

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Matematika memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan sebagai dasar dari ilmu pengetahuan yang digunakan secara luas dalam berbagai bidang kehidupan (Galih & Murdiyasa, 2016). Matematika merupakan salah satu bidang studi yang bertujuan untuk menyelesaikan berbagai masalah yang berhubungan dengan hitung-menghitung atau yang berkaitan dengan urusan angka-angka yang memerlukan suatu keterampilan dan kemampuan untuk memecahkannya (Susanto, 2013). Oleh sebab itu, siswa sebagai salah satu komponen dalam pendidikan harus selalu dilatih dan dibiasakan berpikir mandiri untuk memecahkan masalah. Pemecahan masalah merupakan proses menerapkan pengetahuan (*knowledge*) yang telah diperoleh siswa sebelumnya ke dalam situasi yang baru (Susanto, 2013). Pentingnya pemecahan masalah dalam matematika terletak pada tujuan dan hasil proses belajar dan mengajar, karena pemecahan masalah dianggap sebagai cara yang tepat untuk mempraktikkan pemikiran secara umum, dengan kata lain, tidak ada matematika tanpa berpikir, dan tidak ada pemikiran tanpa masalah (Aljaberi & Gheith, 2016).

Namun, Antara (2017) menyatakan bahwa kemampuan siswa Indonesia masih rendah dalam memecahkan masalah soal cerita yang berhubungan dengan matematika khususnya soal non rutin, dengan kata lain siswa masih lemah dalam memahami masalah dan merencanakan penyelesaiannya. Berdasarkan hasil survei PISA yang dilakukan pada tahun 2015 ditemukan bahwa dari 70 negara yang

berpartisipasi, kemampuan matematika siswa Indonesia berada pada peringkat 63, kalah jauh dibanding Vietnam yang ada di peringkat 12 dan Singapura di peringkat pertama (OECD, 2016). Singapura berada di peringkat pertama karena pengajaran matematikanya bertumpu pada soal cerita dan pemecahan masalah (Bana Kartasasmita, 2017).

Rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematis, karena dalam pembelajarannya tidak membiasakan siswa untuk berpikir lebih kreatif. Guru biasanya hanya memberikan rumus yang tercepat agar siswa dapat menyelesaikan soal matematika yang bersifat konsep, bukan yang bersifat soal pemecahan masalah (Rosantika dan Juniata, 2017). Siswa cenderung menggunakan rumus atau cara cepat yang sudah biasa digunakan daripada langkah prosedural untuk penyelesaian masalah matematika (Zeni Rofiqoh, 2015). Siswa mengerjakan soal setelah diberi contoh dimana soal yang diberikan memiliki bentuk yang sama dengan contoh yang membuat siswa hanya berfokus pada contoh (Purwati, 2015). Sehingga siswa kurang terampil (kesulitan) dalam memecahkan masalah dan mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari dalam kehidupan nyata (Herlambang, 2013). Kesulitan tersebut akibat kurangnya kemampuan mengidentifikasi dan memahami masalah yang menyebabkan siswa gagal dalam memodelkan soal pemecahan masalah kedalam bentuk matematika. Ketika siswa gagal dalam memodelkan soal yang diberikan maka bisa dibayangkan bagaimana siswa akan menemukan solusinya. Padahal, kemampuan mengidentifikasi dan memahami masalah merupakan langkah awal yang harus dilakukan sebelum menyusun strategi dan menerapkannya untuk memperoleh solusi.

Mengingat pentingnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, maka dalam setiap kesempatan pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual problem*). Dengan demikian, siswa secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika (pujiadi, 2008). Sejalan dengan kurikulum 2013 yang merupakan kurikulum berbasis proses pembelajaran dengan mengedepankan pengalaman personal melalui proses mengamati, menanya, menalar, dan mencoba untuk meningkatkan kreativitas peserta didik (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014). Untuk itu, guru harus lebih kreatif lagi dalam mengembangkan proses pembelajaran dikelas dan lebih selektif dalam memilih model pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa. Karena, dalam proses pembelajaran aktivitas siswa tidak cukup hanya dengan mendengarkan, mencatat, dan mengkopi langkah-langkah penyelesaian masalah seperti yang lazim dilakukan, melainkan aktivitas yang memungkinkan siswa untuk berpikir secara kreatif dalam memahami konsep pemecahan masalah melalui pengalaman dimiliki sebelumnya (Pujiadi,2008).

Melihat permasalahan tersebut pendidik perlu merencanakan pendekatan yang lebih baik dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu memaksimalkan kreativitas berpikir siswa dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi matematika. Adapun salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Creative Problem Solving (CPS)* yang merupakan suatu model pembelajaran yang dapat mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi masalah, menghasilkan ide, dan menggunakan penyelesaian masalah yang inovatif untuk menghasilkan solusi yang terbaik. Pada penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving (CPS)*, guru

menyajikan beberapa fenomena/permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat mengundang rasa keingintahuan siswa, memberikan kesempatan siswa untuk mengidentifikasi fenomena/masalah, memberikan pertanyaan untuk mengarahkan siswa menghasilkan ide serta menyusun strategi pemecahan masalah, dan siswa menerapkan strategi terbaik untuk menghasilkan solusi dari permasalahan tersebut.

Model *Creative Problem Solving* (CPS) lebih dominan untuk mengintegrasikan dimensi kognitif dan afektif siswa untuk mencari arah-arah penyelesaian yang akan ditempuhnya untuk memecahkan masalah. Artinya, Siswa diberikan keleluasaan berkeaktifitas menyelesaikan permasalahannya sendiri dengan cara yang dikehendaki (Miftahul Huda, 2013). Dalam hal ini, guru hanya berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa agar arah-arah yang ditempuh oleh siswa tidak keluar dari permasalahan. Model ini mengajak siswa untuk terbiasa berpikir kreatif melalui diskusi kelompok untuk mengembangkan ide-ide yang dimiliki pada saat memecahkan masalah matematika. Diskusi kelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat berpikir secara mandiri dalam mengidentifikasi maksud dan tujuan masalah, mengumpulkan data dan mengobservasi masalah tersebut, menciptakan sebanyak mungkin gagasan terkait dengan masalah, memilih solusi yang paling sesuai, dan melakukan tindakan penyelesaian masalah. Seperti pendapat dari Rosantika dan Juniata (2017) yang menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis dapat berkembang, apabila adanya interaktif atau bertukar pendapat dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah. Hal ini dilakukan agar tidak hanya dengan cara menghafal, melainkan keterampilan siswa dalam memecahkan

masalah harus dimulai dari proses mengidentifikasi masalah, mengasalkan ide, dan memilih metode penyelesaian yang paling mudah menurutnya (Sriwidayanti, 2017).

Beberapa hasil penelitian pun menunjukkan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) efektif digunakan dalam pembelajaran. *Pertama*, penelitian Purwati (2015) dinyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan model *Creative Problem Solving* (CPS) lebih baik daripada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan pembelajaran konvensional. *Kedua*, Faila Jum'at Tia (2014) dalam penelitiannya menyatakan bahwa model pembelajaran *Creative Problem Solving* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. *ketiga*, Sakaningsih dkk (2014) menyatakan bahwa bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan model *Creative Problem Solving* berbasis *reinforcement* dan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional.

Perbedaan level pemahaman dan kecerdasan siswa dalam menghadapi masalah, serta ketidaksiapan siswa untuk menghadapi masalah baru sering menjadi kendala dalam penerapan model *Creative Problem Solving* (CPS). Untuk mengatasi hal tersebut model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) dikombinasikan dengan video pembelajaran yang diberikan kepada siswa sebelum proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan agar siswa memiliki pengetahuan awal melalui video tersebut. Video yang digunakan adalah video yang memuat tentang materi aritmatika sosial yang akan dibahas secara garis besar dan contoh penyelesaian masalah berupa soal cerita sederhana untuk memberikan gambaran awal tentang kemungkinan strategi yang dapat diterapkan untuk memecahkan masalah. Sehingga

dengan demikian siswa akan memiliki pengetahuan dasar yang akan sangat menunjang keterampilanya dalam memecahkan masalah secara mandiri berdasarkan pengalaman yang telah dimilikinya. Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) yang dikombinasikan dengan video pembelajaran sangat mungkin untuk dapat diterapkan hal ini diperkuat oleh, Suminanto (2011) dalam penelitiannya diperoleh hasil bahwa pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dengan media *video compact disk* dapat meningkatkan pemahaman konsep, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Apsari, D.S., Sudiarta, I G.P., & Suharta, I G.P. (2018) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *blenden learning* berbantuan video pembelajaran membuat siswa lebih antusias dan termotivasi dalam memecahkan masalah. Budi Purwanti, 2015 menyatakan bahwa pengembangan media video pembelajaran matematika untuk penyajian data statistik dengan model ASSURE dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Dalam penerapan model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) berbantuan video pembelajaran aspek psikologis siswa tidak dapat diabaikan. Kerana dibutuhkan keinginan, kemauan, rasa tertarik, rasa butuh, dan rasa senang serta nyaman yang harus dimiliki siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu aspek psikologis yang dimaksud adalah minat, seperti dalam penelitian Sardini (2013) yang menyatakan bahwa minat belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Serta beberapa peneliti lainnya yang menyatakan bahwa minat belajar siswa berpengaruh positif terhadap prestasi matematika siswa (Laksono, Ariyanti, & Santoso, 2015; Sirait, 2016; Wilda, Salwah, & Ekawati, 2016). Melihat hal tersebut minat belajar

siswa tidak dapat diabaikan begitu saja dalam proses pembelajaran matematika. Minat belajar merupakan ketertarikan dan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan terlibat dalam aktivitas belajar karena menyadari pentingnya atau bernilainya hal yang dipelajari (Sutikno & Sardine, 2013). Lebih lanjut W.S. Winkel (Budiarti, 2011) menyatakan bahwa minat sebagai kecenderungan subyek yang bersifat menetap, untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasa tertentu dan merasa senang untuk mempelajari materi itu. Jika dikaitkan dengan proses pembelajaran, ketika siswa telah berminat terhadap salah satu mata pelajaran maka siswa tersebut akan sangat tertarik untuk mempelajarinya, dan sangat mungkin untuk mengulang-ulang kegiatan belajar tersebut hingga benar-benar puas ditambah lagi dengan pemberian video pembelajaran yang akan sangat menunjang aktivitas siswa. Demikian halnya dengan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah yang merupakan fokus dalam pembelajaran CPS, minat akan mendorong siswa untuk terus berusaha mencari strategi dengan mengerahkan segala kemampuannya untuk menghasilkan ide-ide kreatif berdasarkan pengetahuan yang telah dimilikinya hingga menemukan solusi yang paling tepat.

Berdasarkan argumentasi diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau dari Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lunnyuk Tahun Pelajaran 2018/2019”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran matematika. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa ditinjau dari minat belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor berikut.

1. Model pembelajaran yang diterapkan dirasa kurang membiasakan siswa untuk berpikir kreatif. Siswa diberikan soal setelah diberikan contoh, dimana soal yang diberikan hampir mirip yang membuat siswa fokus pada cara cepat yang telah dijelaskan ketimbang langkah procedural penyelesaian yang menyebabkan kebanyakan siswa masih bingung dalam mengerjakan soal yang sedikit berbeda/soal non rutin.
2. Dalam proses pembelajaran siswa disajikan soal berupa konsep bukan soal pemecahan masalah yang menyebabkan siswa masih cenderung menghafal proses penyelesaiannya (cenderung kurang bermakna).
3. Siswa masih kesulitan mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini terlihat dari kesulitan siswa memahami dan mengidentifikasi soal cerita yang berkaitan dengan permasalahan kontekstual, yang membuat siswa bingung dalam menyusun strategi penyelesaian karena tidak mampu membuat pemodelan matematika dari soal cerita yang diberikan.
4. Model pembelajaran yang diterapkan hanya berfokus pada pertemuan tatap muka dikelas saja membuat siswa yang membutuhkan waktu lebih dalam memahami materi pelajaran akan kesulitan dalam mengembangkan ide-ide kreatif yang

dimiliki dan membuatnya kurang bersemangat dalam belajar karena merasa tertinggal oleh teman-temanya.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah yang akan dikaji agar lebih terarah mengingat keterbatasan waktu, biaya, kemampuan, dan fasilitas yang tersedia, yaitu variabel-variabel lain selain variabel penelitian yang tidak dapat dikontrol oleh peneliti dianggap berpengaruh sama baik terhadap kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah tersebut diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

a. Rumusan Masalah Kuantitatif

- 1) Apakah kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi aritmatika sosial yang mengikuti model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) berbantuan video pembelajaran lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lundyk Tahun Pelajaran 2018/2019?
- 2) Pada kelompok siswa yang memiliki minat belajar yang lebih tinggi, apakah kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi aritmatika sosial yang mengikuti model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) berbantuan video pembelajaran lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lundyk Tahun Pelajaran 2018/2019?

- 3) Pada kelompok siswa yang memiliki minat belajar yang lebih rendah, apakah kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi aritmatika sosial yang mengikuti model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) berbantuan video pembelajaran lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lundyk Tahun Pelajaran 2018/2019?

b. Rumusan Masalah Kualitatif

- 1) Bagaimana model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) berbantuan video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lundyk Tahun Pelajaran 2018/2019?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

a. Kuantitatif

- 1) Apakah kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi aritmatika sosial yang mengikuti model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) berbantuan video pembelajaran lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lundyk Tahun Pelajaran 2018/2019.
- 2) Pada kelompok siswa yang memiliki minat belajar yang lebih tinggi, apakah kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi aritmatika sosial yang mengikuti model pembelajaran *creative problem solving* (CPS)

berbantuan video pembelajaran lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lundyk Tahun Pelajaran 2018/2019.

- 3) Pada kelompok siswa yang memiliki minat belajar yang lebih rendah, apakah kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi aritmatika sosial yang mengikuti model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) berbantuan video pembelajaran lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lundyk Tahun Pelajaran 2018/2019.

b. Kualitatif

- 1) Bagaimana model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) berbantuan video pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lundyk Tahun Pelajaran 2018/2019.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah ditinjau dari minat belajar matematika siswa diharapkan memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun dari segi praktis.

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan

pemecahan masalah ditinjau dari minat belajar matematika siswa ini diharapkan mampu menjadi pilihan atau sumbangan ide untuk para pengajar dalam melaksanakan proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan dapat meningkatkan minat belajar pada materi aritmatika sosial yang diajarkan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Praktisi Pendidikan

Terlaksananya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu pilihan dan acuan dalam mempertimbangkan sistem pembelajaran yang akan diterapkan serta dapat dijadikan sebagai bahan untuk meninjau kembali sistem pembelajaran yang telah diterapkan guna menemukan strategi yang terbaik dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru Mata Pelajaran

penelitian ini dapat dijadikan pedoman oleh guru sehingga dapat mengembangkan kemampuan profesionalnya dalam mengevaluasi dan memperbaiki proses pembelajaran yang dikelolanya. Selain itu diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah khususnya dalam bidang pelajaran matematika sehingga mampu mempengaruhi kualitas belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Diharapkan dapat lebih meningkatkan lagi minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika sehingga motivasi dalam belajar dapat lebih ditingkatkan. Dengan demikian diharapkan rasa ingin tahu siswa dapat lebih

terpacu karena siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan media yang sudah ada.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi bagi para peneliti khususnya dibidang pendidikan dalam meneliti aspek-aspek yang diduga memiliki kontribusi terhadap kemajuan pendidikan.

1.7 Definisi Variabel Penelitian

Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka dijelaskan beberapa istilah variabel penelitian sebagai berikut:

1.7.1. Definisi Konseptual

a. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Model pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada ketrampilan pemecahan masalah, yang diikuti dengan penguatan kreatifitas, Karen (Purwati, 2015).

b. Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik untuk mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik.

c. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS) Berbantuan Video Pembelajaran

Model pembelajaran *creative problem solving* (CPS) merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan pada kemampuan pemecahan masalah dan penguatan ketarampilan dalam memecahkan masalah dengan bantuan video pembelajaran sebagai pengetahuan awal sebelum proses pembelajaran berlangsung di kelas.

d. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa

Pemecahan masalah matematika merupakan suatu proses menerapkan pengetahuan (*knowledge*) yang telah diperoleh siswa sebelumnya ke dalam situasi yang baru, Susanto (2013).

e. Minat Belajar Siswa

Minat adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap suatu obyek yang sesuai dengan keinginannya untuk mengetahui dan mempelajari serta membuktikan lebih lanjut tentang obyek tertentu, dengan perhatiannya adanya kecenderungan untuk berhubungan lebih aktif dengan obyek tersebut, Bimo Walgito (Roza, 2015)

f. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang lazim atau sudah biasa diterapkan, seperti kegiatan sehari-hari di kelas oleh guru (Santayasa, 2005).

1.7.2. Definisi Operasional

a. Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* (CPS)

Menurut Obsorn sebagaimana dikutip oleh Pepkin (Saminanto, 2011), yang menguraikan langkah-langkah *Creative Problem Solving* (CPS) ke dalam tiga prosedur, yaitu: (1) menemukan fakta, melibatkan penggambaran masalah, mengumpulkan dan meneliti data, serta informasi yang bersangkutan; (2) menemukan gagasan, berkaitan dengan memunculkan dan memodifikasi gagasan tentang strategi pemecahan masalah; dan (3) menemukan solusi yaitu proses evaluative sebagai puncak pemecahan masalah.

b. Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan video yang berisikan tentang gambaran materi yang akan dipelajari dikelas secara garis besar yang juga memuat penyelesaian masalah sederhana sebagai pengetahuan awal siswa sebelum berlangsungnya proses pembelajaran.

c. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika

Kemampuan pemecahan masalah matematika dalam penelitian ini menggunakan tes yang memenuhi indikator sebagai berikut: (1) memahami masalah, (2) merencanakan strategi penyelesaian, (3) melakukan perhitungan, dan (4) memeriksa kembali proses dan hasilnya.

d. Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yang meliputi aspek sebagai berikut: (1) ketertarikan/rasa senang, (2) perhatian dalam

belajar, (3) keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, (4) pengetahuan yang dimiliki.

e. Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran yang terdiri dari 3 tahapan sebagai berikut: (1) Pendahuluan, (2) Kegiatan Inti, dan (3) Penutup.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1.8.1. Asumsi Penelitian

Pada penelitian ini terdapat asumsi yang digunakan sebagai landasan berpikir. Asumsi-asumsi tersebut antara lain:

- a. Nilai ulangan matematika pada BAB sebelumnya diasumsikan telah dibuat dan dilaksanakan sesuai dengan prosedur penilaian yang baik. Dengan demikian, dapat dianggap memcerminkan kemampuan awal siswa yang sesungguhnya.
- b. Variabel-variabel lain selain variabel penelitian yang tidak dapat dikontrol oleh peneliti dianggap berpengaruh sama baik terhadap kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

1.8.2. Keterbatasan Penelitian

Karena terbatasnya tenaga, waktu, dan biaya penelitian ini memiliki keterbatasan yakni populasinya terbatas pada siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lunnyuk pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019.