

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Kajian Teori dan Hasil Penelitian yang Relevan

2.1.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Menurut W. H . Buston memandang belajar sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu dengan lingkungannya. Buston berpendapat bahwa unsur utama dalam belajar adalah terjadinya perubahan pada seseorang. Perubahan tersebut menyangkut aspek kepribadian yang tercermin dari perubahan yang bersangkutan yang tentu juga bersamaan dengan interaksinya dengan lingkungan dimana ia berada. Sedangkan menurut pendapat Sagne belajar adalah proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi menjadi kopabilitas baru (Moh. Suardi, 2018).

Belajar merupakan proses individu melalui pengalaman mental, pengalaman fisik maupun pengalaman sosial untuk membangun gagasan atau pengalamannya terhadap suatu materi atau informasi (Muin, 2012). Setiap individu akan menjadi dewasa akibat belajar dan pengalaman yang dialami sepanjang hidupnya (Lestari, 2017). Belajar adalah suatu proses dimana mekanisme akan berubah prilakunya akibat dari pengalaman (Firmansyah, 2015).

Dari beberapa pendapat diatas dapat diartikan bahwa belajar merupakan proses berubahnya individu dari tidak mengerti menjadi mengerti baik dari sikap, pengetahuan dan pengalaman.

Individu yang sedang dalam proses belajar diharapkan akan mendapat perubahan sesuai dengan target belajar yang telah ditentukan (Firmansyah, 2015). Dalam dunia pendidikan pelaku utama proses belajar adalah siswa, dimana siswa tersebut diharapkan dapat berubah sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan oleh lembaga pendidikan. Menurut Tatan dan Tetti dalam (Lestari, 2012) belajar selalu melibatkan perubahan dalam diri individu

baik itu kematangan berpikir, berperilaku, maupun kedewasaan dalam menentukan sebuah pilihan.

Menurut (Moh. Suardi 2018:10) istilah pembelajaran berkaitan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan dalam kelas yang pada dasarnya apa yang dilakukan guru agar proses belajar mengajar berjalan lancar, bermoral dan membuat siswa merasa nyaman merupakan bagian dari aktivitas mengajar, juga secara khusus mencoba dan berusaha untuk mengimplementasikan kurikulum dalam kelas. Sementara itu pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Pembelajaran adalah proses intraksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

2.1.2 Pengertian Model Pembelajaran Missouri Mathematic Project (MMP)

Fatimah (Ida Farida 2022:15) menjelaskan bahwa model pembelajaran *Missouri Mathematic Project* (MMP), pada dasarnya merupakan suatu program yang dirancang untuk membantu guru secara efektif dalam mengajar menggunakan latihan-latihan agar guru mampu membuat peserta didik mendapatkan perolehan dan nilai yang menonjol dalam belajarnya .

Penerapan model pembelajaran *Missouri Mathematic Project* (MMP) dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa. Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi yang dikembangkan dalam kurikulum nasional. Siswa dituntun dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis agar dapat memecahkan masalah matematika kemudian membuat kesimpulanya.

Menurut (Ramlan, 2014) Model pembelajaran merupakan cara atau teknik penyajian yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Model atau metode sangat penting perannya dalam pembelajaran, karena dengan pemilihan model atau metode yang tepat dapat mengarahkan guru pada kualitas pembelajaran yang efektif. Dalam mengajar diperlukan metode yang tepat untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif (Rosyadi, 2006). Menurut (GOOD, Grouws, dan Ebmeire, 2014), mendefinisikan *Missouri Mathematic Project* sebagai suatu program yang didesain untuk membantu guru dalam hal efektivitas penggunaan latihan-latihan agar siswa mencapai peningkatan yang luar biasa. Menurut (Sigit dan Harina, 2017), *Missiouri Mathematic Project* (MMP) adalah suatu model pembelajaran yang terstruktur untuk membantu guru dalam penggunaan latihan-latihan agar siswa mencapai peningkatan karena siswa diberikan kesempatan juga keleluasaan untuk berpikir baik kelompok ataupun individu serta agar siswa mampu mengaplikasikan pemahaman sendiri dengan cara bekerja sendiri dalam seatwork.

2.1.3 Langkah-Langkah Model *Missouri Mathematic Project*

Menurut Krismanto (Amin, Linda Yurike dan Susan Sumedap, 2022) *Missouri Mathematic Project* (MMP) terdiri dari beberapa bagian , yaitu:

1. Pendahuluan atau review
 - a. Membahas PR (Pekerjaan Rumah)
 - b. Meninjau ulang pelajaran lalu yang terkait dengan materi baru.
 - c. Membangkitkan motivasi
2. Pengembangan
 - a. Penyajian ide baru sebagai perluasan konsep matematika terdahulu
 - b. Penjelasan, diskusi demonstrasi dengan contoh konkret yang sifatnya piktorial dan simbolik
3. Latihan dengan bimbingan guru
 - a. Siswa merespon soal

- b. Guru mengamati
- c. Belajar kooperatif
4. Kerja Mandiri
Siswa bekerja sendiri untuk latihan atau perluasan konsep
5. Penutup
 - a. Siswa membuat rangkuman pembelajaran, membuat rangkuman tentang hal-hal baik yang sudah dilakukan serta hal-hal yang kurang baik yang harus dihilangkan.
 - b. Memberi tugas PR.

2.1.4 Keunggulan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Missouri Mathematic Project* (MMP)

Ditinjau dari langkah-langkah model pembelajaran *Missouri Mathematic Project* (MMP), keunggulan dan kekurangan model pembelajaran ini menurut (Ida Farida, 2022), yaitu ;

- a) Keunggulan Model *Missouri Mathematic Project* (MMP)
 - Banyak materi yang bias disampaikan kepada siswa karena tidak terlalu banyak memakan waktu, artinya penggunaan waktu dapat diatur relative ketat.
 - Banyaknya soal sehingga siswa terampil dalam berbagai soal.
 - Melatih kerjasama antar siswa pada langkah kerja kooperatif, mengerjakan lembar kerja secara berkelompok akan membuat siswa saling membantu kesulitan masing-masing dan saling bertukar pikiran.
- b) Kekurangan Model *Missouri Mathematic Project* (MMP)
 - Kurang menempatkan siswa pada kondisi yang aktif.
 - Siswa harus berkonsentrasi penuh terhadap pembelajaran.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Missouri Mathematic Project* (MMP) maka akan diketahui hasil belajar matematika siswa, apakah semakin meningkat atau bahkan semakin menurun. Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha,

2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Pendapat dari (Mustakim, 2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Dari beberapa pendapat diatas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penialin yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan.

2.1.5 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar berkaitan dengan perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku dalam diri seseorang akibat pembelajaran yang dilakukannya, perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan bukan termasuk kedalam hasil belajar (Lestari, 2012). Menurut sudjana 2005 dalam (Firmansyah, 2015) hasil belajar merupakan perubahan yang dimiliki oleh seseorang setelah melalui proses belajarnya. (Muin, 2012) mengatakan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang didapat oleh seseorang berupa perubahan dalam dirinya yang didapat setelah proses belajar.

Ciri-ciri hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dengan ketentuan yang telah ditetapkan dan dapat dinilai serta diukur. Keberhasilan belajar siswa ditunjukkan dengan adanya perubahan pada dirinya dari hasil belajar kognitif matematika (Nugraha, dkk, 2020). Dari pembahasan diatas dapat dikatakan bahwa faktor utama yang memengaruhi hasil belajar adalah kemampuan berpikir kreatif siswa dan juga tingkat kemandirian belajar yang dimiliki siswa. Hasil belajar matematika adalah pola perubahan tingkah laku yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh setelah melakukan proses belajar matematika (Lestari, 2012). Proses belajar matematika akan ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol atau angka

(Firmansyah, 2015). Hal tersebut dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan belajar matematika siswa atau individu.

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah pencapaian yang didapat dari sebuah proses belajar matematika yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor dan memiliki skala nilai berupa angka, simbol, maupun huruf.

1.1.6 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, karena manusia dalam mencapai hasil tidak hanya menyangkut aktivitas fisik saja, tetapi terutama sekali menyangkut kegiatan otak yaitu berfikir. Menurut M. Dalyono (Endang Sri Wahyuningsih, 2020) yang mempengaruhi hasil belajar menyangkut faktor internal maupun eksternal.

a. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam diri siswa yang berpengaruh dalam meraih hasil belajar. Adapun faktor internal tersebut yaitu:

1) Faktor Intelegensi (Kecakapan)

Intelegensi atau kecakapan seseorang merupakan faktor pembawaan, walaupun bias juga diupayakan dengan latihan-latihan tertentu. Ranah kejiwaan yang berkedudukan pada otak ini, dalam perspektif psikologis kognitif adalah sumber sekaligus pengendalian ranah-ranah kejiwaan lainnya, yakni ranah afektif (rasa) dan psikomotorik (karsa).

2) Faktor Minat dan Motivasi

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan motivasi sebagai sesuatu yang kompleks, yang akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energy yang ada pada diri manusia sehingga akan bergayut pada

persoalan gejala kejiwaan, perasan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak dan melakukan sesuatu.

3) Faktor Cara Belajar

Yang dimaksud cara belajar adalah bagaimana seseorang melaksanakan belajar. Hal ini mencakup konsentrasi dalam belajar, usaha mempelajari kembali materi yang telah dipelajari, membaca dengan teliti dan berusaha menguasai dengan baik, selalu mencoba menyelesaikan dan berlatih mengerjakan soal.

b. Faktor Eksternal

Selain dipengaruhi faktor dalam diri siswa, hasil belajar juga dipengaruhi faktor eksternal. Yang termasuk faktor eksternal ini yaitu faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

1) Lingkungan Keluarga

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (Endang Sri Wahyuningsih, 2020) menjelaskan bahwa keluarga ini terbentuk berdasarkan kesadaran hidup bersama dalam satu atap sebagai suami istri, saling interaksi dan berpotensi punya anak akhirnya membentuk komunitas baru. Sekiranya keluarga itu merupakan keluarga harmonis, ubungan orang tua dengan anak-anak, antara anak dengan anak dapat berjalan lancar, maka cenderung memberi stimulus dan respon yang baik dari anak sehingga perilaku dan hasilnya menjadi baik. Orang tua yang aktif memberi bimbingan belajar dan selalu memperhatikan belajar anaknya dirumah akan cepat meningkatkan hasil belajar anak tersebut.

2) Lingkungan Sekolah

Sekolah merupakan lingkungan belajar (*learning environment*) yang mempunyai peranan yang sangat penting dan meningkatkan hasil belajar siswa. Faktor

sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah. Dalam beberapa hasil penelitian tentang sekolah yang efektif membuktikan bahwa kecenderungan atau hasil belajar siswa sangat ditentukan oleh lingkungan belajar disekolah. Oleh karena itu yang pening adalah bagaimana menciptakan kondisi efektif agar setiap siswa bias mengembangkan dirinya secara optimal

2.1.7 Ranah Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Dimana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan antara lain (Endang Sri Wahyuningsih, 2020) :

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Keenam jenjang atau aspek yang dimaksud yaitu mengenal (*recognition*), pemahaman (*comprehension*), penerapan atau aplikasi (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), evaluasi (*evaluation*).

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri dari lima aspek. Kelima aspek dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat kompleks. Kelima aspek itu yaitu penerimaan (*reciving/attending*), jawaban (*responding*), penilaian (*assasment*), organisasi, karakteristik nilai atau internalisasi nilai.

3) Ranah Psikomotor

Terdapat enam tingkatan keterampilan bertindak individu, yaitu:

- a) Gerakan reflex yaitu keterampilan pada gerakan yang tidak sadar.
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c) Kemampuan perceptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris dan lain-lain.
- d) Kemampuan dibidang fisik, misalkan kekuatan, keharmonisan dan ketepatan.
- e) Gerakan-gerakan skil, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretative.

2.1.8 Pengertian Matematika

Menurut (Trygu 2020:60) menjelaskan bahwa matematika merupakan ilmu abstrak karena sifat matematika yang abstrak (tidak nyata). Hal itu dikatakan oleh H. W Fowler dalam Suyitno (Sundayana, 2016) dimana ia mengatakan bahwa Matematika adalah ilmu abstrak mengenai ruang dan bilangan. Matematika adalah tolak ukur utama untuk mengukur tingkat kecerdasan seseorang, mulai dari perkembangan hingga pada saat ini atau dewasa ini (Priatna dan Yuliardi, 2019:2). Hal tersebut bias kita lihat langsung dimana tes atau soal-soal yang diberikan, entah itu disekolah atau perguruan tinggi serta saat melamar pekerjaan pun matematika selalu digunakan.

Ada juga yang mengatakan bahwa matematika adalah ilmu yang universal yang mendasari ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern (Ratumanan, 2017), dimana

matematika dapat atau memberikan pengaruh terhadap perkembangan dunia teknologi di Indonesia bahkan di dunia ini.

Namun berdasarkan asal-usul kata (etimologi), matematika itu adalah ilmu pengetahuan. Hal ini dikatakan oleh The Liang Gie (Haryono, 2014) dalam bukunya yang berbunyi :

Istilah matematika berasal dari istilah latin yaitu *Mathematica* yang awalnya mengambil istilah Yunani *Mathematike* yang berarti *relating to learning* yang berkaitan dengan hubungan pengetahuan. Kata Yunani tersebut mempunyai akar kata *Mathema* yang berarti pengkajian, pembelajaran, ilmu atau pengetahuan (*knowledge*) yang ruang lingkungannya menyempit, dan arti teknisnya menjadi menyempit, dan arti sempitnya menjadi pengkajian matematika. Kata *Mathematike* yang berhubungan juga dengan kata lainnya yang serumpun, yaitu *Mathenein* atau dalam bahasa Perancis *les math,atiques* yang berarti belajar (*to learn*). Jadi berdasarkan asal-usulnya maka kata matematika berarti pengetahuan yang diperoleh dari hasil proses belajar.

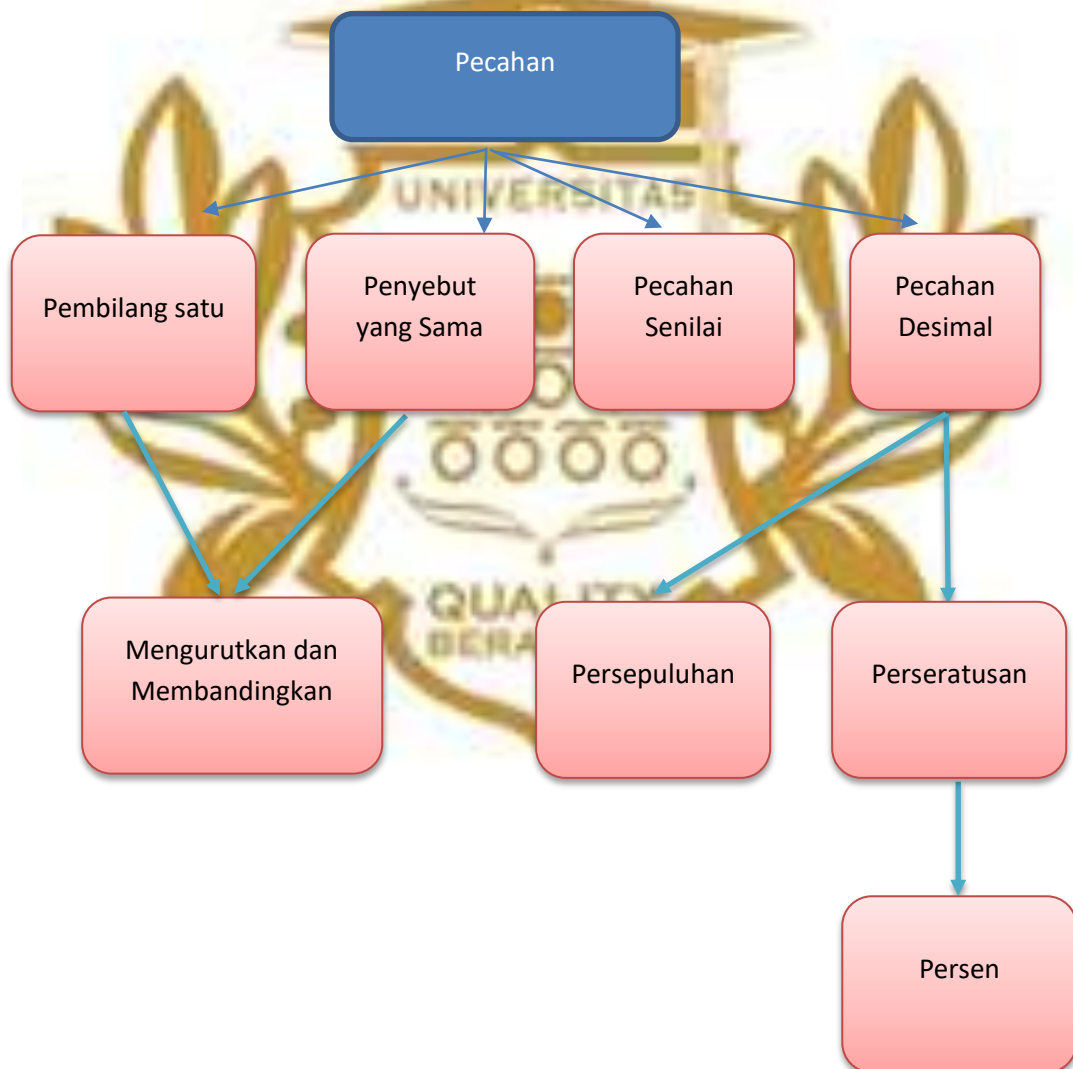
Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang diperoleh dari proses hasil belajar, dimana yang menjadi persoalan atau permasalahannya adalah tentang apa yang dipelajari.

2.1.9 Materi Pecahan

Pecahan adalah suatu pembilang yang merupakan hasil bagi antara bilangan bulat dan bilangan asli dimana bilangan yang dibagi (pembilang) nilainya lebih kecil dari bilangan pembaginya (penyebut). Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan materi pecahan. Adapun tujuan dari dibuatkannya materi pecahan ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Membandingkan dua pecahan dengan pembilang satu.
- 2) Mengurutkan beberapa pecahan dengan pembilang satu.

- 3) Membandingkan dua pecahan dengan penyebut sama.
- 4) Mengurutkan beberapa pecahan dengan penyebut sama.
- 5) Mengenali pecahan senilai setelah mengamati gambar dan symbol matematika.
- 6) Menyatakan pecahan desimal persepuluh.
- 7) Menyatakan pecahan desimal perseratusan
- 8) Mengubah pecahan persepuluhan menjadi desimal.
- 9) Mengubah pecahan perseratusan menjadi desimal.
- 10) Mengubah pecahan desimal perseratusan menjadi persen.



Gambar 2.1. Peta Konsep Materi Pecahan

Adapun materi yang akan diajarkan yaitu;

a) Pecahan dengan Pembilang Satu

Pecahan dengan pembilang satu artinya angka yang digunakan sebagai pembilang hanyalah angka 1.

Contohnya: $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{5}$, $\frac{1}{6}$, dan seterusnya.

Ibu guru membawa sebuah pizza. Beliau akan memotong pizza tersebut menjadi 4 bagian yang sama. Ibu guru akan membagi potongan-potongan pizza tersebut kepada 4 siswa yang mendapat nilai tertinggi.

Guru :

Berapa bagian pizza yang didapat masing-masing siswa

Mitha :

Tiap anak mendapatkan 1 bu...

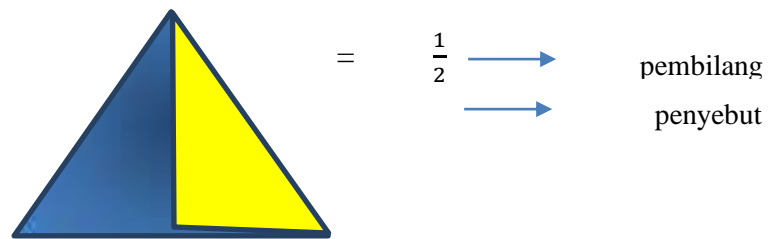
Guru :

Ya, tiap anak mendapatkan 1 dari 4 bagian pizza utuh, untuk menyatakannya kita menggunakan bilangan pecahan. Pernyataan pecahan tersebut dapat dituliskan menjadi $\frac{1}{4}$.

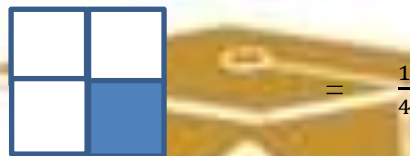
Ditha :

Oh begitu ya Bu. Jadi kita menggunakan pecahan.

Gambar 2.2. Pecahan dengan pembilang Satu



Gambar 2.3. Pecahan dengan pembilang Satu



Bandungkan daerah arsir antara kedua pecahan tersebut.
 Daerah arsir mana yang lebih besar?

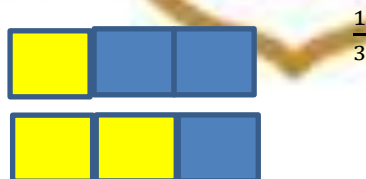
Daerah arsir $\frac{1}{2}$ lebih besar dari daerah arsir $\frac{1}{4}$.

Maka dapat ditulis sebagai berikut.

$$\frac{1}{2} < \frac{1}{4}$$

b) Pecahan dengan Penyebut Sama

Gambar 2.4. Pecahan dengan penyebut sama



Gambar 2.5. Pecahan dengan penyebut sama

$$= \frac{2}{3}$$

Bandungkan daerah arsir antara kedua pecahan tersebut.
 Daerah mana yang lebih kecil?

Daerah arsir $\frac{1}{3}$ lebih kecil dari daerah arsir $\frac{2}{3}$.

Atau dapat ditulis sebagai berikut.

$$\frac{1}{3} < \frac{2}{3}$$

c) Pecahan Senilai

Gambar 2.6. Pecahan senilai



Gambar 2.7. Pecahan senilai



Atau dapat dikatakan bahwa $\frac{2:2}{6:2} = \frac{1}{3}$

Dari gambar diatas kita ketahui bahwa pecahan diatas bernilai sama, jadi $\frac{2}{6} = \frac{1}{3}$.

d) Pecahan Desimal Persepuluhan dan Perseratusan

- Bentuk $\frac{1}{10}$ bisa dituliskan dalam bentuk desimal menjadi 0,1.

Cara mudah yang biasa digunakan yaitu, $1 : 10 = 0,1$.

- Bentuk $\frac{1}{100}$ bisa ditulis dalam bentuk desimal menjadi 0,01.

Cara mudah yang biasa digunakan yaitu, $1 : 100 = 0,01$.

e) Menghubungkan Pecahan Desimal Perseratusan dengan Konsep Persen

Konsep persen banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya banyak kalian temukan saat berbelanja di sebuah swalayan, disana kalian akan mendapat potongan harga atau diskon dalam bentuk persen (%). Dapatkah kalian mengubah pecahan desimal perseratusan menjadi bentuk persen? Dapatkah kalian menentukan hubungan antara pecahan desimal dengan konsep persen? Untuk mengetahui hubungan pecahan desimal perseratusan dengan konsep persen mari kita lihat penjelasan dibawah ini.

Bentuk 0,75 jika diubah ke persen yaitu $\frac{75}{100}$ yang artinya jika dua angka dibelakang koma maka pecahannya diubah menjadi seperatus, dan jika diubah menjadi persen menjadi 75%.

Penyelesaiannya yaitu;

$$0,75 = \frac{75}{100}$$

$$\frac{75}{100} \times 100\% = 75\%$$

2.1.10 Penelitian yang Relevan

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Marini Mansyur dan Khaerani terhadap siswa kelas IV di SMP Negeri 4 Bantimurung menyatakan bahwa sesudah menggunakan model pembelajaran MMP (*Missouri Mathematic Project*) terdapat peningkatan yang signifikan yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Dalam penelitiannya menyatakan bahwa hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata pre-tes 42,09 sedangkan rata-rata post-tes 83,73, rata-rata skor gain ternormalisasi 0,72 dalam katagori tinggi dan berdistribusi normal untuk data kemampuan pemecahan masalah matematis (Marini Mansyur dan Khaerani, 2020).

Menurut Lalu Jaswandi menyatakan bahwa respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran MMP (*Missouri Mathematic Project*) dalam kegiatan pembelajaran termasuk kategori respon positif.

Penggunaan model pembelajaran MMP (*Missouri Mathematic Project*) dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa. Dari hasil uji hipotesis yang dilakukan terdapat pengaruh signifikan setelah menggunakan model pembelajaran MMP (*Missouri Mathematic Project*) yang dilakukan di siswa kelas V SDN 2 Batu Jangkih (Lalu Jaswandi, 2023).

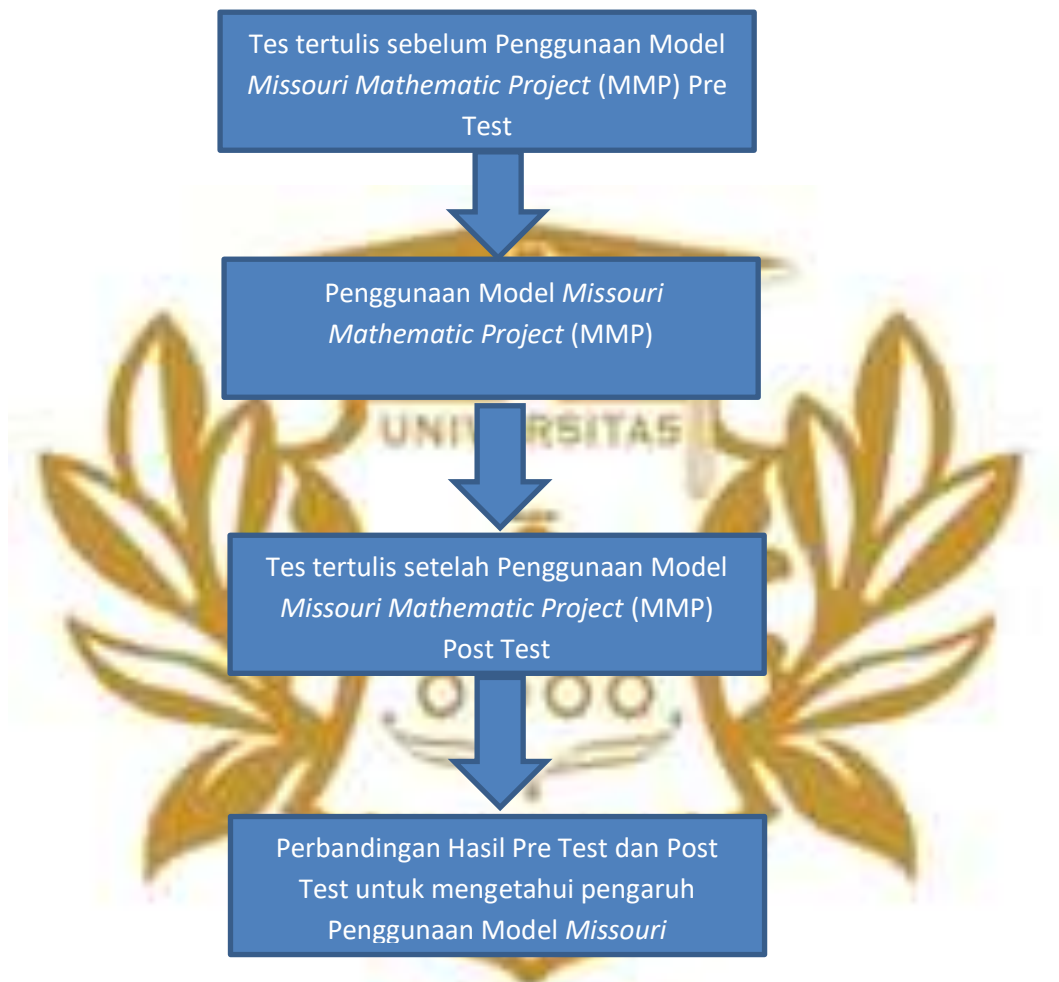
Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Ahmad Muhaimin dan Zubaidah Amir MZ di SMP Negeri 20 Pekanbaru terhadap kelas VIII menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan model pembelajaran MMP (*Missouri Mathematic Project*) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan terdapat pengaruh kemampuan verbal terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa (Ahmad Muhaimin dan Zubaidah Amir MZ, 2020).

2.2 Kerangka Berpikir

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya yaitu faktor dari luar siswa atau faktor eksternal. Salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat proses belajar mengajar. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran *Missouri Mathematic Project* (MMP).

Model pembelajaran *Missouri Mathematic Project* (MMP) adalah suatu program yang dirancang untuk membantu guru secara efektif menggunakan latihan-latihan agar guru mampu membuat siswa mendapatkan perolehan yang menonjol dalam prestasinya. Intervensi guru terfokus pada bagaimana cara guru mengajar agar terjadi pembelajaran lebih efektif dan siswa pun aktif, focus pada kebermaknaan belajar, mengatur seatwork, review harian dengan latihan mental matematika, melakukan evaluasi dan intruksi. Hal ini bertujuan untuk melibatkan seluruh siswa untuk berperan aktif untuk merangsang kemampuan saat pembelajaran berlangsung.

Bedasarkan masalah diatas maka penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Missouri Mathematic Project* (MMP) pada kelas IV SD Negeri 040544 Dolat Rayat. Maka kerangka berpikir penelitian ini dapat diilustrasikan pada Gambar berikut.



Gambar 2.8. kerangka berpikir

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya, maka perlu diuji kebenarannya. Para ahli menafsirkan hipotesis adalah dugaan terhadap hubungan antar dua variable atau lebih. Jadi, hipotesis Ex Post Facto Merupakan penelitian yang menjelaskan atau menemukan bagaimana variable-variabel dalam penelitian saling berhubungan atau

berpengaruh, serta menemukan bagaimana gejala-gejala atau perilaku itu terjadi.

Hipotesis dari penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa kelas IV^a (kelas eksperimen) dan siswa kelas IV^b (kelas kontrol). Kelas IV^a memiliki nilai lebih unggul setelah dilakukan eksperimen dalam pembelajaran matematika.

Bedasarkan kajian teori, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh model pembelajaran *Missouri Mathematic Project* (MMP) terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 040544 Dolat Rayat.

2. Hipotesis Nol (H₀)

Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Missouri Mathematic Project* (MMP) terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 040544 Dolat Rayat.

