**“Implementasi Model Market Place Activity Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Motivasi Belajar Siswa**

**Yogi Daniarsa**

**Pogram Study Magister Pendidikan Matematika Universitas Pasundan Bandung**

***Email :*** [***yogi22daniarsa@gmail.com***](mailto:yogi22daniarsa@gmail.com)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Info Artikel** |  | **Abstrak** |
| ***Sejarah Artikel***  Diterima:  01 Bulan Tahun  Diterima:  01 Bulan Tahun |  | Kemampuan berpikir kreatif dan *Motivasi Belajar* matematis siswa di SMK relatif masih rendah. Model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hal tersebut menerapkan model pembelajaran Market Place Activity (MPA). Tujuan penelitian untuk mengetahui: Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran Market Place Activity dari pada model pembelajaran langsung, *Motivasi Belajar* siswa yang memperoleh pembelajaran model Market Place Activity dibandingkan dengan memperoleh pembelajaran langsung, Korelasi antara peningkatan kemampuan berpikir kreatif dengan motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Market Place Activity. Penelitian menggunakan metode campuran (*Mixed Method*) tipe *embedded.* Populasi penelitian ini siswa kelas XI BDP di SMK Pasundan 1 Bandung. Adapun sampel dari penelitian ini siswa kelas XI BDP 1 kelas eksperimen dan siswa kelas XI BDP 2 kelas kontrol. Instrumen menggunakan tes kemampuan berpikir kreatif dan angket *motivasi belajar* *siswa*, lembar observasi kegiatan pembelajaran dan pedoman wawancara. Hasil penelitian menunjukkan: Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran Market Place Activity lebih baik dari pada model pembelajaran langsung, *Motivasi Belajar* matematis siswa yang memperoleh pembelajaran model Market Place Activity lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran langsung, Terdapat korelasi antara peningkatan kemampuan berpikir kreatif dengan motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Market Place Activity. |
| ***Kata kunci***  **Market Place Activity**  **Kemampuan Berpikir Kreatif**  **Motivasi Belajar Siswa** |  |

**Latar Belakang Masalah**

Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia, sedangkan kualitas sumber daya manusia tergantung pada kualitas pendidikannya. Menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis peranan sangat penting yaitu pendidikan. Kemajuan bangsa Indonesia dapat mencapai melalui penataan pendidikan yang baik, dengan adanya berbagai upaya peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat menaikkan harkat dan martabat manusia Indonesia. Untuk mencapainya, pembaharuan pendidikan di Indonesia perlu terus dilakukan untuk menciptakan dunia pendidikan yang adaptif terhadap perubahan zaman. Harkat bangsa bergantung pada pendidikan yang dikecap oleh anak-anak masa ini. Dan pendidikan formal (sekolah) untuk mencerdaskan anak bangsa merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan masyarakat. Ully Muzakir, (hal. 216:2013) menyatakan Pendidikan yang berkualitas merupakan harapan dan tuntutan seluruh stakeholder, semua orang tentunya akan lebih suka menuntut ilmu pada lembaga yang memiliki mutu yang baik. Atas dasar ini maka sekolah/lembaga pendidikan harus dapat memberikan pelayanan dan mutu yang terbaik agar tidak ditinggalkan dan mampu bersaing dengan lembaga pendidikan lainnya. Harris YP Sibuea, (hal. 161:2017) menyatakan Kurikulum pendidikan selalu direformasi tergantung pada perkembangan zaman, karena didasarkan pada pengaruh tujuan pendidikan itu sendiri agar proses pembelajaran lebih efektif.

Bahkan hakikatnya yang terjadi hingga saat ini, hasil belajar matematika siswa masih rendah, baik pada jenjang pendidikan dasar maupun jenjang menengah. Rendahnya hasil belajar matematika siswa menurut hasil survei IMSTEP-JICA (Development of Science And Mathematics Teaching for Primary and Second Education in Indonesia (IMSTEP)-Japan International Cooperation Agency (JICA)) dikarenakan dalam proses pembelajaran matematika guru umumnya terlalu berkonsentrasi pada latihan menyelesaikan soal. Dalam kegiatan pembelajaran, guru biasanya menjelaskan konsep secara informatif, memberikan contoh soal, dan memberikan soal-soal latihan.

Untuk itu peran guru agar dapat benar-benar profesional dalam menjalankan tugasnya sebagai pembaharu, Faad Maonde, (hal. 142:2015) menyatakan Guru sebagai indikator dan peran utama untuk mendorong siswa belajar matematika sebagian belum memenuhi persyaratan kompetensi yang diharapkan oleh semua pemangku kepentingan dalam rangka meningkatkan prestasi siswa. Banyak upaya yang telah ditempuh untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, antara lain: pembaharuan dalam kurikulum, pengembangan model pembelajaran, perubahan sistem penilaian, dan lain sebagainya. Salah satu unsur yang sering dikaji dalam hubungannya dengan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah model yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Achdiyat, M., (hal. 52:2016) menyatakan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran menjadi sangat penting untuk meraih prestasi belajar. Siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi bahkan pada dasarnya siswa senang bertanya. Kepercayaan diri dalam siswa mendorong keingintahuan untuk bertanya dan aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga meningkatkan prestasi belajar. Menurut Cahyono, C., (hal.163:2021) mengatakan “Tuntutan kualitas pembelajaran, diperlukan sebuah inovasi dan dilaksanakan dalam pembelajaran, salah satunya dengan merancang dan melaksanakan model pembelajaran yang mampu memenuhi tuntutan kebutuhan siswa”. Menurut para peneliti tentang penerapan model pembelajaran ada beberapa guru yang kurang memperhatikan karakteristik siswa dan menggunakan model pembelajaran yang kurang variatif, sehingga peserta didik kurang dilibatkan di dalam kelas. Dalam hal ini guru masih menerapkan pendekatan konvensional (teacher center) yang membuat peserta didik pasif dalam pembelajaran, sehingga peserta didik merasa jenuh dan mengabaikan materi-materi yang telah disampaikan oleh guru. Sintema & Marban, (hal.8:2021), menyatakan “Kemampuan guru dalam pembelajaran untuk mengidentifikasi dan menawarkan penjelasan yang bertujuan untuk menghilangkan kesalahpahaman bergantung pada tingkat pengetahuan materi pelajarannya”.

Pendapat (Afdareza et al., 2020) mengatakan “model pembelajaran sangat perlu sekali dalam proses belajar mengajar. Penggunaan model yang tepat akan membangkitkan semangat dan minat belajar siswa. Namun model pembelajaran tersebut masih memiliki kelemahan yang mempengaruhi perkembangan kognitif siswa sehingga perlu dikembangkan model pembelajaran tersebut”. Dalam hal penyampaian materi pelajaran oleh guru sangat memegang peranan penting dalam menentukan arah dan keberhasilan siswa mempelajari suatu mata pelajaran. Minat belajar siswa berupa dorongan-dorongan dari dalam diri siswa secara psikologisdalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan agar individu aktif dan bahagia (Sari et al., 2019; Maula & Hidayah, 2019)

Menurut Malihah, I., (hal.58:2020), Metode Market Place merupakan pembelajaran aktif, yang diimplementasikan gaya belajar aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM) pada kegiatan belajar. Hal yang penting diteliti pada penelitian ini, metode *market place* bagian dari metode belajar yang menarik untuk diteliti, pada pembelajaran matematika. Syafri,. Edi,. Endrizal,. N.. (hal.3:2013),. *Market. Place. Activity.* adalah. metode. pembelajaran. yang. berbentuk. kegiatan. pasar,. dimana. siswa. dapat. melaksanakan. kegiatan. aktivitas. jual. beli. informasi. pada. waktu. yang. tepat. dalam. mencari. dan. menyelidiki. sesuatu. secara. sistematis,. kritis,. logis. dan. analitis. Oleh karena itu, pada penulisan ini akan dijabarkan bagaimana konsep pengembangan metode *market place* dalam pembelajaran matematika. Evita,. E.,. (hal.75:2019),. mengatakan. “Market. Place. Activity. (MPA). merupakan. salah. satu. jenis. pembelajaran. kooperatif. yang. menitikberatkan. pada. pembelajaran. dengan. cara. kerja. sama. dalam. kelompok,. dimana. setiap. anggota. kelompok. saling. bekerjasama. dalam. melakukanjual. beli. informasi..

Banyak beranggapan bahwa penggunaan model Market Place Activity secara esensial model yang dilakukan berkaitan dengan kegiatan pasar atau keuangan cenderung tepatnya digunakan pada mata mata pelajaran misalkan Akutansi, Pemasaraan ataupun Ekonomi lainnya. Namun setelah penliti menganalisa model ini bersifat model kegiatan pembelajaran bentuk keaktifan siswa didalam kelas yang pernah juga diterapkan di mata pelajaran IPA atau Pendidikan Agama Islam secara diskusi dalam menyelesaikan masalah dengan baik. Selain itu mata pelajaran matematika merupakan suatu pelajaran yang mempunyai karakteristik berpikir logis, kritis, sistematis, tekun, kreatif dan terdapat nilai-nilai luhur matematika bermanfaat untuk berbagai jenis mata pelajaran lain dan program sekolah. Depdiknas, (hal.105:2006) menyatakan “Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kemampuan siswa yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran”. Hal ini sesuai dengan pasal 2 undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 3 bahwa pendidikan nasional berfungsi meningkatkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dalam mengembangkan potensi peserta didik.

Tujuan pendidikan di Indonesia salah satunya melalui mata pelajaran matematika, siswa diharapkan memiliki kemampuan berpikir kreatif. Hal ini kemampuan berpikir kreatif matematis yang dimaksud yaitu kemampuan mengemukakan ide-ide dalam menyelesaikan masalah matematika. Menurut Utami, R. W., (hal.43:2020), “Kemampuan berpikir kreatif adalah suatu kemampuan kognitif dalam proses memecahkan masalah yang dapat menjadikan seseorang menggunakan intelegensinya dengan cara yang unik dan diarahkan menuju pada sebuah hasil”. Dalam memecahkan masalah matematika tidak selalu sama menyelesaikan cara dengan yang sebelumnya, bahkan siswa dituntut untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematika agar mampu menyelesaikan masalah matematika dengan berbagai macam cara penyelesaian. Tambunan, N. (hal.209:2016), memandang “berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide-ide atau gagasan yang ada pada dirinya guna memecahkan masalah yang dihadapinya baik secara konsep maupun nyata”, sehingga menghasilkan ide-ide baru maupun cara memandang seseuatu dengan cara yang berbeda dari biasanya.Sebagai upaya mengembangkan siswa dalam hasil belajar matematika, perlunya motivasi belajar siswa untuk meningkatkan suatu pembelajaran yang tepat, sehingga dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertukar pendapat, bekerjasama dengan teman, berinteraksi dengan guru, menggunakan maupun mengingat kembali konsep yang dipelajari.

Berkenaan dengan hal di atas, peneliti mencoba untuk melakukan suatu penelitian terhadap Implementasi Model Market Place Activity (MPA) dalam Pembelajaran Matematika untuk mengetahui pembelajaran aktif dan siswa mampu menyelesaikan masalah lebih baik. Supaya penelitian dapat lebih terarah, maka sebaiknya permasalahan dibatasi terhadap Implementasi Model Market Place Activity Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Kemampuan Komunikasi Matematis Serta Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Di SMK Pasundan 1 Bandung. Dengan demikian peneliti dapat menganalisa apakah terdapat perbedaan hasil matematika antara siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan model Market Place Activity dan model pembelajaran langsung, hal ini model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil matematika siswa. Disamping itu, peneliti juga menganalisa apakah ada ke konsistenan antara model pembelajaran dan tingkat motivasi belajar matematika siswa dengan kemampuan berpikir kreatif yang akan diterapkan pada materi Barisan dan Deret.

Menurut. Basuki,. K.. H.. (hal.123:2015),. bahwa. “Siswa. akan. belajar. dengan. sungguh-sungguh. tanpa. ada. paksaan,. bila. diberikan. motivasi. yang. tinggi. diharapkan. akan. mencapai. prestasi. yang. tinggi.. Adanya. motivasi. berprestasi. yang. tinggi. dalam. diri. siswa. menjadikan. siswa. terdorong. oleh. kemauannya. sendiri. untuk. mengatasi. berbagai. kesulitan. belajar. yang. akan. dihadapinya,. dan. lebih. lanjut. siswa. akan. sanggup. untuk. belajar. mandiri.. Untuk. itu. Guru. harus. mampu. mengembangkan. pendekatan. pembelajaran. yang. dapat. memotivasi. belajar. siswa.. U.S.,. S.. (hal.246:2012),. ‘Setiap. guru. harus. mampu. memotivasi. siswa. dalam. belajar. agar. motivasi. yang. ada. pada. masing-masing. siswa. tergugah. secara. optimal. untuk. meraih. prestasi. belajar.

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut: Kemampuan berpikir kreatif siswa masih dianggap kurang tertanam dalam diri siswa, rendahnya kemampuan berpikir kreatif pada aktivitas belajar siswa, secara umum motivasi belajar siswa terlihat tergolong rendah. Hal tersebut masih kurang percaya diri siswa jika menjawab dari soal matematika yang mereka kerjakan, rendahnya antara penerapan model pembelajaran dan tingkat motivasi belajar siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif, Supianti,. I.. I.,.(hal.1:2019),. menyatakan. “Berpikir. kreatif. merupakan. kemampuan. yang. esensial. dalam. kehidupan. sehari-hari. [1].. Karena. dapat. menjadikan. orang. lebih. fleksibel,. terbuka,. dan. dapat. mudah. menyesuaikan. diri. dengan. berbagai. situasi. dan. masalah.. Kreativitas. dikonseptualisasikan. sebagai. pemikiran. yang. berbeda. atau. kinerja. ahli. kreatif. [2].. Kemampuan. berpikir. kreatif. terdapat. terhadap. tujuan. pembelajaran. yang. tercantum. dalam. Undang-Undang. Nomor. 20. Tahun. 2003. tentang. Sistem. Pendidikan. Nasional.. Kemampuan. berpikir. kreatif. mewujudkan. bagian. keterampilan. yang. diperlukan. dalamdunia. kerja”.

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut di atas, maka masalah yang akan diteliti dan dikaji lebih lanjut dalam penelitian ini yaitu: peningkatan kemampuan kreatif matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran Market Place Activity lebih baik dari pada siswa yang memperoleh model pembelajaran langsung, motivasi belajar siswa setelah memperoleh pembelajaran dengan model Market Place Activity, terdapat korelasi antara kemampuan kreatif matematis siswa dengan motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Market Place Activity.

**Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode campuran (*Mixed Method*) tipe *embedded* yaitu dengan mengkombinasikan penggunaan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif bersama-sama. Metode penelitian model *embedded* merupakan metode penelitian yang mengkombinasikan penggunaan metode penelitian kuantatif dan kualitatif secara simultan atau bersama-sama tetapi bobot metodenya berbeda. Metode ini sebenarnya merupakan penguatan saja dari proses penelitian yang menggunakan metode tunggal (kuantitatif dan kualitatif). Penyisipan dilakukan pada bagian yang membutuhkan penguatan atau penegasan sehingga simpulan yang dihasilkan memiliki tingkat kepercayaan pemahaman yang lebih baik bila dibandingkan dengan hanya menggunakan satu pendekatan saja (Indrawan dan Yaniawati, 2014).

Berikut adalah metode penelitian *Embedded Design* menurut Creswell (Indrawan dan Yaniawati, 2014):

***Quantitative (or Qualitative) Design***

***Data Collection and Analysis***

****

***Interpretation***

**Gambar 3.1**

**Metode Penelitian tipe *Embedded Design***

Dalam penelitian ini, penelitian metode kuantitatif digunakan untuk memperoleh data berkaitan dengan kemampuan berpikir kreatif matematis setelah menggunakan model pembelajaran Market Place Activity, sedangkan penelitian kualitatif digunakan untuk memperoleh data berkaitan pada sikap siswa yang memperoleh pembelajaran setelah diberikan motivasi belajar.

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *True Eksperimental Desain* dengan bentuknya yaitu *Pretest-Posttest Control Group Desain*. Bentuk desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random yang nantinya disebut dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen, kemudian dua kelompok tersebut diberi pretes untuk mengetahui kemampuan awal pada masing-masing kelompok tersebut.

Menurut Ruseffendi, (hlm. 50:2010), bentuk *pretest-posttest control group desain* dapat digambarkan pada Gambar 3.2 sebagai berikut.

A : O X O

-------------------------------

A : O O

**Gambar 3.2**

***Pretest-Posttest Control Group Desain***

Keterangan:

A : Subjek yang dipilih secara acak menurut kelas

O : P*retest* atau *posttest* yaitu tes kemampuan berpikir kreatif siswa

X : Pembelajaran matematika dengan menggunakan metode pembelajaran Market Place Activity

Menurut Sugiyono (2016, hlm. 61) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI pada kompetensi keahlian Bisnis dan Daring Pemasaran (BDP) di SMK Pasundan 1 Bandung sebanyak 2 kelas yaitu XI BDP 1 dan XI BDP 2. Sampel yang dipilih dari populasi pada penelitian ini yaitu kelas XI BDP 1 sebagai kelas eksperimen yaitu kelas yang menggunakan model pembelajaran Market Place Activity dan kelas XI BDP 2 sebagai kelas kontrol yaitu kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung.

Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh data, baik kualitatif maupun kuantitatif. Instrumen untuk memperoleh data kuantitatif diperoleh melalui tes (pretes dan postes). Soal yang digunakan dalam *pretest* dan *postest* adalah sama. Sedangkan Instrumen untuk memperoleh data kualitiatif (non-tes) adalah angket, lembar observasi dan wawancara, pada instrumen non-tes yang digunakan adalah skala *Likert* untuk mengukur tingkat positif atau negatifnya sikap kemampuan berpikir kreatif dan motivasi belajar siswa terhadap penerapan model pembelajaran Market Place Activity dalam pembelajaran matematika.

Angket yang digunakan adalah angket tertutup, artinya jawaban sudah disediakan dan peserta didik hanya tinggal memilih salah satu altenatif jawaban yang sudah disediakan yang paling sesuai dengan pendapatnya, serta angket tersebut berbentuk skala sikap dengan model Skala *Likert* yang meminta kepada kita sebagai individual untuk menjawab suatu pernyataan dengan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Tentu (N), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Angket yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol saat postes. Angket diberikan saat postes dilakukan untuk mengetahui *motivasi belajar* matematis kedua kelas tersebut setelah pembelajaran.

Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan proses pembelajaran. Lembar observasi digunakan untuk mengukur tingkat aktivitas siswa dan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Semua aktifitas siswa dan guru didata dalam pedoman observasi. Aspek-aspek mengenai yang diobservasi yaitu persiapan, pendahuluan, kegiatan inti, penggunaan media, metode, sumber belajar, pengelolaan kelas, evaluasi dan penutup. Observasi adalah suatu studi yang dilakukan secara terencana dan sistematis melalui pengamatan terhadap gejala spontan yang terjadi. Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui aktivitas kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran Market Place Activity.

Wawancara dilaksanakan terhadap siswa kelas XI SMK Pasundan 1 Bandung yang aktivitas siswa yang memperoleh model pembelajaran Market Place Activity. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap model pembelajaran Market Place Activity. Teknik wawancara ini diterapkan untuk melengkapi informasi yang belum diperoleh dari hasil pengamatan dan angket *Motivasi belajar* matematis siswa. Pedoman wawancara merupakan panduan dalam suatu format wawancara untuk melakukan wawancara terhadap subjek penelitian terkait pada *motivasi belajar* matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran Market Place Activity. Wawancara dilakukan untuk memperjelas data *motivasi belajar* matematis siswa melalui observasi dan catatan lapangan selama pengamatan di kelas. Pedoman wawancara ini berisi pertanyaan-pertanyaan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar matematis siswa.

**Analisis Data Angket *Motivasi Belajar Siswa***

Pengumpulan data untuk mengetahui bagaimana gambaran *motivasi belajar belajar* matematis yang mendapat pembelajaran matematika dengan model pembelajaran Market Place Acivity dibandingkan dengan yang memperoleh pebelajaran langsung, serta gambaran mengenai aktivitas siswa terhadap pembelajaran model Market Place Acivity, peneliti menggunakan :

Keterangan :

= Nilai rata-rata

WF = Jumlah nilai siswa yang memilih setiap kategori

F = Jumlah Siswa

Menurut Suherman dalam Sari, (hlm.65:2016) berpendapat “ .....jika skor subjek lebih besar daripada jumlah skor netral, maka subjek tersebut mempunyai sikap yang positif. Sebaliknya jika skor subjek kurang dari skor netral, maka subjek tersebut mempunyai sikap negatif”.

Berdasarkan pendapat tersebut kriteria Angket Motivasi Belajar Siswa sebagai berikut:

Market Place Activity Positif

Market Place Activity Negatif

Analisis pengujian kesamaan rata-rata skor Motivasi Belajar matematis siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, tahapan yang harus dilalui yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun langkah-langkah uji yang digunakan kriteria pengujian hipotesisnya yakni pengujian data tes kemampuan berpikir kreatif matematis siswa untuk data keseluruhan.

**Analisis Data Korelasi**

Uji korelasi dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat korelasi antara kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan *Motivasi belajar* matematis siswa. Dengan menggunakan program *SPSS 25.0 for Windows,* uji korelasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi menggunakan uji korelasi *Pearson*. Setelah mengetahui data *gain* kemampuan berpikir kreatif matematis dan *Motivasi belajar* siswa pada kelas eksperimen berdistribusi normal.

Hipotesis yang digunakan dalam hipotesis ststistik (uji dua pihak) menurut Sugiyono (2016, hlm.120:2016) sebagai berikut:

:

:

Keterangan:

:Tidak terdapat korelasi antara kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dan *Motivasi belajar*

matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran *Market Place Activity*

: Terdapat korelasi antara kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dan *Motivasi belajar* matematis

siswa yang menggunakan model pembelajaran *Market Place Activity*.

Kriteria pengujian dengan mengambil taraf signifikansi 0,05 menurut Uyanto (hlm.114:2006) adalah sebagai berikut:

* Jika nilai signifikansinya > 0,05 maka diterima
* Jika nilai signifikansinya < 0,05, maka ditolak

Koefisien korelasi yang telah diperoleh perlu ditafsirkan untuk mengetahui tingkat korelasi antara kemampuan berpikir kreatif dengan *Motivasi belajar* siswa. Pedoman untuk memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi menurut Sugiyono (hlm.231:2016)

**Tabel 3.9**

**Koefisien Korelasi dan Interpretasi Uji Korelasi**

| Nilai Korelasi Sampel (r) | Interpretasi |
| --- | --- |
| 0,00 – 0,199 | Sangat Rendah |
| 0,20 – 0,399 | Rendah |
| 0,40 – 0,599 | Sedang |
| 0,60 – 0,799 | Kuat |
| 0,80 – 1,00 | Sangat Kuat |

**Analisis Data Kualitatif**

Dalam analisis data kualitatif, teknik pengumpulan data yang akan dilakukan peneliti adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada yaitu teknik pengumpulan dan triangulasi. Triangulasi yang akan dilakukan berupa triangulasi teknik, yakni peneliti melakukan pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Data yang diperoleh melalui analisis terhadap data yaitu wawancara dan observasi.

**Analisis Data Observasi**

Data hasil observasi yang dianalisis adalah aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran matematika. Lembar observasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi lebih jauh tentang temuan yang diperoleh secara kuantitatif dan kualitatif.

Data kualitatif yang diperoleh dengan menggunakan lembar observasi. Dari lembar observasi tersebut akan dihitung presentase aktivitas dan nilai-nilai karakter guru dan siswa ketika pembelajaran matematika berlangsung dalam setiap pertemuan. Presentase aktivitas siswa menggunakan rumus Sudjana, (2008) berikut ini:



Keterangan :

P = Aktivitas

F = frekuensi aktivitas

N = Jumlah siswa

**Tabel 3.10**

**Kategori Penilaian Aktivitas**

|  |  |
| --- | --- |
| Range Presentase | Kriteria |
| 1% - 25% | Sedikit sekali |
| 26%-50% | Sedikit |
| 51%-75% | Banyak |
| 76%-100% | Banyak sekali |

**Analisis Data Wawancara**

Data hasil wawancara yang dianalisis untuk memperoleh informasi lebih tentang suatu masalah, guna mempertegas serta melengkapi data yang telah diperoleh melalui angket dan tes. Melalui wawancara diharapkan data yang telah diperoleh benar-benar menggambarkan dan sesuai dengan keadaan sebenarnya, dimana hal tersebut sulit diperoleh dari angket atau hasil test. Harapan lain melalui wawancara ini adalah mengelaborasi jawaban yang masih dirasakan kurang lengkap atau belum terjaring melalui angket dan tes. Selain itu, wawancara dilakukan untuk menggali pandangan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Market Place Activity*.

**Hasil Penelitian**

**Analisis Hasil Data Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis”**

Untuk mengetahui kualitas peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan komunikasi matematis siswa, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dilakukan perhitungan nilai indeks *gain* ternormalisasi berdasarkan kriteria indeks *gain* menurut Hake dalam Widyastuti dan Eliyarti, (hlm.400:2014) *gain* ternormalisasi dihitung dengan rumus berikut:

Menentukan rerata indeks *gain* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil perhitungan rerata indeks *gain* kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan kategori yang disajikan sebagai berikut:

**Tabel 3.8**

**Kriteria Indeks *Gain* (g)**

|  |  |
| --- | --- |
| Besar *Gain* (g) | Interpretasi |
| g 0,700 | Tinggi |
| 0,300 g < 0,700 | Sedang |
| g 0,300 | Rendah |

Semakin tinggi rerata indeks *gain*, maka semakin tinggi pula peningkatan yang terjadi akibat penerapan model pembelajaran pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Sama halnya dengan pengujian data pretes dan postes, untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif

Selanjutnya melaksanakan pengolahan data nilai peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan rumus mencari data indeks *gain* ternormalisasi*,* didapat nilai *gain* maksimum, *gain* minimum, nilai rata-rata, dan simpangan baku seperti terdapat pada Tabel 4.31. Dibawah ini disajikan statistik deskriptif data hasil postes kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 4.31**

**Statistik Deskriptif Data Indeks *Gain* Kemampuan Berpikir Kreatif**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Descriptive Statistics** | | | | | | | |
|  | “N” | Range | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation | Variance |
| Eksperimen | 30 | 0,48 | 0,27 | 0,75 | 0,59 | 0,11 | 0,013 |
| 48% | 27% | 75% | 59% | 11% |
| Kontrol | 30 | 0,41 | 0,29 | 0,70 | 0,51 | 0,12 | 0,013 |
| 41% | 29% | 70% | 51% | 12% |

Pada tabel 4.31 diperoleh bahwa skor rata-rata indeks *gain* pada kemampuan kreatif matematis untuk kelas eksperimen adalah 0,59 sedangkan kelas kontrol adalah 0,51. Varians untuk kelas eskperimen adalah 0,013 dan untuk kelas kontrol adalah 0,013 dengan simpangan baku untuk kelas eksperimen bernilai 0,11 dan kelas kontrol bernilai 0,12.

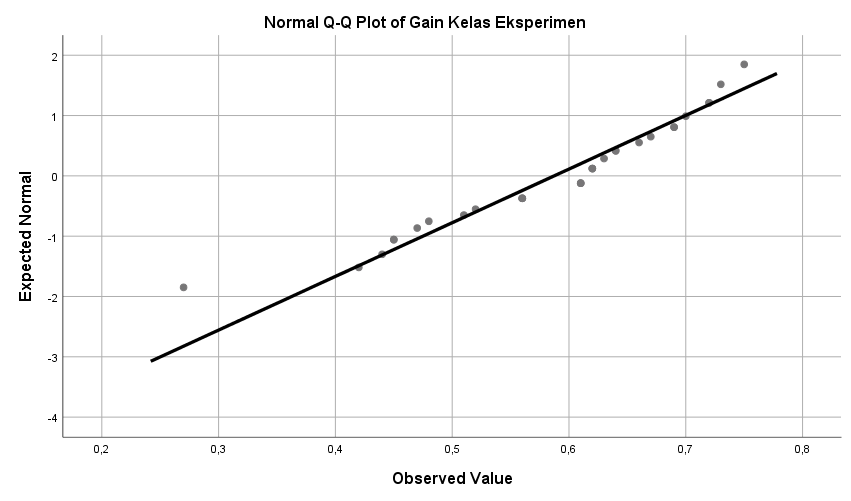
Setelah diketahui gambaran statistik deskriptif skor *gain* ternormalisasi kelas eksperimen dan kelas kontrol, langkah selanjutnya melakukan uji normalitas terhadap skor *gain* ternormalisasi kedua kelas tersebut dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan taraf signifikansi 0,05. Tampilan outputnya seperti terdapat pada Tabel 4.32.

**Tabel 4.32**

**Output Data Normalitas Indeks *Gain* Tenormalisasi**

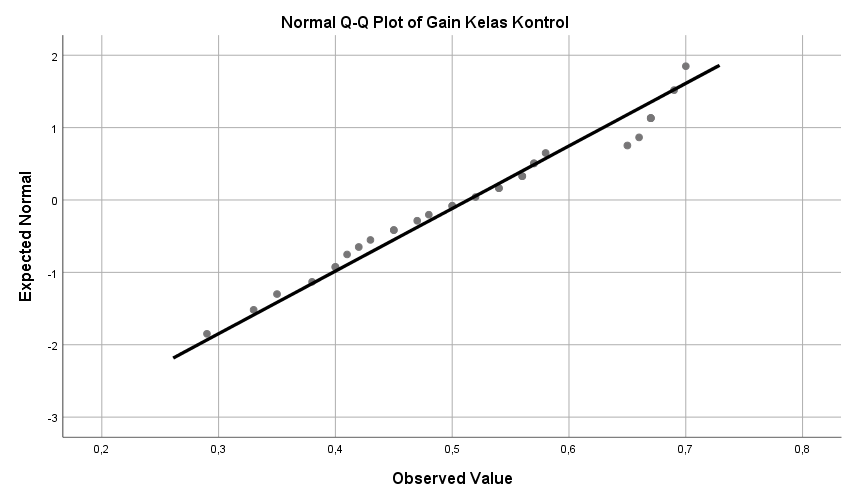
|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **“Tests of Normality”** | | | | | | |
|  | Kolmogorov-Smirnova | | | Shapiro-Wilk | | |
| Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| Gain Kelas Eksperimen | 0,180 | 30 | 0,014 | 0,939 | 30 | 0,086 |
| “Gain Kelas Kontrol” | 0,114 | 30 | 0,200\* | 0,961 | 30 | 0,331 |
| \*. This is a lower bound of the true significance. | | | | | | |
| a. Lilliefors Significance Correction | | | | | | |

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada Tabel 4.32 signifikansi data skor *gain* ternormalisasi pada kemampuan kreatif matematis pada kelas eksperimen adalah 0,086 dan signifikansi data skor *gain* ternormalisasi untuk kelas kontrol adalah 0,331. Karena nilai signifikansi kedua kelas lebih dari 0,05 jadi kedua kelas merupakan sampel berdistribusi normal. “Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Grafik 4.5 dan Grafik 4.6.”



**Grafik 4.5**

**Normalitas Q-Q Plots Untuk Skor *Gain* Kelas Eksperimen**



**Grafik 4.6**

**Normalitas Q-Q Plots Untuk Skor *Gain* Kelas Kontrol**

Dari Grafik 4.5 dan Grafik 4.6 terlihat ada garis lurus dari kiri bawah ke kanan atas. Menurut Uyanto (2009, hlm. 49), “Jika Suatu distribusi data normal, maka data akan tersebar di sekeliling garis”. Kedua grafik di atas menunjukan bahwa data skor gain ternormalisasi kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut tersebar disekitar garis lurus. Dapat diartikan bahwa data skor *gain* ternormalisasi kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Setelah melakukan uji normalitas dan hasilnya data tersebut berdistribusi normal, maka selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan uji *levene’s* *test for equality variansces*. Adapun alat untuk mengolah data pada tampilan outputnya terlihat seperti pada Tabel 4.33.

**Tabel 4.33**

**Output Uji Homogenitas Dua Varians Data Indeks Gain Ternormalisasi**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Test of Homogeneity of Variances** | | | | | |
|  | | Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| Gain Kemampuan Berpikir Kreatif | Based on Mean | 0,127 | 1 | 58 | 0,722 |
| Based on Median | 0,335 | 1 | 58 | 0,565 |
| Based on Median and with adjusted df | 0,335 | 1 | 55,62 | 0,565 |
| Based on trimmed mean | 0,181 | 1 | 58 | 0,672 |

Berdasarkan hasil *output* uji homogenitas varians dengan menggunakan uji *Levene* pada Tabel 4.33 nilai signifikansinya adalah 0,722. Hal ini berarti nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data indeks *gain* pada kemampuan berpikir kreatif siswa untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varians yang sama, atau kedua kelas tersebut homogen.

Uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji statistic parametrik, yaitu *Independent sample t-test*. Uji ini digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Karena kedua sampel (kelas eksperimen dan kelas kontrol) berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen maka dilanjutkan dengan uji-t yaitu dengan menggunakan *independent sample t-test* untuk menguji kesamaan dua rata-rata, dengan taraf signifikansi 0,05. Adapun hipotesis dirumuskan dalam hipotesis statistik (uji satu pihak) sebagai berikut:

:

:

Keterangan:

: Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran Market

Place Activity tidak lebih baik atau sama dengan siswa yang memperoleh model pembelajaran langsung.

: Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran Market

Place Activity lebih baik dari pada siswa yang memperoleh model pembelajaran langsung.

Hasil output *independent sample t-test* dapat dilihat pada Tabel 4.34.

**Tabel 4.34**

**Output Uji-t *Gain* Ternormalisasi**

| ***Independent Samples Test*** | | | | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | ***“Levene's Test for Equality of Variances”*** | | ***t-test for Equality of Means*** | | | | | ***95% Confidence Interval of the Difference*** | |
| ***F*** | ***Sig.*** | ***T*** | ***df*** | ***Sig. (2-tailed)*** | ***Mean Difference*** | ***Std. Error Difference*** | ***Lower*** | ***Upper*** |
| *Gain*  *Berpikir*  *Kreatif* | *Equal variances assumed* | *0.127* | *0.722* | *2.502* | *58* | *0.015* | *0.737* | *0.294* | *0.015* | *0.133* |
| *“Equal variances not assumed”* |  |  | *2.502* | *57.95* | *0.015* | *0.737* | *0.294* | *0.015* | *0.133* |

**Tabel 4.35**

**Output Uji-t *Gain* Group Statistics**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **“Group Statistics”** | | | | | |
|  | Kelas | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Gain Kemampuan Berpikir Kreatif | Kelas Eksperimen | 30 | 0,587 | 0,112 | 0,021 |
| Kelas Kontrol | 30 | 0,514 | 0,116 | 0,021 |

Pada Tabel 4.34 diperoleh bahwa nilai sig. (*2 tailed*) adalah 0,015, sehingga nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima. Hal itu juga didukung oleh nilai mean pada Tabel 4.35 pada kelas eksperimen sebesar 0,587 lebih besar dari pada kelas kontrol yaitu sebesar 0,514. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan yakni peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran Market Place Activity lebih baik dari pada siswa yang memperoleh model pembelajaran langsung.

Berdasarkan analisis data *gain* ternormalisasi rata-rata gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing bernilai 0,587 dan 0,514. Artinya peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tergolong sedang.

**Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa**

Untuk menjawab rumusan masalah nomor tiga, tentang *Motivasi Belajar* *Siswa* pada mata pelajaran matematika yang memperoleh model pembelajaran Market Place Activity, dilakukan pengisian lembar skala *Motivasi Belajar* oleh siswa yang berisi 28 pernyataan. Kemudian data dari lembar skala *Motivasi Belajar* dianalisis dengan perhitungan skor skala *Motivasi Belajar* Siswa, secara apriori yakni setiap item dihitung berdasarkan jawaban responden.

Berdasarkan proses analisis terhadap hasil penelitian terdapat menilai *Motivasi Belajar* diperlukan dimensi pengukuran. Menurut Aritonang, motivasi belajar siswa meliputi beberapa dimensi, yaitu: (1) Ketekunan dalam belajar yaitu suatu keadaan dimana individu memiliki suatu perilaku yang bersungguh-sungguh dalam melaksanakan tujuan yang akan dicapainya, (2) Ulet dalam menghadapi kesulitan, suatu kesulitan dan hambatan dalam kegiatan belajar pasti ada dan tidak dapat dihindarkan. Seorang siswa yang memiliki kegigihan dalam menghadapi masalah dalam belajarnya, maka akan dapat keluar dari permasalahan belajar, (3) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, seorang siswa dalam meraih tujuan belajarnya harus memiliki minat yang kuat karena dengan memiliki minat yang kuat sudah pasti siswa tersebut memiliki motivasi belajar yang tinggi untuk meraih dan mengejar tujuan belajarnya. Ketajaman dan perhatian dalam belajar dapat digambarkan sebagai usaha seorang siswa dalam berkonsentrasi dan bersungguh-sungguh dalam melaksanakan tujuan belajar yang telah direncanakan, (4) Berprestasi dalam belajar, suatu kesuksesan dan keberhasilan dari suatu tujuan belajar banyak dilihat dari hasil belajarnya yakni prestasi belajar. Prestasi belajar yang tinggi dapat diraih jika seseorang memiliki motivasi belajar yang tinggi sehingga seseorang akan selalu berusaha dan tidak mudah puas dengan hasil belajarnya dan senantiasa berusaha meraih prestasi belajar, (5) Mandiri dalam belajar yaitu kemandirian dalam belajar sangatlah penting karena dengan kemandirian seseorang akan selalu berusaha secara individu dan tidak selalu bergantung pada orang lain.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *Motivasi Belajar* matematis siswa yang memperoleh pembelajaran matematika menggunakan model Market Place Activity lebih baik daripada siswa yang menggunakan pembelajaran langsung dan secara umum gambaran *Motivasi Belajar* matematis siswa yang menerapkan pembelajaran model Market Place Activity ternyata lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran langsung baik tiap indikatornya maupun tiap aspek dari *Motivasi Belajar*  matematis. Adapun rangkaian hasil analisis data Angket *Motivasi Belajar* matematis kelas eksperimen yang menggunakan model Market Place Activity, sebagai berikut :

**Tabel 4.49**

**Deskripsi Skor Skala** *Motivasi Belajar Siswa* **Kelas Market Place Activity**

| **“No”** | **Indikator** | **Klasifikasi** |
| --- | --- | --- |
| 1. | Ketekunan dalam belajar | 3,51 |
| “2.” | Ulet dalam menghadapi kesulitan | 3,55 |
| 3. | Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar | 3,57 |
| 4. | Berprestasi dalam belajar | 3,46 |
| 5. | Mandiri dalam belajar | 3,87 |
| **Rata-rata** | | **3,59** |

Dari tabel diatas, secara umum rata-rata skor *Motivasi Belajar* siswa kelas eksperimen adalah 3,59 ≥ 3. Artinya siswa memiliki *Motivasi Belajar* matemtis positif terhadap pembelajaran model pembelajaran Market Place Activity. Berdasaran indikator, rata-rata skor *Motivasi Belajar* dari semua indikator juga menunjukkan rata-rata diatas skor netral.

Adapun rangkaian hasil analisis data Angket *Motivasi Belajar* matematis kelas langsung, sebagai berikut:

**Tabel 4.50**

**Deskripsi Skor Skala** *Motivasi Belajar Siswa* **Matematis Kelas Langsung**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Indikator** | **Klasifikasi** |
| “1.” | Ketekunan dalam belajar | 2,97 |
| 2. | Ulet dalam menghadapi kesulitan | 2,98 |
| 3. | Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar | 3,03 |
| 4. | Berprestasi dalam belajar | 2,99 |
| 5. | Mandiri dalam belajar | 3,23 |
| **Rata-rata** | | **3,04** |

Dari tabel diatas, secara umum rata-rata skor *Motivasi Belajar* *Siswa* kelas eksperimen adalah 3,04 ≥ 3. Artinya siswa memiliki *Motivasi Belajar* matematis positif terhadap pembelajaran model pembelajaran langsung. Berdasarkan indikator, rata-rata skor *Motivasi Belajar* dari semua indikator juga menunjukkan rata-rata diatas skor netral.

Kesimpulan dari hasil deskripsi *Motivasi Belajar Siswa* matematis berdasarkan tiap pernyataan, indikator dan aspek yang diukurnya adalah bahwa *Motivasi Belajar* matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran model Market Place Activity menggambarkan lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran langsung.

Hasil output *independent sample t-test* melalui bantuan program *Software SPSS 25.0 for Windows* untuk uji kesamaan dua rata-rata tampilan *output* dapat dilihat pada Tabel 4.54.

**Tabel 4.54**

**Output Uji-t Postes *Motivasi Belajar* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

| ***Independent Samples Test*** | | | | | | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | ***Levene's Test for Equality of Variances*** | | ***t-test for Equality of Means*** | | | | | ***“95% Confidence Interval of the Difference”*** | |
| ***F*** | ***Sig.*** | ***T*** | ***df*** | ***Sig. (2-tailed)*** | ***Mean Difference*** | ***Std. Error Difference*** | ***Lower*** | ***Upper*** |
| *Posttest*  *Angket Motivasi Belajar* | *Equal variances assumed* | *0,140* | *0,709* | *4,287* | *58* | *0.000* | *9,167* | *2,138* | *4,886* | *13,447* |
| *Equal variances not assumed* |  |  | *4,287* | *57.58* | *0.000* | *9,167* | *2,138* | *4,886* | *13,448* |

Pada Tabel 4.54 diperoleh bahwa nilai sig. (*2 tailed*) adalah 0,000 sehingga nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 maka H0 ditolak dan Ha dierima. Artinya rata-rata *Motivasi Belajar* siswa yang memperoleh model pembelajaran Market Place Activity lebih baik dengan *Motivasi Belajar* siswa yang memperoleh pembelajaran langsung.

Untuk mengetahui seberapa besar hubungan antara kemampuan berpikir kreatif matematis dan *Motivasi Belajar* matematis siswa (Lampiran E.12), perhitungan analisis korelasi menggunakan korelasi pearson melalui bantuan program *Software SPSS 25.0 for Windows*.

**Tabel 4.55**

**Output Uji Korelasi Kemampuan Berpikir Kreatif dan *Motivasi Belajar* Kelas Market Place Activity**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Correlations** | | | |
|  | | Kemampuan Berpikir Kreatif | Motivasi Belajar Siswa |
| Kemampuan Berpikir Kreatif | Pearson Correlation | 1 | 0,673\*\* |
| “Sig. (2-tailed)” |  | 0,000 |
| N | 30 | 30 |
| Motivasi Belajar Siswa | Pearson Correlation | 0,673\*\* | 1 |
| Sig. (2-tailed) | 0,000 |  |
| N | 30 | 30 |
| \*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed). | | | |

Berdasarkan Tabel 4.53, maka diperoleh koefisien korelasi antara kemampuan berpikir kreatif matematis yang menggunakan model Market Place Activity dengan *Motivasi Belajar* sebesar r = 0,673 dengan nilai sig ((2-tailed) sebesar 0,000 < α (α = 0,05) berarti H0 ditolak dan Ha diterima, dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi antara peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis dengan *Motivasi Belajar* belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Market Place Activity dan interprestasi terhadap koefisien korelasi tergolong rendah. Hal ini menunjukkan adanya hubungan searah. Artinya jika kemampuan berpikir kreatif matematis meningkat, akan diikuti dengan meningkatnya *Motivasi Belajar* matematis siswa.

**Hasil Observasi Aktivitas Guru**

Pengamatan terhadap guru dilaksanakan untuk memperkuat hasil penelitian bahwa pembelajaran yang memperoleh model pembelajaran Market Place Activity ini dilaksanakan sesuai langkah-langkah model Market Place Activity. Selanjutnya dilakukan pengamatan, pengamat dan guru akan berdiskusi untuk mengetahui sejauh mana peran guru dalam proses pembelajaran pada setiap pertemuan.

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas guru di atas, terdapat penilaian dengan skor idealnya adalah 20. Akan tetapi aktivitas guru belum sepenuhnya mencapai skor ideal. Bahkan terlihat pada tabel 4.55. bahwa aktivitas yang dominan dilakukan oleh guru terdapat pada pernyataan 6 dan 10 yaitu memberikan kesempatan pada siswa untuk mengidentifikasi masalah yang terdapat pada Lembar Kerja Siswa (LKS) dan meminta siswa untuk membuat kesimpulan berdasarkan jawaban yang didapatkan yang dimana persentasenya mencapai 90% dengan skor 18. Karena dalam pembelajaran dengan menggunakan strategi Market Place Activity, yang memfokuskan siswa untuk menemukan jawaban ataupun kesimpulannya sendiri dengan bantuan bimbingan dari guru. Selain itu, pada pernyataan 15 tentang pengaturan waktu, aktivitas guru mencapai persentase rendah yaitu mencapai 60% dengan skor 12.

Hal ini diakibatkan karena dengan menggunakan model pembelajaran Market Place Activity membutuhkan waktu yang relatif lama dalam pembelajarannya, sehingga dalam melakukan penyelesaian masalah tidak dapat terlaksana dengan baik. Selanjutnya, pernyataan 16 tentang refleksi terhadap siswa, aktivitas guru mencapai persentase rendah yaitu mencapai 65% dengan skor 13. Hal ini karena ketidakefektifan di dalam kelas, sehingga waktu untuk pemberian refleksi terhadap siswa tidak dapat terlaksana dengan baik.

**Hasil Observasi Aktivitas Siswa**

Kegiatan pembelajaran siswa merupakan data penelitian yang diperoleh dari hasil observasi di kelas eksperimen. Aktivitas siswa dikelas eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa beraktivitas sesuai dengan tahapan-tahapan dalam model pembelajaran Market Place Activity.Terdapat 10 aspek yang diamati, termasuk didalamnya perilaku, keaktifan, dan keseriusan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas siswa di atas, terdapat penilaian dengan skor idealnya adalah 20. Akan tetapi aktivitas siswa belum sepenuhnya mencapai skor ideal. Bahkan terlihat pada tabel 4.56 bahwa aktivitas yang dominan dilakukan oleh siswa terdapat pada pernyataan nomor 5 yaitu bertanya kepada guru jika ada hal yang kurang dimengerti tentang materi pelajaran, yang dimana persentasenya mencapai 85% dengan skor 17. Karena dengan adanya pertanyaan dari siswa kepada guru untuk menyakan hal yang kurang diemngerti sangat berguna bagi siswa tersebut dan siswa yang lain, karena pertanyaan tersebut sekilas mengulas materi yang sudah dipelajari. Sehingga siswa yang awalnya tidak mengerti dengan materi tersebut kemungkinan besar akan mengerti jika bertanya kepada guru.

Tabel 4.56 di atas juga terlihat bahwa persentase aktivitas siswa mengalami penurunan dengan persentase mencapai 55% dengan skor 11. Aktivitas siswa yang mengalami penurunan adalah pernyataan nomor 2 yang dimana siswa tidak berdiskusi dengan teman sekelompoknya dalam menyelesaikan soal dalam Lembar Kerja Siswa (LKS). Penurunan ini disebabkan karena observer menilai bahwa siswa berdiskusi bukan mengenai materi yang telah disampaikan, melainkan berdiskusi hal lain yang diluar materi pelajaran.

**Analisis Hasil Data Wawancara**

Kegiatan wawancara dilakukan pada tiap akhir pembelajaran dengan pemilihan siswa diambil dari tiap siswa dari kemampuan berkelompok (unggul, asor) hal tersebut dilakukan untuk melengkapi data yang dibutuhkan. Pertanyaan pada pedoman wawancara merujuk pada indikator yang menjadi kebutuhan informasi tambahan yaitu petanyaan mengenai *Motivasi Belajar* matematis siswa. Kegiatan wawancara pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil wawancara mengenai model pembelajaran yang digunakan dalam hal ini model pembelajaran Market Place Activity umumnya siswa menyukai dan menarik pada soal-soal latihan yang diberikan dan pada tahapan pelaksanaan pembelajarannya siswa sangat aktif dan termotivasi dalam kegiatan kelompok belajarnya, siswa mengalami kebebasan dalam bertanya, baik ke guru ataupun teman dan siswa berani serta yakin dalam menjawab pertanyaan dari guru walaupun kadang masih kurang tepat jawabannya.

Hasil wawancara mengenai *Motivasi Belajar* matematis, siswa umumnya mempunyai semangat juang yang tinggi untuk menyelesaikan soal latihan, dimana ketika mengalami hambatan siswa terus berusaha menyelesaikan hambatan tersebut dan menunjukkan keyakinan diri bahwa dirinya mampu menyelesaikan soal latihan ketika mengalami kesulitan. Sedangkan, hasil wawancara mengenai model pembelajaran yang digunakan dalam hal ini model pembelajaran langsung umumnya siswa menyukai dan menarik pada soal-soal latihan yang diberikan tetapi pada tahapan pelaksanaan pembelajarannya siswa cenderung biasa saja dan siswa mengalami ketidakbebasan dalam bertanya, merasa malu bertanya ke guru dan takut siswa salah menjawab.

Hasil wawancara mengenai *Motivasi Belajar* matematis, siswa umumnya tidak terlalu besemangat dalam menyelesaikan soal latihan, dimana ketika mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal dan tidak terlalu menunjukkan keyakinan diri bahwa dirinya mampu menyelesaikan soal latihan ketika mengalami kesulitan. Berdasarkan hasil wawancara di atas, Pada umumnya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Market Place Activity lebih menarik terutama pada tahap diskusi kelompok, siswa dapat saling bertukar pendapat dengan teman kelompoknya, serta presentasi karena bisa saling bekerja sama dan juga bertukar pikiran serta mengutarakan pendapat kepada rekan antar kelompok. Sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan dengan guru menjelaskan terlebih dahulu sehingga tidak ada kesan yang menarik dari kelas yang menggunakan pembelajaran langsung.

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pada analisis data dan pengujian hipotesis, bahwa kemampuan berpikir kreatif dan komunikasi matematis serta *Motivasi Belajar Siswa* dilihat dari postes sangat berbeda baik siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan model pembelajaran Market Place Activity maupun siswa yang memperoleh dengan metode pemblajaran langsung. Maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran Market Place Activity lebih baik dari pada siswa yang memperoleh model pembelajaran langsung.
2. *Motivasi Belajar* siswa dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran Market Place Activity, mengalami peningkatan hal ini ditandai dengan siswa yang semangat dan tertarik dalam memecahkan permasalahan matematika, terbukti dengan perilaku atau sikap siswa dalam menghadapi tugas, siswapun berani menghadapi berbagai persoalan matematika karena merasa tertantang dalam mengerjakan soal matematika yang sulit. Motivasi belajar siswa meliputi beberapa dimensi, yaitu:
3. Ketekunan dalam belajar yaitu suatu keadaan dimana individu memiliki suatu perilaku yang bersungguh-

sungguh dalam melaksanakan tujuan yang akan dicapainya,

1. Ulet dalam menghadapi kesulitan, suatu kesulitan dan hambatan dalam kegiatan belajar pasti ada dan tidak dapat dihindarkan. Seorang siswa yang memiliki kegigihan dalam menghadapi masalah dalam belajarnya, maka akan dapat keluar dari permasalahan belajar.
2. Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, seorang siswa dalam meraih tujuan belajarnya harus memiliki minat yang kuat karena dengan memiliki minat yang kuat sudah pasti siswa tersebut memiliki motivasi belajar yang tinggi untuk meraih dan mengejar tujuan belajarnya. Ketajaman dan perhatian dalam belajar dapat digambarkan sebagai usaha seorang siswa dalam berkonsentrasi dan bersungguh-sungguh dalam melaksanakan tujuan belajar yang telah direncanakan.
3. Berprestasi dalam belajar, suatu kesuksesan dan keberhasilan dari suatu tujuan belajar banyak dilihat dari hasil belajarnya yakni prestasi belajar. Prestasi belajar yang tinggi dapat diraih jika seseorang memiliki motivasi belajar yang tinggi sehingga seseorang akan selalu berusaha dan tidak mudah puas dengan hasil belajarnya dan senantiasa berusaha meraih prestasi belajar
4. Mandiri dalam belajar yaitu kemandirian dalam belajar sangatlah penting karena dengan kemandirian seseorang akan selalu berusaha secara individu dan tidak selalu bergantung pada orang lain.

Diketahui bahwa *Motivasi Belajar* matematis siswa yang memperoleh pembelajaran model Market Place Activity lebih baik dibandingkan dengan *Motivasi Belajar* matematis siswa yang memperoleh pembelajaran langsung. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran model Market Place Activity memberikan kontribusi dan peranan dalam *Motivasi Belajar* matematis siswa.

1. Terdapat korelasi antara peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis dengan motivasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Market Place Activity dan interprestasi terhadap koefisien korelasi tergolong rendah. Hal ini menunjukkan adanya hubungan searah. Artinya jika kemampuan berpikir kreatif matematis meningkat, akan diikuti dengan meningkatnya motivasi belajar matematis siswa.

**Referensi**

Afdareza, M. Y., Yuanita, P., & Maimudah. (2020). Journal of Educational Sciences. *Enhancing Science Process Skills through Conceptual Teaching and Learning Related to Water-Savings and Natural Events Concept*, *4*(1), 146–152.

Cahyono, C., Sukarliana, L., & Mulyana, D. (hal.163:2021). (2021) *Growing the Character of Responsibility in Students Through Teacher’s Exemplary in AntiCorruption Education Efforts.* advances in social, education and humanities research, 418.

Depdiknas. 2006. Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanaiyah. Jakarta: PT. Binatama Raya

Faad Maonde, Bey, A., Sala, M., Suhar, Lambertus, Anggo, M., Rahim, U., & Tiya, K. (2015). The Discrepancy of Students’ Mathematic Achievement through Cooperative Learning Model, and the ability in mastering Languages and Science. International Journal of Education and Research, 3(1), 141–158. https://www.ijern.com/journal/2015/January-2015/13.pdfFachrurazi, (2011). *Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Komunikasi Matematika Siswa SD*.

IMSTEP-JICA (Development of Science And Mathematics Teaching for Primary and Second Education in Indonesia (IMSTEP)-Japan International Cooperation Agency (JICA))

Indrawan dan Yaniawati, (hal.84:2014). *Metodologi Penelitian*. Bandung: PT. REFIKA ADITAMA.

Malihah, I., & Ihsan, M. N. (2020). Pengembangan Metode Market Place dalam Pembelajaran PAI. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, *5*(1), 56–70. https://doi.org/10.15575/ath.v5i1.8193

Kemampuan Koneksi Matematis Siswa. Skripsi. UPI Bandung: Tidak Diterbitkan.

Ruseffendi, (hlm. 50:2010), Dasar–dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non-Eksakta Lainnya. Bandung: Tarsito Bandung.

Sari, P. C., Eriani, N. D., Audina, T., & Setiawan, W. (2019). Pengaruh pembelajaran berbantuan geogebra terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa SMP. Journal of Education, 1(3), 411–416.

Sari, J. (2016). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Collaborative Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP. Tesis. FKIP UNPAS Bandung.

Sudjana, N. (2008). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung : PT Remaja Rosdakarya:

Sugiyono, (2016). Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.

Tambunan. N, dkk. (2019). Analisis Berpikir Kritis Siswa Melalui Model POE (PREDICT-OBSERVE-EXPLAIN) Di Sekolah Dasar. Jurnal Elementaria Edukasia, 2(2): halaman 170-171Ully Muzakir, (hal. 216:2013)

Utami, R. W., Endaryono, B. T., & Djuhartono, T. (2018b). KEMAMPUAN PESERTA DIDIK DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATEMATIKA. 5(3), 6.

Uyanto, S. S. (2006). Pedoman Analisis Data dengan SPSS. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Widyastuti. (2010). Pengaruh pembelajaran model-elicting activities terhadap kemampuan representasi matematis dan self-efficacy. Tesis. Universitas Pendidikan Bandung: Tidak Diterbitkan.

|  |  |
| --- | --- |
| **Informasi penulis** | |
| **Yogi Daniarsa**   * https://orcid.org/XXXX-XXXX-XXXX-XXX   Pasca Sarjana Universitas Pasundan Bandung  Jl. Sumatra No. Bandung  Indonesia  Email kontak: yogi22daniarsa@gmail.com | **Nama Depan & Belakang Penulis Kedua**  Açıklama: ORCIDhttps://orcid.org/XXXX-XXXX-XXXX-XXXX  Nama Institusi atau Universitas  Alamat Institusi atau Universitas  Negara  Email kontak: email@email.com |
| **Nama Depan & Belakang Penulis Ketiga**  Açıklama: ORCIDhttps://orcid.org/XXXX-XXXX-XXXX-XXXX  Nama Institusi atau Universitas  Alamat Institusi atau Universitas  Negara  Email kontak: email@email.com | **Nama Depan & Belakang Penulis Keempat**  Açıklama: ORCIDhttps://orcid.org/XXXX-XXXX-XXXX-XXXX  Nama Institusi atau Universitas  Alamat Institusi atau Universitas  Negara  Email kontak: email@email.com |