merujuk pada prosedur yang dikemukakan oleh Polya.

Menurut Polya, terdapat empat tahap dalam proses pemecahan masalah, diantaranya adalah memahami masalah, membuat rencana, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali. Pada tahap memahami masalah, siswa mengidentifikasi mengenai hal-hal yang diketahui dari permasalahan, jumlah, serta nilai yang terkait yang sedang mereka cari. Pada tahap membuat rencana, siswa mengidentifikasi bentuk dari operasi yang memiliki keterkaitan dengan penyelesaian permasalahan. Pada tahap melaksanakan rencana, siswa merealisasikan kegiatan pada tahap sebelumnya, memodelkan informasi dalam bentuk matematika, serta melaksanakan rencana selama proses dan perhitungan berlangsung. Pada tahap terakhir yaitu memeriksa kembali, siswa melihat lagi informasi yang memiliki keterkaitan dengan penyelesaian, mengecek perhitungan yang telah dilakukan sebelumnya, mempertimbangkan mengenai kelogisan solusi yang didapatkan, serta membaca kembali pertanyaan yang diberikan dan kembali menanyakan kepada diri sendiri mengenai kebenaran dari penyelesaian yang diperoleh.<sup>10</sup>

Dalam lingkup pendidikan, pemecahan masalah didefinisikan sebagai usaha yang dilakukan oleh siswa untuk memperoleh penyelesaian dari permasalahan yang

---

<sup>9</sup> Rahmiati Rahmiati and Fahrurrozi Fahrurrozi, Pengaruh Pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol 10 No. 2, 2016. hal. 2.

<sup>10</sup> Timbul Yuwono, Mulya Supanggih, dan Rosita Dwi Ferdiani, Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Prosedur Polya. *Jurnal Tadris Matematika* Vol 1, No. 2, November 2018. hal.139.

didasarkan pada pengetahuan, pemahaman, dan ketrampilan yang telah ada sebelumnya pada diri masing-masing siswa. Sedangkan kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan setiap siswa dengan menggunakan proses berpikirnya untuk mendapatkan penyelesaian dengan melalui beberapa tahap, diantaranya pengumpulan informasi, menganalisis informasi yang telah didapatkan, serta menentukan strategi penyelesaian yang tepat untuk digunakan.<sup>11</sup> Pada realita kondisi pendidikan saat ini, kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan rendahnya pencapaian siswa pada tiap indikator pembelajaran, maka perlu adanya langkah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa. Kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa dapat diasah dan ditingkatkan, salah satunya dengan pembiasaan latihan soal didalam kelas. Selain itu, dalam upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada diri masing-masing siswa juga diperlukan model pembelajaran yang tepat sehingga tujuan yang dirancang sebelumnya dapat tercapai.<sup>12</sup> Salah satu model pembelajaran yang digunakan demi meningkatnya kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa adalah model pembelajaran *missouri mathematics project*.

Menurut Good, Grouws, dan Ebmier model pembelajaran *missouri mathematics project* merupakan suatu model pembelajaran yang didesain dengan

---

<sup>11</sup> Aminuddin Faizal Aziz, Widya Kusumaningsih, and Noviana Dini Rahmawati, Pengaruh Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP) Dengan Strategi *Think Talk Write* (TTW) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* Vol 2, No. 2, Maret 2020. hal.128.

<sup>12</sup> Tina Sri Sumartini, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut* Vol 5, No. 2, Mei 2022. hal 149.

tujuan membantu pendidik dalam hal efektivitas penggunaan latihan-latihan agar peserta didik dapat mencapai peningkatan dalam taraf yang maksimal, baik dalam hal kemampuan pemecahan masalah atau hasil belajar.<sup>13</sup> Model pembelajaran *missouri mathematics project* merupakan suatu model pembelajaran matematika yang diterapkan di Missouri, suatu negara di Amerika Serikat. *Missouri mathematics project* adalah suatu model pembelajaran yang terstruktur, siswa diberikan keleluasaan dalam berpikir baik secara mandiri dan kelompok serta berdiskusi dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan oleh pendidik yang relevan dengan materi pembelajaran.<sup>14</sup> Dengan demikian, model pembelajaran *missouri mathematics project* didefinisikan sebagai salah satu jenis model pembelajaran yang penekanannya pada latihan yang diberikan kepada siswa, dimana latihan ini bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Sebelumnya, *missouri mathematics project* ini belum pernah diterapkan pada pembelajaran matematika di kelas. Dengan melihat keefektifan model pembelajaran ini menurut ahli, maka *missouri mathematics project* ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Selain model pembelajaran, hal yang dapat digunakan demi tersampainya materi pembelajaran kepada siswa adalah penggunaan media yang tepat pada

---

<sup>13</sup> Farid Gunadi, ULFHA RACHMAWATI, and IMAN PERMANA HADI, "Efektivitas Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (Mmp) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Persamaan Trigonometri," *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2020): 77–86, <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.144>.

<sup>14</sup> Mansyur and Khaerani, Pengaruh Model Pembelajaran Missouri Mathematic Project (MMP) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. Vol 3 No. 1, Juni 2020. hal. 11."

proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran ini menjadi faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran. terdapat berbagai jenis media pembelajaran, salah satunya media proyeksi, dimana media proyeksi ini memerlukan alat LCD/proyektor dalam penggunaannya. Dalam teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer, menurutnya pembelajaran akan lebih mendalam ketika materi disajikan dalam bentuk teks dan grafik daripada teks saja. Selain itu seiring dengan berkembangnya teknologi, bidang pendidikan dapat mengaplikasikan perkembangan teknologi ke dalam media pembelajaran. Salah satu contoh dari jenis media proyeksi adalah *powerpoint*. Media *powerpoint* ini dapat digunakan di berbagai mata pelajaran, bukan hanya matematika.<sup>15</sup> Selain itu, dengan media *power point*, pendidik dapat menampilkan berbagai bentuk permasalahan matematis secara *riil* sehingga siswa akan lebih mudah dalam menerima materi. Pada pembelajaran matematika yang dilakukan di sekolah, penggunaan media pembelajaran khususnya *power point* masih rendah. Pada umumnya guru matematika lebih menyukai menggunakan media konvensional seperti buku dan papan tulis dengan berbagai faktor, salah satunya rendahnya penguasaan guru terhadap teknologi media pembelajaran digital.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas VIII MTs Negeri 7 Kediri, terdapat masalah yang bersifat kompleks, yaitu rendahnya kemampuan pemecahan masalah pada siswa, terutama pada materi sistem persamaan linear dua variabel. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian submateri

---

<sup>15</sup> Nadia Syavira, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SD. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* Vol 5, No. 1, Juni 2021. hal. 85.

pada materi SPLDV yang telah dilakukan. Terdapat berbagai hal yang mengakibatkan adanya kesalahan dalam penyelesaian ulangan harian yang dilakukan oleh siswa, diantaranya kurang teliti dalam membaca soal, kurang pemahannya proses dalam memodelkan soal cerita ke persamaan, dan kurang tepatnya penyelesaian disebabkan oleh tidak adanya tahap pemeriksaan setelah diperoleh penyelesaian dari suatu permasalahan. Hal ini dapat menghambat tercapainya tujuan dari pendidikan, yang mana pada hakikatnya materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) memiliki kaitan yang erat dengan penerapan dalam permasalahan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa perlu memiliki pemahaman dan tingkat kemampuan pemecahan masalah yang baik terhadap materi ini. Selain itu, dalam proses pembelajaran di kelas, guru masih sering menggunakan model konvensional selama pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project* Berbasis Media Proyeksi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) di Kelas VIII MTs Negeri 7 Kediri.”

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka identifikasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Proses kegiatan pembelajaran siswa masih terfokus pada penjelasan yang diberikan oleh guru.
- b. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa, khususnya pada materi sistem persamaan linier dua variabel.

## 2. Pembatasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup masalah yang dipaparkan, maka terdapat beberapa pembatasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *missouri mathematics project*.
- b. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah sistem persamaan linier dua variabel.
- c. Penelitian dilakukan di kelas VIII.

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Adakah pengaruh penerapan model pembelajaran *missouri mathematics project* berbasis media *proyeksi* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) di kelas VIII MTs Negeri 7 Kediri?
2. Berapa besar pengaruh model pembelajaran *missouri mathematics project* berbasis media *proyeksi* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) di

kelas VIII MTs Negeri 7 Kediri?

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

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran *missouri mathematics project* berbasis media *proyeksi* terhadap kemampuan pemecahan masalah kontekstual matematika pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) di kelas VIII MTs Negeri 7 Kediri.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh model pembelajaran *missouri mathematics project* berbasis media *proyeksi* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV) di kelas VIII MTs Negeri 7 Kediri.

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

1. Secara Teoritis

Dari segi teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu landasan dalam upaya meningkatkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan serta pembelajaran, sehingga model pembelajaran *missouri mathematics project* berbasis media *proyeksi* ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi

penelitian selanjutnya yang memiliki tujuan yang sama yaitu mengembangkan dan meningkatkan ilmu pengetahuan.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Siswa

Adanya penelitian ini diharapkan siswa lebih semangat dalam mempelajari matematika, khususnya pada materi sistem persamaan linier dua variabel sehingga dapat meningkatkan ketrampilan dan kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan kontekstual dengan menggunakan model pembelajaran *missouri mathematics project*. Selain itu, diharapkan siswa mampu bekerja sama serta memiliki keberanian mengajukan pendapat di lingkup umum.

### b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi mengenai model pembelajaran *missouri mathematics project* berbasis media *proyeksi* serta dijadikan sebagai referensi dalam menentukan model pembelajaran yang akan digunakan di kelas guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah kontekstual dalam pembelajaran matematika.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pertimbangan dalam rangka mengembangkan proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran matematika serta meningkatkan kualitas kinerja pendidik.

### d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta dapat dijadikan sebagai referensi dalam melakukan penelitian mengenai pengaruh penerapan model pembelajaran *missouri mathematics porject* berbasis media *proyeksi* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

#### **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini, penelitian ini hanya berkaitan dengan pengaruh model *missouri mathematics project* berbasis media proyeksi terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi sistem persamaan linier dua variabel. Penelitian ini akan dilaksanakan di MTs Negeri 7 Kediri yang berlokasi di Desa Kencong, Kecamatan Kepung, Kabupaten Kediri.

#### **G. Penegasan Variabel**

Untuk meminimalisir adanya kesalahan penafsiran dalam memahami istilah pada variable-variabel penelitian, perlu adanya penegasan pada istilah tersebut.

##### **1. Definisi Konseptual**

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

Model pembelajaran didefinisikan sebagai bentuk dari suatu rencana dalam mengajar yang menggambarkan pola dari pembelajaran tertentu yang di dalamnya terdapat karakteristik yang mencakup tahapan dari kegiatan pendidik dan siswa di dalam pembelajaran.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Fauzan, "Model Pembelajaran Dalam Berbagai Pendekatan," 2019, hal 11.

b. *Missouri Mathematics Project*

*Missouri mathematics project* merupakan suatu model pembelajaran yang penekanannya pada efektivitas melalui penggunaan latihan-latihan yang diberikan pada siswa, cakupan dari latihan ini berupa berbagai permasalahan yang harus diselesaikan oleh siswa baik diselesaikan melalui diskusi kelompok maupun secara individu.<sup>17</sup>

c. Media Visual Proyeksi

Media proyeksi ini merupakan salah satu jenis dari media audio dan visual yang dapat digunakan menyampaikan materi pembelajaran. Media proyeksi didefinisikan sebagai media yang dalam penggunaannya memerlukan alat bantu (proyektor) sehingga materi pembelajaran yang disampaikan akan terlihat di layar.<sup>18</sup>

d. Kemampuan Pemecahan Masalah

Menurut Kesumawati, kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan kemampuan dalam mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan, yang kemudian mampu memodelkan ke dalam bentuk matematika, dapat menentukan dan mengembarangkan mengenai strategi yang digunakan

---

<sup>17</sup> Eka Maria Tinda, Reny Wahyuni, and Novianti Mandasari, "Pengaruh Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa," *Journal of Mathematics Science and Education* 2, no. 1 (2019): 36–45.

<sup>18</sup> Dwi Dani Apriyani, "Pengaruh Penggunaan Media Proyeksi Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 7, no. 2 (2017): 115–23.

dalam pemecahan, serta mampu menjelaskan dan memeriksa kembali kebenaran dari penyelesaian yang diperoleh.<sup>19</sup>

## 2. Definisi Operasional

### a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu rangkaian dalam proses kegiatan mengajar oleh pendidik mulai dari kegiatan awal pembelajaran sampai dengan kegiatan akhir yang didalamnya mencakup tahapan dari kegiatan pendidik dan siswa selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.<sup>20</sup>

### b. *Missouri Mathematics Project*

*Missouri mathematics project* adalah suatu model pembelajaran terstruktur yang mana penekanan pada model pembelajaran ini pada penyelesaian latihan soal dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pada penerapan model pembelajaran *missouri mathematics project* ini terdapat beberapa tahap, diantaranya adalah *review*, pengembangan, latihan terkontrol, *seat work* (latihan mandiri), dan penugasan.<sup>21</sup>

### c. Media Visual Proyeksi

Media proyeksi dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, dimana pendidik menggunakan media ini sebagai perantara dalam menyampaikan

---

<sup>19</sup> Siti Mawaddah and Hana Anisah, "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakag) Di SMPn Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) Di SMP," *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2015): 166–7.

<sup>20</sup> Susi Eka Ningsih, Siti Sakinatul Aulia, and Gusmaneli Gusmaneli, "Konsep Dasar Strategi Pembelajaran Dan Membedakannya Dengan Model, Pendekatan, Metode Dan Teknik Pembelajaran," *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan* 1, no. 4 (2024): 154–63.

<sup>21</sup> Gunadi, RACHMAWATI, and HADI, "Efektivitas Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (Mmp) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Persamaan Trigonometri," *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2020): 77-86.

materi pembelajaran.<sup>22</sup> Dalam penggunaan media ini membutuhkan alat *LCD/proyektor* agar materi tersampaikan kepada siswa. Dengan media ini, siswa bukan hanya membayangkan materi yang dipelajari, tetapi mereka dapat secara langsung dapat memahami materi pembelajaran dengan membaca dan melihat materi yang ditampilkan di layar.

#### d. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki dalam proses penyelesaian masalah yang dilakukan melalui beberapa tahap, dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan, memodelkan permasalahan ke dalam bentuk matematika, menentukan strategi yang digunakan dalam penyelesaian masalah, serta mempresentasikan dan memeriksa kembali penyelesaian yang telah diperoleh.<sup>23</sup>

### H. Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika pembahasan disusun guna mempermudah jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung sehingga uraian yang dipaparkan dapat dipahami dengan sistematis.

Pada bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, dan halaman daftar isi. Sedangkan pada bagian isi terdiri dari tiga bab dan pada masing-masing bab terdiri dari sub-sub bab, yaitu:

---

<sup>22</sup> Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar," *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no. 1 (2019): 586–95.

<sup>23</sup> Ellycia Nur Christina and Alpha Galih Adirakasiwi, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Tahapan Polya Dalam Menyelesaikan Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel," *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 4, no. 2 (2021): 405–24.

**BAB I (pendahuluan)** ini terdiri dari delapan sub bab yaitu latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, penegasan variabel, dan sistematika penulisan tugas akhir.

**BAB II (landasan teori)** terdiri dari empat sub bab, yaitu landasan teori, penelitian terdahulu, kerangka teori, dan hipotesis penelitian.

**BAB III (metode penelitian)** ini terdiri dari delapan sub bab diantaranya adalah pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel dan pengukuran, populasi, sampling, dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, dan tahapan penelitian.

**BAB IV (hasil penelitian)** ini terdiri dari dua sub bab diantaranya adalah deskripsi data dan pengujian hipotesis.

**BAB V (pembahasan)** ini terdiri dari dua sub bab diantaranya adalah pengaruh model *missouri mathematics project* berbasis media proyeksi terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) di kelas VIII MTs Negeri 7 Kediri dan besarnya pengaruh model *missouri mathematics project* berbasis media proyeksi terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) di kelas VIII MTs Negeri 7 Kediri.

**BAB VI (penutup)** ini terdiri dari dua sub bab diantaranya adalah kesimpulan dan saran.