

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang unik dan universal. Matematika memiliki ciri khas tersendiri dalam ilmu pengetahuan yaitu alur berpikir yang menggunakan logika dan berkaitan dengan angka-angka. Matematika sering dimanfaatkan oleh ilmu-ilmu pengetahuan yang lainnya sebagai alat bantu menyelesaikan berbagai macam permasalahan. Baik itu permasalahan yang masih memiliki hubungan erat dengan ilmu eksak maupun permasalahan yang bersifat sosial. Peranan matematika terhadap perkembangan sains dan teknologi sudah jelas, bahkan bisa dikatakan bahwa tanpa matematika, sains dan teknologi tidak akan dapat berkembang.¹

Dapat dikatakan bahwa perkembangan teknologi dilandasi oleh perkembangan matematika, dan untuk mencetak penemu-penemu ataupun pemikir di masa depan diperlukan penguasaan matematika. Hal ini sesuai dengan hakikat pendidikan itu sendiri yang mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.² Oleh karena itu, mata pelajaran matematika perlu diajarkan sejak dini di setiap jenjang pendidikan agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir

¹ Masykur Ag dan Abdul Halim Fathani, *Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2008), hlm. 51

² Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 14

kreatif matematika untuk menghadapi, merespon dan menemukan solusi dari suatu masalah ataupun keadaan.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk menempuh kemampuan tersebut adalah dengan pendidikan formal, yaitu sekolah. Tujuan pembelajaran matematika pada kurikulum 2006 di Indonesia, yaitu KTSP memiliki beberapa tujuan. Salah satunya mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta mempunyai kemampuan bekerja sama.³ Pada tujuan pembelajaran kurikulum ini terlihat bahwa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif adalah salah satu aspek yang penting yang harus dimiliki oleh siswa.

Dimana dalam Al-Qur'an juga sudah disebutkan beberapa konsep matematika yang terdapat pada Surat Al-Faathir Ayat 1 yang berbunyi:

الحمد لله فاطر السموات والأرض جاعل الملائكة رسلاً أولي أجنحة مثنى وثلاث وربع فمن خلق ما يشاء قل إن الله على كل شيء قدير { ١ }

Yang artinya: “Segala puji bagi Allah pencipta langit dan bumi, yang menjadikan malaikat sebagai utusan-utusan (untuk mengurus berbagai macam urusan) yang mempunyai sayap, masing-masing (ada yang) dua, tiga, dan empat. Allah menambahkan pada ciptaan-Nya apa yang Dia kehendaki. Sungguh, Allah maha kuasa atas segala sesuatu.” (QS 35:1).⁴ Dan juga Firman Allah SWT dalam Al-Qur'an Surat An-Nuur ayat 45, Yang berbunyi:

³ Ibrahim, dan Suparni, *Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasinya*, (Yogyakarta:SUKA-Press, 2012), hal. 38.

⁴ Depag RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta : Yayasan Penyelenggara Penterjemah/Pentafsir Al-Qur'an,), hal. 695

والله خلق كل دابة من ماءٍ فمنهم من يمشي على بطنه ومنهم من يمشي على رجلين ومنهم من يمشي على أربع قل يخلق الله ما يشاء قل إن الله على كل شيء قدير
{٤٥}

Yang artinya: “Dan Allah menciptakan semua jenis hewan dari air, maka sebagian ada yang berjalan diatas perutnya dan sebagian berjalan dengan dua kaki, sedang sebagian (yang lain) berjalan dengan empat kaki. Allah menciptakan apa yang Dia kehendaki. Sungguh, Allah Maha Kuasa atas Segala sesuatu” (QS 24:45).⁵

Berdasarkan dua ayat tersebut, terdapat konsep yang terkandung di dalamnya dan dapat dikembangkan lebih lanjut yang berhubungan dengan matematika. Pertama, konsep mengenai kelompok atau kumpulan objek-objek dengan sifat tertentu yang disebut dengan himpunan. Kedua, konsep bilangan yang dalam masing-masing ayat tersebut dinyatakan dalam banyak sayap dan banyak kaki.⁶

Dari dua ayat kandungan Al-Qur’an dan pendapat para ahli dapat kita ambil bahwasanya kita harus dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif kita tidak hanya dengan landasan apa yang telah di temukan oleh para ahli namun kita juga harus dapat berlandasan dengan apa yang ada didalam Al-Qur’an.

Kemampuan berpikir kreatif perlu dikembangkan oleh siswa Karena memiliki banyak manfaat, diantaranya yaitu berpikir kreatif dapat

⁵ Ibid,... hal. 552

⁶ Abdusysyakir, *matematika dalam Al-Quran*, (Malang: UIN-Malang Press, 2006), hal.49

mewujudkan dirinya, karena perwujudan diri merupakan kebutuhan pokok dalam hidup manusia. Maslow menekankan dalam penyelidikan system kebutuhan manusia, aspek kemampuan berpikir kreatif yang tinggi merupakan manifestasi dari manusia yang berfungsi sepenuhnya dalam perwujudan dirinya.⁷ Selain itu siswa dapat melihat kemampuan berpikir kreatif dengan bermacam-macam kemungkinan dan penyelesaian terhadap suatu masalah dalam matematika. Di sekolah, guru melatih siswa mengembangkan pengetahuan, ingatan, dan kemampuan berpikir. Kemampuan berpikir disini diantaranya kemampuan menemukan jawaban yang paling tepat, mampu melihat suatu masalah dari berbagai indikator kreatif kelancaran dan kaluwesan.

Namun pada kenyataannya, kemampuan berpikir kreatif matematis yang merupakan salah satu tujuan pendidikan tersebut belum tercapai dengan maksimal. Salah satu peneliti berkenaan dengan kemampuan berpikir kreatif secara khusus telah dibahas oleh Fardah yang menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa tingkat sekolah dasar dan menengah masih dalam katagori rendah, yaitu sebesar 46,67%.⁸ Penelitian ini mengukur kemampuan berpikir kreatif menggunakan tes *open-ended* yang dirancang sehingga dapat menggambarkan proses berpikir kreatif dengan lebih jelas. Contohnya dalam mengerjakan soal dapat ditentukan pada banyaknya jawaban yang benar dan banyaknya strategi yang dapat digunakan

⁷ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah: Petunjuk Bagi Para Guru dan Orangtua*, (Jakarta: Gramedia, 1999), hal. 45.

⁸ Dini Kinati Fardah, Analisis Proses dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Matematika Melalui Tugas Open-Ended, *Jurnal KREANO FMIPA UNNES*, Vol. 3, No. 2, 2012

dalam menyelesaikan masalah, kemampuan ini merupakan bagian dari indikator keluwesan. Namun kebanyakan siswa hanya menjawab dengan satu strategi saja. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keluwesan berpikir kreatif siswa masih rendah.

Martin Prosperity Institute juga melakukan penelitian yang menguatkan bahwa kemampuan berpikir kreatif anak Indonesia masih rendah, yaitu indeks kreativitas bangsa Indonesia berada pada peringkat ke 81 dari 82 negara.⁹ Penelitian ini memperlihatkan bahwa sumber daya manusia yang dimiliki Indonesia belum dapat bersaing dalam perkembangan teknologi dan talenta per individu dikarenakan daya kreativitasnya yang rendah. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis siswa juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran di kelas. Perkembangan kurikulum yang terus menerus diperbaiki tidak diimbangi dengan pelaksanaan yang nyata di sekolah. Jadi sekarang ini masih banyak guru yang menerapkan metode ceramah dan ekspositori dalam pembelajaran di kelas, sehingga kemampuan berpikir kreatif matematis siswa masih tergolong rendah.

Selain berpikir kreatif kita bisa melihat seberapa besar hasil belajar yang mereka miliki dalam melaksanakan proses pembelajaran, karena siswa yang dapat berpikir kreatif itu tidak ada kemungkinan bahwa siswa tersebut memiliki hasil belajar yang bagus. Karena pencapaian hasil belajar itu ditentukan dengan bagaimana pola berpikir siswa dan juga bagaimana cara mereka dalam mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan

⁹ Richard Florida, *et al.*, *Creativity and Prosperity: The Global Creativity Index*, (Toronto: Martin Prosperity Institute, 2011), Hal. 40-41.

ini akan tampak dari pemahaman, pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki oleh individu ataupun tim.¹⁰

Salah satu solusi yang dianggap mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dan hasil belajar siswa adalah menerapkan pendekatan *problem posing* pada pembelajaran. Pada pembelajaran ini, siswa diminta untuk membuat masalah atau soal berdasarkan contoh yang diberikan guru dengan mengubah strukturnya. Penerapan *problem posing* pada pembelajaran matematika juga telah dianjurkan oleh NCTM (*National Council of Teaching of Mathematics*) di Amerika. Yang mana disini siswa diberi kesempatan banyak dalam menginvestigasi dan merumuskan pertanyaan-pertanyaan atau soal dari situasi masalah. English menjelaskan bahwa pendekatan *Problem posing* yang diterapkan pada pembelajaran matematika dapat mengembangkan keyakinan dan kesukaan terhadap matematika,¹¹ sebab ide-ide matematika siswa yang dituangkan dalam pembentukan soal dicobakan untuk memahami masalah yang sedang dikerjakan dan dapat mengingatkan performan siswa dalam pemecahan masalah.

Similarly, also stated that problem posing task can enhancing students' higher order thinking skills as it emphasizes on thinking about the relationships between mathematical ideas. According to, problem posing task

¹⁰ Maisaroh dan Rostrieningasih, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi di SMK Negeri 1 Bogor, Jurnal Ekonomi & Pendidikan" Volume 8 Nomor 2, November 2010. Hal 161.

¹¹ Tatag Yuli Eko S, "Pengajuan Soal (*Problem Posing*) oleh Siswa dalam Pembelajaran Geometri di SLTP", *Prosiding* disampaikan pada Seminar Nasional Matematika dengan judul "Peran Matematika Memasuki Milenium III" di ITS Surabaya, 2 November 2000.

*can be classified as free, semi-structured and structured problem posing.*¹²

Yang intinya bahwasanya *Problem Posing* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang sangat tinggi karena lebih menekankan pada pemikiran tentang hubungan antara gagasan matematika. Menurutnya masalah *Problem Posing* dapat diklasifikasikan menjadi dua situasi, antaranya *Semi-structured* dan *Structured Problem Posing*.

*In structured Problem Posing situations, meanwhile, students are asked to pose a problem by reformulating give problems.*¹³ Disini dapat diartikan bahwasanya model pembelajaran ini siswa dapat mengajukan suatu permasalahan dengan merumuskan ulang masalah yang telah diajukan.

Tahap *Structured Problem Posing* pada pembelajaran ini, dilakukan siswa melalui proses berpikir kreatif, yaitu keluwesan dan elaborasi. saat siswa mulai merekonstruksi, hal yang pertama dilakukan adalah membuat rincian informasi apa saja yang ada, maka proses penafsiran terhadap suatu masalah sedang terjadi. Kemudian setelah informasi terkumpul, siswa akan mencari berbagai macam kemungkinan solusi dari permasalahan tersebut agar penyelesaian akhirnya dapat bervariasi dan berbeda dari permasalahan awal. Pada pembelajaran ini guru bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator. Siswa berperan aktif adalah inti pembelajaran dengan mencari sumber materi dan juga mencari kaitan materi-materi lain sebelumnya yang telah mereka

¹² Norulbiah Ngah, Zaleha Ismail, Zaidatun Tasir & Mohd Nihra Haruzuan Mohamad Said, "Students' Ability in Free, Semi-structured and Structured Problem Posing Situations, Jurnal Internasional" 2015 American Scientific Publishers, Adv. Sci. Lett. 12, 1936-6612, 2016.

¹³ *Ibid.*

pelajari dan dapat digunakan dalam materi selanjutnya menggunakan pembelajaran ini.

Materi pelajaran yang dijadikan pokok bahasan dalam penelitian ini adalah Menentukan luas segitiga. Pengambilan materi matematika Trigonometri khususnya segitiga ini disebabkan Trigonometri merupakan bagian dari matematika dan juga merupakan salah satu pelajaran yang harus dipelajari siswa.

Oleh karena materi tersebut dibahas pada siswa kelas X sehingga penelitian ini dirasa perlu untuk dilaksanakan pada siswa kelas X dan dilaksanakan di SMK Negeri 1 Bandung, karena di sekolah tersebut belum pernah diadakan penelitian tentang pembelajaran *Structured Problem Posing*.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul **“PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN STRUCTURED PROBLEM POSING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF DAN HASIL BELAJAR SISWA SMK NEGERI 1 BANDUNG”**

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka muncul beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Secara umum kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa di tempat penelitian masih rendah.

- b. Proses belajar matematika di kelas masih terbatas pada mencatat dan mengerjakan soal-soal konseptual, sehingga siswa tidak dapat menyelesaikan soal matematika yang lebih kompleks.
- c. Kurangnya variasi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi monoton.

2. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan peneliti agar masalah yang diteliti terfokus dan tidak meluas. Pembatasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pendekatan *problem posing* yang dipilih pada penelitian ini adalah tipe *Structuraed Problem Posing*, yaitu pembelajaran dengan tujuan siswa membuat pertanyaan atau soal dengan mengubah struktur dari soal yang telah diberikan dan diselesaikan sebelumnya dengan merekonstruksi, memvariasikan maupun mengubah permasalahan awal yang telah diberikan sehingga dihasilkan soal baru yang berbeda.
- b. Penggunaan pendekatan *Structured Problem Posing* ini dilihat pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa yang dibatasi pada indikator: keluwesan (*Flexibility*), kerincian (*Elaboration*), dan keaslian (*Originality*).
- c. Subjek Peneitian adalah siswa SMKN 1 Bandung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh pendekatan pembelajaran *Structured Problem Posing* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMK Negeri 1 Bandung?
2. Apakah ada pengaruh pendekatan pembelajaran *Structured Problem Posing* terhadap hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Bandung?
3. Apakah ada pengaruh pendekatan pembelajaran *Structured Problem Posing* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa SMK Negeri 1 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pendekatan pembelajaran *Structured Problem Posing* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa SMKN 1 Bandung.
2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pendekatan pembelajaran *Structured Problem Posing* terhadap hasil belajar siswa SMKN 1 Bandung.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pendekatan pembelajaran *Structured Problem Posing* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa SMKN 1 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dengan adanya penelitian ini, antara lain:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menjadikan pengembangan ilmu pengetahuan dan untuk memperkaya khasanah ilmiah tentang model pembelajaran *Structured Problem Posing* untuk meningkatkan berpikir Kreatif dan hasil belajar siswa dilingkungan sekolah.

2. Secara Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan dalam mengambil tindakan yang berkenaan dengan pembelajaran matematika untuk membantu meningkatkan hasil belajar.

b. Bagi Siswa

Siswa semakin meningkatkan kemampuan berpikirnya dalam menyelesaikan masalah serta mempunyai keberanian dalam mengemukakan pendapatnya di dalam kelas, dengan ini diharapkan hasil belajar siswa meningkat.

c. Bagi Guru

Sebagai alternative pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika di kelas.

d. Bagi Peneliti

Dapat digunakan sebagai pengalaman menulis karya ilmiah dan melakukan penelitian dalam pembelajaran matematika di sekolah.

e. Bagi Peneliti lainnya

Dapat digunakan sebagai pembandingan terkait dengan hasil penelitian yang diperoleh untuk dikembangkan pada peneliti selanjutnya.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.¹⁴ Maka dari itu berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti dapat mengambil hipotesis seperti berikut:

1. Terdapat pengaruh yang *signifikan* penggunaan pendekatan pembelajaran *Structured Problem Posing* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada siswa SMKN 1 Bandung.
2. Terdapat pengaruh yang *signifikan* penggunaan pendekatan pembelajaran *Structured Problem Posing* terhadap hasil belajar pada siswa SMKN 1 Bandung.
3. Terdapat pengaruh yang *signifikan* penggunaan pendekatan pembelajaran *Structured Problem Posing* terhadap kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh adalah daya yang timbul dari sesuatu (orang lain)¹⁵

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 96

¹⁵ Trisno Yuwono, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. (Surabaya: Arloka, 2001), hal. 431

b. Pendekatan Pembelajaran *Structured Problem Posing*

*In structured Problem Posing situations, meanwhile, students are asked to pose a problem by reformulating give problems.*¹⁶

c. Berpikir *Kreatif*

Berpikir kreatif adalah berpikir yang mengarah pada pemerolehan wawasan baru, pendekatan baru, perspektif baru, atau cara baru dalam memahami sesuatu.¹⁷

d. Hasil Belajar

Hasil adalah suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.¹⁸ Sedangkan pengertian belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.¹⁹ Hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat belajar.²⁰

¹⁶ Norulbiah Ngah, Zaleha Ismail, Zaidatun Tasir & Mohd Nihra Haruzuan Mohamad Said,.. Adv. Sci. Lett. 12, 1936-6612, 2016.

¹⁷ Firdaus, *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMA Melalui Pembelajaran Open Ended Pada Materi SPLDV. (Jurnal Pendidikan. Teori, Penelitian, dan Pengembangan Volume: 1 Nomor:2 Februari Thn 2016).*

¹⁸ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka belajar, 2009),hal.44

¹⁹ *Ibid*,... hal. 39

²⁰ *Ibid*,... hal.46

e. *Matematika*

Adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep yang berhubungan dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi kedalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri.²¹

f. Siswa

Adalah individu manusia yang secara sadar mengembangkan potensi dirinya (jasmani dan rohani) melalui kegiatan belajar mengajar yang tersedia pada jenjang atau tingkat dan jenis pendidikan tertentu.²²

2. Penegasan Operasional

a. Pengaruh

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

b. Pendekatan Pembelajaran *Structured Problem Posing*

Dalam penelitian ini siswa diharapkan mampu mengajukan suatu permasalahan dan pada akhirnya siswa dapat merumuskan ulang dari permasalahan yang telah diajukan.

²¹ Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), hal. 16

²² Dalam <http://artikeleaby.blogspot.com/2010/05/Definisi-Peserta-Didik.html>, diakses 25juli 2011

c. Berpikir Kreatif

Dalam penelitian ini para siswa harus dapat berpikir kreatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan agar dapat mencari suatu jawaban yang lebih mudah.

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. 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

f. Siswa

Secara operasional siswa ini adalah siswa/I SMK Negeri 1 Bandung, dikarenakan penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Bandung.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang digunakan peneliti adalah skripsi yang berjudul “Pengaruh Pendekatan Pembelajaran *Structured Problem Posing* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan hasil belajar Siswa SMK Negeri 1 Bandung ”adalah sebagai berikut:

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 motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

2. Bagian 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 dan pembatasan masalah, C) rumusan masalah, D) tujuan penelitian, E) kegunaan penelitian, F) hipotesis penelitian, G) penegasan istilah, H) sistematika pembahasan.

BAB II merupakan landasan teori yang berguna sebagai pijakan dalam penelitian. Pada bab ini membahas tentang A) Pengertian Matematika B) Kemampuan Berpikir Kreatif, C) Hasil Belajar Siswa, D) Pendekatan Pembelajaran *Problem Posing*, E) Kajian Penelitian Terdahulu, F) Kerangka Berpikir Penelitian

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 teknik sampling penelitian, D) instrumen penelitian E) data dan sumber data, F) teknik pengumpulan data, G) teknik analisis data.

BAB IV merupakan hasil penelitian yang berisi penyajian data hasil penelitian dan analisis data.

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

BAB VI merupakan Penutup. Dalam bab enam akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian ini terdapat daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.