

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya arus globalisasi menuntut semua aspek kehidupan untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Untuk mampu berkompetisi dengan perubahan zaman tersebut, maka sangat diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas. Kualitas tersebut tidak muncul dengan sendirinya tetapi melalui berbagai proses, salah satunya adalah dengan upaya meningkatkan kualitas dalam bidang pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan guna membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu mengikuti arus perkembangan zaman serta menjawab tantangan zaman. Selain itu, faktor yang menentukan maju atau mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh pendidikan yang sedang berjalan di bangsa tersebut.<sup>1</sup> Hal ini tercantum dalam rumusan fungsi dan tujuan pendidikan nasional seperti yang tercantum dalam undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri dan menjadi warga Negara demokratis serta bertanggung jawab.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), h. 6

<sup>2</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Citra Umbar, 2003), h. 7

Dengan demikian pendidikan menjadikan kebutuhan untuk memajukan perbedaan manusia. Menuntut ilmu sangatlah penting dan wajib hukumnya bagi setiap manusia. Oleh sebab itu agama Islam sangat menghargai kepada orang yang berilmu pengetahuan itu sama dengan beriman kepada Allah SWT, sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al Mujaadilah ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Ilmu yang dimaksudkan pada ayat di atas adalah ilmu yang bermanfaat untuk dirinya atau orang banyak dan tidak merugikan orang lain, salah satunya ialah ilmu matematika.

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang memiliki peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan. Banyak permasalahan sehari-hari memerlukan ilmu matematika seperti perhitungan dan pengukuran dalam menentukan penyelesaiannya. Matematika termasuk salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari siswa di jenjang pendidikan formal mulai dari tingkat SD/MI sampai SMA/MA bahkan pada perguruan tinggi tidak terlepas dari matematika. Matematika menjadi bagian dari pendidikan yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia, pada saat manusia melakukan aktivitas memecahkan masalah, sesungguhnya manusia telah melakukan aktivitas matematika. Jadi pendidikan matematika merupakan satu aspek kehidupan yang penting dalam upaya membina dan membentuk manusia.

Dalam pembelajaran matematika, kemampuan pemecahan masalah merupakan aspek penting yang harus dimiliki setiap siswa karena proses

pemecahan masalah matematis merupakan salah satu dasar kemampuan matematis yang harus dikuasai siswa sekolah menengah. Polya menyatakan bahwa: “*to have a problems means to search consciously for some action appropriate to attain a clearly conceived, but not immediately attainable, aim. To solve a problem means to find such action. Problem solving as the process used to solve a problem that does not have an obvious solution*”.<sup>3</sup> Dari pernyataan Polya tersebut dapat diartikan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah upaya untuk menemukan solusi dari tujuan yang cukup sulit diraih.

Sumarno mengemukakan bahwa pemecahan masalah matematis merupakan salah satu tujuan penting dalam pembelajaran matematika bahkan proses pemecahan masalah merupakan jantungnya matematika. Hal ini sejalan dengan NCTM yang menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan bagian integral dalam pembelajaran matematika, sehingga hal tersebut tidak boleh dilepaskan dari pembelajaran matematika.<sup>4</sup> Dikarenakan pada proses pemecahan masalah, siswa menggunakan pengetahuan matematika, kemampuan bernalar dan berkomunikasi, serta memiliki sikap yang baik terhadap matematika.

Menurut Polya, langkah-langkah pemecahan masalah dalam empat tahap, yaitu: (1) Memahami masalah (*understanding the problem*), (2) membuat rencana (*devising a plan*), (3) melaksanakan rencana (*carry out your plan*), (4) melihat kembali (*looking back*). Pemecahan masalah sangat penting sehingga harus

---

<sup>3</sup> Herry Agus Susanto, “*Pemahaman Pemecahan Masalah Berdasar Gaya Kognitif*”. (Yogyakarta: Deepublish, 2015), h. 16

<sup>4</sup> Indah Puspita Sari, “Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Melalui Pendekatan Problem Posing” dalam *Didaktik* Vol. 9 No. 1, 2015, h.10

dimiliki oleh setiap siswa, untuk menyelesaikan masalah tersebut siswa harus memiliki kemauan untuk melakukannya dan mereka harus percaya bahwa mereka mampu menyelesaikannya, karena masalah yang dihadapi siswa dalam kegiatan belajar matematika tidak akan dicapai tanpa adanya usaha sendiri, sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. An Najm ayat 39-40 yang berbunyi:

وَأَنَّ لَيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ (٣٩) وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ (٤٠)

Berdasarkan ayat di atas dijelaskan bahwa seseorang akan memperoleh hasil dari apa yang diusahakannya, begitu pula dengan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah perlu adanya usaha dari siswa agar mampu memecahkan suatu masalah yaitu dengan cara giat dalam belajar, sering berlatih menyelesaikan soal-soal matematika dari tingkatan mudah sampai tingkatan yang lebih sulit, serta selalu menekankan dalam diri bahwa setiap kesulitan akan ada kemudahan sehingga masalah dapat diselesaikan dengan baik. Dengan mengoptimalkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran matematika maka akan menjadikan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Melihat betapa pentingnya kemampuan pemecahan masalah berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan pada pembelajaran matematika, memang sungguh ironis dengan fakta yang ada bahwa pencapaian tujuan dari pembelajaran matematika di Indonesia masih belum cukup optimal salah satunya pada kemampuan pemecahan masalah siswa yang masih rendah terutama dalam menyelesaikan soal cerita. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa Indonesia dapat dilihat dari hasil survei PISA tahun 2015 yang menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat ke-62 dari 70 dengan skor

403 yang masih berada di bawah skor rata-rata internasionalnya yaitu 500. Begitu pula hasil survei TIMSS pada tahun 2011, salah satu indikator kognitif yang dinilai adalah kemampuan siswa untuk memecahkan masalah non rutin. Pada keikutsertaannya Indonesia memperoleh nilai rata-rata 386 dengan nilai standar rata-rata yang ditetapkan TIMSS adalah 500.<sup>5</sup>

Berdasarkan pengalaman penulis saat PPL II di MAN 2 Banjar, kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal cerita matematika masih rendah sebagian besar siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami masalah dari soal cerita. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti melakukan wawancara dengan guru matematika kelas X MAN 2 Banjar pada tanggal 30 juli 2021. Hasil dari wawancara tersebut diperoleh keterangan bahwa memang benar permasalahan yang sering dialami siswa adalah saat menyelesaikan soal matematika berbentuk cerita salah satunya pada materi sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV). Kesalahan yang sering terjadi pada siswa dalam menyelesaikan soal cerita SPLTV yaitu pada indikator merencanakan penyelesaian masalah, dimana siswa seringkali bingung mengubah kedalam bentuk model matematika dari soal cerita. Pada indikator melaksanakan rencana penyelesaian siswa sering keliru dalam melakukan hasil perhitungan pada saat proses penyelesaian SPLTV, serta pada indikator memeriksa kembali sangat jarang siswa memberikan kesimpulan terhadap hasil penyelesaiannya. Dari permasalahan yang dialami siswa, peneliti mengindikasikan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa di kelas X MAN 2 Banjar masih tergolong rendah.

---

<sup>5</sup> Nova Nurhanifah, "Perbandingan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP antara memperoleh pembelajaran Means-Ends Analysis (Mea) dan Discovery Learning". Bandung : Prosiding SNMPM II, 2018. h.155.

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa di kelas X MAN 2 Banjar mengindikasikan ada sesuatu yang belum optimal dalam proses pembelajaran matematika yang dilaksanakan selama ini. Salah satu penyebab rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa adalah kurangnya inovasi guru dalam mendesain pembelajaran matematika yang lebih menarik dan efektif untuk siswa. Demikian pula berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti di MAN 2 Banjar, diperoleh bahwa pembelajaran matematika di kelas sering menggunakan cara pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional cenderung berpusat pada guru (*teacher centered*), yakni siswa terbiasa untuk mendengarkan dan menerima pengetahuan yang diberikan oleh guru tanpa adanya eksplorasi sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran yang akan berakibat pada kemampuan pemecahan masalah siswa tidak dapat berkembang dengan baik.

Untuk mengatasi semua permasalahan tersebut, maka hendaknya ada sesuatu yang harus diperbaiki dalam pembelajaran matematika agar lebih menarik, dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan siswa pada pembelajaran agar tercapai hasil yang maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan khususnya pada kemampuan pemecahan masalah, salah satunya dengan memilih model maupun pendekatan pembelajaran yang tepat. Banyak alternatif yang bisa dilakukan agar penyajian materi pelajaran dan suasana pengajaran lebih menarik, sehingga pembelajaran yang dilakukan bermakna dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam matematika. Alternatif yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran *MURDER*.

Model pembelajaran *MURDER* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang diadaptasi dari buku Bob Nelson “*The Complete Problem Solver*” yang terdiri dari beberapa gabungan kata yang meliputi *Mood-Understand-Recall-Digest-Expand-Review*. Model pembelajaran tersebut didasarkan atas teori psikologi kognitif yang diutarakan oleh Wittrock, Craik dan Lockhart yang menekankan kegiatan memproses informasi secara luas dan proses berpikir yang mendalam sehingga mampu memberikan penjelasan tentang informasi tersebut, baik secara verbal maupun non verbal.<sup>6</sup> *Mood* berarti yang selalu menciptakan pola pikir dan suasana hati yang positif untuk belajar. *Understand* berarti memahami apa yang sedang dipelajari dan menandai materi pelajaran yang tidak dimengerti serta melakukan beberapa latihan pada bahan tersebut. *Recall* berarti mengulang kembali materi yang telah dipelajari dan dipahami. *Digest* yaitu menelaah kembali materi yang sudah dipelajari dengan memeriksa kebenarannya dan menemukan kesalahannya melalui diskusi kelompok maupun diskusi dengan guru. *Expand* berarti mengembangkan pengetahuan yaitu dengan cara membuat aplikasi dari materi, dan *Review* berarti mengulas kembali apa yang telah dikerjakan berdasarkan materi yang sudah dipelajari.

Tipe model pembelajaran *MURDER* akan mendorong siswa untuk lebih komitmen terhadap pembelajarannya baik perorangan maupun berkelompok, merangkum pembelajaran dari pemahaman konsep pokok materi yang dipelajari, sehingga dalam memahami pengetahuan menjadi sangat efisien. Dengan pemahaman konsep yang dimiliki siswa, guru dapat membimbing siswa untuk

---

<sup>6</sup> Rifahana Yoga Juanda, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Mood-Understand-Recall-Digest-Expand-Review (Murder) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP”, Prossiding Sesiomadika , 2018, h. 4

mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dalam matematika. Untuk mengoptimalkan kemampuan tersebut maka perlu adanya memadukan dengan pendekatan pembelajaran yang tepat dan berorientasi pada kompetensi matematika siswa khususnya pada kemampuan pemecahan masalah. Salah satu pendekatan pembelajaran yang membuat siswa berkesempatan untuk berinteraksi satu sama lainnya dan memungkinkan mereka menyukai proses belajar mengajar adalah pendekatan *problem posing*.

*Problem posing* merupakan istilah dalam bahasa Inggris, yang artinya merumuskan masalah atau membuat soal. Menurut Bell dan Polya, *problem posing* merupakan salah satu kegiatan dalam memecahkan masalah. Merumuskan kembali masalah merupakan salah satu cara untuk memperoleh kemajuan dalam pemecahan masalah.<sup>7</sup> Menurut Hamzah, terdapat 3 unsur penting yang saling berkaitan dalam pembelajaran dengan pendekatan *problem posing* yaitu situasi masalah, pengajuan masalah, dan pemecahan masalah.<sup>8</sup> Pada pendekatan ini guru hanyalah sebagai fasilitator dan pembimbing atau pemimpin pengajaran yang demokratis. Sehingga diharapkan siswa lebih banyak melakukan kegiatan sendiri atau dalam bentuk kelompok memecahkan masalah atas bimbingan guru.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Hossiyatur Robbah, dkk. "Penerapan Pendekatan Pembelajaran Problem Posing Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siswa Pokok Bahasan Program Linear Kelas XIA SMA Darus Sholah Tahun Ajaran 2013/2014" dalam Jurnal Vol. 6 No 1, 2015. h. 10

<sup>8</sup> Karmila dan Darma Ekawati "Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Model Kooperatif Tipe STAD Dengan Pendekatan Problem Posing" dalam Jurnal Vol. 1 No 2, h. 79-80.

<sup>9</sup> Risky Audiva, "Pembelajaran Dengan Pendekatan Problem Posing Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Dan Pemecahan Masalah Matematika Siswa", Skripsi UMSU Medan, 2020, h. 4

*National Council Teachers of Mathematics* (NCTM) merekomendasikan agar dalam pembelajaran matematika, para siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan soal sendiri. Menurut Cars untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan dapat dilakukan dengan membiasakan siswa mengajukan soal.<sup>10</sup> Ini berarti pembelajaran matematika dengan *problem posing* dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan keaktifan siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna mengetahui lebih jauh lagi dengan mengangkat judul “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran *MURDER* Dengan Pendekatan *Problem Posing* Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Di Kelas X MAN 2 Banjar Tahun Pelajaran 2021/2022”

## **B. Definisi Operasional**

Untuk memperjelas pengertian judul diatas, maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut:

### 1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif, efektivitas adalah suatu kegiatan yang menunjukkan keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu.<sup>11</sup> Jadi yang dimaksud efektivitas pada penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan model pembelajaran *MURDER* dengan

---

<sup>10</sup> Astuti “Pengaruh Pendekatan Problem Posing Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Solo Kabupaten Kampar” dalam jurnal PAUD Tambusai Vol 1 No 1, 2014, h. 4.

<sup>11</sup> Syafaruddin, *Manajemen Lembaga Pendidikan Islam*, (Jakarta:Ciputat Press, 2005) h.91

pendekatan *Problem Posing* pada materi sistem persamaan linear tiga variabel dikelas X MAN 2 Banjar ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah. Pada penelitian ini penggunaan model pembelajaran *MURDER* dengan pendekatan *Problem posing* dikatakan efektif apabila hasil perhitungan rata-rata keterlaksanaan model pembelajaran *MURDER* dengan pendekatan *Problem posing* lebih dari 80% berada pada kategori sangat baik dan rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa lebih dari atau sama dengan 70 ( $\geq 70$ ) minimal berada pada kualifikasi baik.

## 2. Model pembelajaran *MURDER*

Model pembelajaran *MURDER* merupakan model pembelajaran yang didasarkan pada enam tahapan yaitu:<sup>12</sup> *Mood* (suasana hati), *Understand* (pemahaman), *Recall* (pengulangan/mengulang), *Digest* (penelaahan/menggali), *Expand* (pengembangan), *Review* (pelajari kembali).

## 3. Pendekatan *Problem Posing*

Silver mendefinisikan *problem posing* sebagai pembuatan soal baru oleh siswa berdasarkan soal yang telah diselesaikan.<sup>13</sup> *Problem posing* dalam penelitian ini diartikan sebagai pembuatan masalah baru maupun merumuskan kembali masalah yang telah diberikan dan menyelesaikan masalah tersebut.

## 4. Kemampuan Pemecahan Masalah

---

<sup>12</sup> John R. Hayes, *The Complete Problem Solver*, (Amerika : The Franklin Institute, 1981), h. 121

<sup>13</sup> Rifaatul Mahmuzah “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Smp Melalui Pendekatan Problem Posing”, dalam Jurnal Peluang Vol 4 No 1 , 2015, h.67

Menurut Polya, kemampuan pemecahan masalah adalah sebagai suatu usaha untuk mencari jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai suatu tujuan yang tidak begitu segera dicapai.<sup>14</sup> Indikator kemampuan pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari empat indikator yaitu: Memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana penyelesaian, memeriksa kembali hasil.

#### 5. Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Varibel

Materi dalam penelitian ini berada pada bab 3 di kelas X semester ganjil yaitu sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) yang dibatasi pada subbab cara penyelesaian SPLTV menggunakan metode Eliminasi-Substitusi (gabungan).

#### C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana keterlaksanaan penggunaan model pembelajaran *MURDER* dengan pendekatan *Problem posing* pada materi sistem persamaan linear tiga variabel di kelas X MAN 2 Banjar?
2. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *MURDER* dengan pendekatan *Problem posing* pada materi sistem persamaan linear tiga variabel di kelas X MAN 2 Banjar?

---

<sup>14</sup> Muhd. Odha Meditamar “Pengaruh Strategi Belajar Murder Dengan Setting Belajar Kelompok Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Negeri 1 Kerinci”. dalam Jurnal Tarbawi Vo.13 No.01, 2017, h. 12

3. Apakah model pembelajaran *MURDER* dengan pendekatan *Problem posing* efektif digunakan untuk meninjau kemampuan pemecahan masalah pada materi sistem persamaan linear tiga variabel di kelas X MAN 2 Banjar?

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

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaan model pembelajaran *MURDER* dengan pendekatan *Problem posing* pada materi sistem persamaan linear tiga variabel di kelas X MAN 2 Banjar
2. Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *MURDER* dengan pendekatan *Problem posing* pada materi sistem persamaan linear tiga variabel di kelas X MAN 2 Banjar
3. Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *MURDER* dengan pendekatan *Problem posing* pada ditinjau dari kemampuan pemecahan masalah pada materi sistem persamaan linear tiga variabel di kelas X MAN 2 Banjar

#### **E. Anggapan Dasar dan Hipotesis**

- a. Model pembelajaran *MURDER* dengan pendekatan *problem posing* efektif digunakan untuk meninjau kemampuan pemecahan masalah pada materi sistem persamaan linear tiga variabel di kelas X MAN 2 Banjar

- b. Rata-rata keterlaksanaan penggunaan model pembelajaran *MURDER* dengan pendekatan *problem posing* di kelas X MAN 2 Banjar lebih dari 80% berada pada kategori sangat baik
- c. Rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa kelas X MAN 2 Banjar setelah menggunakan model pembelajaran *MURDER* dengan pendekatan *problem posing* lebih dari atau sama dengan 70 minimal berada pada kualifikasi baik. Untuk keperluan pengujian secara statistik, maka dirumuskan hipotesis kerja sebagai berikut:

$H_0$  = Rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa kurang dari 70

$H_1$  = Rata-rata kemampuan pemecahan masalah siswa lebih dari atau sama dengan 70

#### **F. Alasan Memilih Judul**

Adapun beberapa alasan yang melatar belakangi penulis memilih judul diatas, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki siswa pada matematika, sehingga menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam proses penyelesaian masalah matematika yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari seperti pada materi SPLTV.
2. Mengingat pentingnya menerapkan desain pembelajaran yang bervariasi serta efektif dalam pembelajaran matematika, dengan harapan dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan aktivitas belajar, memudahkan siswa dalam memahami matematika, dan menjadikan jembatan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

3. Peneliti ingin mencoba menerapkan model pembelajaran *MURDER* dengan pendekatan *problem posing* pada materi SPLTV dengan harapan agar model pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam belajar dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

#### **G. Signifikansi Penulisan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

##### 1. Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan, khususnya dalam pembelajaran matematika
- b. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan untuk peningkatan kualitas pendidikan dan sumber daya manusia

##### 2. Praktis

Adapun kegunaan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Kegunaan praktis bagi peserta didik
  - 1) Membiasakan kerjasama dengan sesama peserta dalam kelompok selama kerja kelompok dan menjadi jembatan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
  - 2) Terbinanya rasa tanggung jawab dan rasa giat belajar dalam diri peserta didik
- b. Kegunaan praktis bagi sekolah
  - 1) Menggunakan penelitian ini sebagai salah satu sumber informasi mengenai model pembelajaran yang diterapkan

- 2) Menjadikan penelitian ini sebagai dasar pertimbangan bagi sekolah untuk menyusun sistematika pembelajaran di sekolah dalam mencapai tujuan pembelajaran
- c. Kegunaan praktis bagi peneliti
- 1) Menjadikan penelitian yang dilakukan sebagai pengalaman mengajar untuk bekal peneliti memasuki dunia kerja
  - 2) Menggunakan penelitian ini sebagai bahan peneliti dalam penyusunan rancangan pembelajaran.
- d. Kegunaan Praktis bagi Perguruan Tinggi
- 1) Diharapkan penelitian ini berguna sebagai salah satu referensi penelitian yang serupa berkenaan dengan model pembelajaran

## **H. Penelitian Terdahulu**

1. Musawwir (2018) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif MURDER terhadap pemahaman konsep matematis siswa MTs”. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh rata-rata persentase skor sebelum diterapkan model pembelajaran kolaboratif MURDER yaitu 21.39% sedangkan setelah diterapkan model pembelajaran kolaboratif MURDER naik menjadi 70.43%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kolaboratif MURDER dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.
2. Magfirah, dkk (2020) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Kolaboatif MURDER Terhadap Hasil Belajar, Aktivitas Dan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas X”. Berdasarkan

hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa (1) Rata-rata posttest siswa sebesar 85% dalam kategori tinggi. (2) Rata-rata persentase aktivitas siswa sebesar 90% (sangat aktif). (3) Rata-rata persentase siswa yang memberikan respon positif sebesar 89%. (4) Rata-rata ketuntasan klasikal lebih besar dari 80%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model kolaboratif MURDER berpengaruh terhadap hasil belajar, aktivitas dan respon dalam pembelajaran matematika.

3. Audiva (2020) dengan judul “Pembelajaran dengan pendekatan problem posing dalam meningkatkan kemampuan pemahaman dan pemecahan masalah matematika siswa”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *problem posing* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman dan pemecahan masalah siswa. Siswa juga dapat lebih mudah menyerap pelajaran dan menyelesaikan soal serta lebih percaya diri dan berani dalam mengemukakan pendapatnya.

## **I. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dari skripsi ini adalah mengenai cara penulisan keseluruhan bagian dari skripsi. Adapun sistematika yang digunakan penulis untuk menulis skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, anggapan dasar, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pikir, berisi definisi teoritik, tinjauan teoritik tentang efektivitas, model pembelajaran *MURDER*, Pendekatan *Problem Posing*, kemampuan pemecahan masalah, sistem persamaan linear tiga variabel, serta Kerangka pikir. BAB III Metode Penelitian, berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengembangan instrumen penelitian, hasil uji coba instrumen tes, desain pengukuran, teknis analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisi tentang deskripsi lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran, deskripsi kegiatan pembelajaran, deskripsi pelaksanaan Model pembelajaran *MURDER* dengan pendekatan *Problem Posing*, deskripsi kemampuan pemecahan masalah siswa, analisis kemampuan pemecahan masalah siswa dan pembahasan hasil penelitian. BAB V Penutup, berisi tentang simpulan penelitian dan saran-saran yang berkenaan dengan penelitian.