

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keberlangsungan hidup suatu bangsa ditunjang oleh keberhasilan pendidikannya. Lemahnya pendidikan dalam suatu bangsa menjadi bagian awal dari hancurnya bangsa itu. Oleh karena adanya pengaruh yang sangat penting itu, selalu diperlukan perbaikan-perbaikan dan inovasi dalam pendidikan dari masa ke masa. Dalam sistem pendidikan, peserta didik merupakan subyek yang menjadi fokus utama. Pendidikan formal dalam hal ini mempunyai peran penting dalam pengembangan hal yang disebutkan diatas yaitu dengan mengadakan pembelajaran yang berkualitas adalah pembuatan perangkat pembelajaran yang tepat.

Peraturan Pemerintah nomor 19 Tahun 2005 yang berkaitan dengan standar proses mengisyaratkan bahwa guru diharapkan dapat mengembangkan perencanaan pembelajaran, yang kemudian dipertegas melalui Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang standar proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi pendidik pada satuan pendidikan untuk mengembangkan perencanaan pembelajaran. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun perangkat secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Zuhdin, 2011:2).

Guru professional harus mampu mengembangkan persiapan mengajar yang baik, logis, dan sistematis. Persiapan mengajar yang dikembangkan guru memiliki makna yang cukup mendalam bukan hanya kegiatan rutinitas untuk memenuhi kelengkapan administratif, tetapi merupakan cermin dari pandangan, sikap dan keyakinan professional guru mengenai apa yang terbaik untuk mengajar yang matang sebelum melaksanakan pembelajaran, baik persiapan tertulis maupun tidak tertulis (Darmadi, 2009:117).

Perangkat pembelajaran merupakan sekumpulan sumber belajar yang disusun sedemikian rupa dimana siswa dan guru melakukan kegiatan pembelajaran yang meliputi RPP, bahan ajar, lembar aktivitas siswa, media pembelajaran, tes untuk mengukur hasil belajar dan sebagainya (Latief: 2009). Sejalan dengan itu menurut Ibrahim (dalam Trianto, 2011:96) mengemukakan bahwa perangkat pembelajaran adalah perangkat yang diperlukan dan dipergunakan dalam mengelola proses belajar mengajar.

Perangkat pembelajaran perlu dibuat dan dikembangkan oleh guru.

Menurut Jailani (2011:13) mengemukakan:

Beberapa pertimbangan mengenai pentingnya penyusunan dan pengembangan perangkat pembelajaran oleh guru antara lain: untuk peningkatan mutu pembelajaran, sebagai bagian dari tugas pendidik untuk pengembangan profesi, dan sebagai bentuk pertanggungjawaban dalam rangka penjaminan mutu baik internal maupun eksternal. Dengan penyusunan dan pengembangan perangkat pembelajaran yang baik, harapannya mutu pembelajaran, pengembangan profesi, dan mutu lembaga akan lebih baik.

RPP yang dikembangkan oleh guru harus memiliki validitas yang tinggi, Kriteria validitas RPP yang tinggi menurut pedoman penilaian RPP (Akbar, 2013: 144) yaitu:

(1) ada rumusan tujuan pembelajaran yang jelas, lengkap, disusun secara logis, mendorong siswa untuk berpikir tingkat tinggi; (2) deskripsi materi jelas, sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan perkembangan keilmuan; (3) pengorganisasian materi pembelajaran jelas cakupan materinya, kedalaman dan keluasannya, sistematis, runtut dan sesuai dengan alokasi waktu; (4) sumber belajar sesuai dengan perkembangan siswa, materi ajar, lingkungan kontekstual dengan siswa dan bervariasi; (5) ada skenario pembelajarannya (awal, inti, akhir) secara rinci, lengkap dan langkah pembelajarannya mencerminkan model pembelajaran yang digunakan; (6) langkah pembelajaran sesuai dengan tujuan; (7) teknik pembelajaran tersurat dalam langkah pembelajaran, sesuai tujuan pembelajaran, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, memotivasi, dan berpikir aktif; (8) tercantum kelengkapan RPP berupa prosedur dan jenis penilaian sesuai tujuan pembelajaran, ada instrument penilaian yang bervariasi (tes dan non tes), rubrik penilaian.

Sesuai dengan ketentuan kriteria validitas RPP yang tinggi menurut pedoman penilaian RPP yang telah dipaparkan, hal ini merupakan acuan bagi guru agar dapat merancang RPP dengan baik dan semestinya agar dalam pelaksanaan pembelajaran akan berjalan efisien. Namun berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada SMA Swasta Imelda Medan, guru hanya menggunakan perangkat pembelajaran yang dirancang sendiri, melainkan *copy-paste* dari internet, guru hanya menjelaskan materi yang sudah ada di buku paket sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan gurunya, dan aktivitas kelas didominasi oleh guru. Maka dengan begitu RPP yang di rancang masih belum sesuai dengan ketentuan kriteria RPP. Hal ini dapat dilihat pada gambar 1.1 :

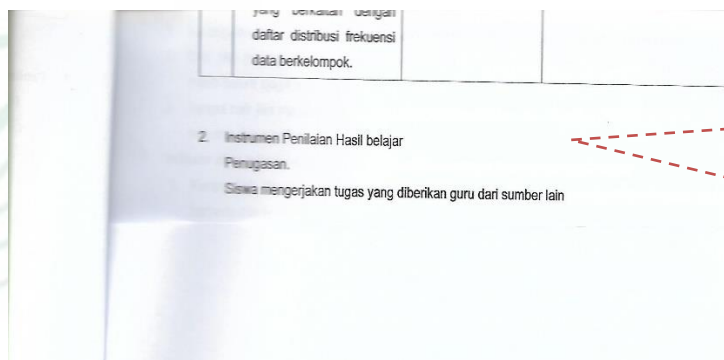
H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan gambaran tentang pentingnya memahami penyajian data berkelompok ke dalam tabel distribusi frekuensi dan histogram untuk data yang banyak serta memberikan gambaran tentang aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. 2. Sebagai apersepsi untuk mendorong rasa ingin tahu dan berpikir kritis, siswa diajak mengamati data nilai ujian matematika siswa SMP yang masuk pada SMA tersebut. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai 	15 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati masalah 11.5 (buku siswa) 2. Guru bertanya tentang bagaimana menyajikan data yang banyak ke dalam daftar distribusi frekuensi. 3. Bila siswa belum mampu menjawabnya, guru mengingatkan siswa tentang jangkauan, banyak kelas, panjang kelas, batas kelas 4. Dengan tanya jawab, siswa diajak menentukan jangkauan, banyak kelas, panjang kelas batas kelas dari sekumpulan data yang disajikan. 5. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok dengan tiap kelompok terdiri atas 3 - 4 siswa. 6. Tiap kelompok mendapat tugas untuk menyajikan data berkelompok bahan tayang yang diberikan guru ke dalam tabel distribusi frekuensi. 7. Selama siswa bekerja di dalam kelompok, guru memperhatikan dan mendorong semua siswa untuk terlibat diskusi, dan mengarahkan bila ada kelompok yang kurang serius melakukan pekerjaannya. 8. Dua kelompok diskusi yang berbeda cara menyajikan data diminta untuk mempresentasikan hasil diskusinya 	65 menit

Pada kegiatan, tidak terdapat langkah pembelajaran yang mencerminkan model pembelajaran yang digunakan.

Gambar 1.1: Kekurangan RPP rancangan guru di SMA Swasta Imelda Medan

Pada gambar 1.1 terlihat bahwa RPP yang digunakan oleh guru SMA Swasta Imelda belum memenuhi kriteria RPP atau masih memiliki kekurangan yaitu pada kegiatan, tidak terdapat langkah pembelajaran yang mencerminkan model pembelajaran yang digunakan, sedangkan yang termasuk pada kriteria RPP menurut Akbar, 2013 langkah pembelajarannya mencerminkan model pembelajaran yang ingin digunakan.



Pada pedoman penilaian instrument pengetahuan, belum dicantumkan berapa skor dari setiap jawaban, hanya berupa soal saja.

Gambar 1.2: Kekurangan RPP pada pedoman instrument penilain

Pada gambar 1.2 RPP yang digunakan di SMA Swasta Imelda belum mencantumkan skor dari setiap jawaban pada pedoman penilaian instrumen pengetahuan hanya berupa soal saja. Ini belum memenuhi kriteria RPP yang seharusnya.

Selain RPP, perangkat pembelajaran yang sangat penting adalah buku pelajaran. Akbar (2013:33) mendefinisikan buku ajar merupakan buku teks yang digunakan sebagai rujukan standar pada mata pelajaran tertentu. Pengembangan buku ajar yang baik harus memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

Buku teks merupakan salah satu perangkat pembelajaran merupakan suatu acuan yang digunakan oleh guru dalam mengajar suatu materi pelajaran dan prosedur penilaian merupakan tata cara yang digunakan untuk melihat hasil dari suatu proses pembelajaran. Hasil pembelajaran mengacu pada tiga aspek yaitu sikap, keterampilan dan pengetahuan. Antara buku teks dan prosedur penilaian haruslah mengacu pada standard kompetensi lulusan (SKL).

Topik-topik matematika yang termuat dalam teks buku matematika telah berkembang dengan mantap selama lebih dari ratusan tahun penerbitan. Dengan buku teks, seorang guru dapat mendiagnosa dan mengevaluasi performa matematika. Guru juga dapat memberikan latihan-latihan untuk memberikan penguatan konsep dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya serta dapat juga memberikan pengayaan berkenaan dengan konsep matematika dan keterampilan matematika yang dianggap penting dan baru bagi siswa.

Menurut Akbar (2013: 34) buku ajar yang baik adalah :

(1) akurat (akurasi); (2) sesuai (relevansi); (3) komunikatif; (4) lengkap dan sistematis; (5) berorientasi pada *Student Centered*; (6) berpihak pada ideology bangsa dan Negara; (7) kaidah bahasa benar, buku ajar yang ditulis menggunakan ejaan, istilah dan struktur yang tepat; (8) terbaca, buku ajar yang keterbacaannya tinggi mengandung panjang kalimat dan struktur kalimat sesuai pemahaman pembaca.

Dari hasil pengamatan, buku ajar yang digunakan di SMA Swasta Imelda Medan masih memiliki beberapa kelemahan dimana contoh soal yang ada tidak menunjukkan langkah-langkah yang dapat mengukur kemampuan pemecahan masalah matematik.

Kemudian perangkat lain yang mendukung proses pembelajaran yaitu Lembar Aktivitas Siswa (LAS) yang membantu siswa memahami materi yang diberikan. LAS merupakan salah satu yang mendukung buku ajar siswa. LAS merupakan perangkat pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa memahami materi pelajaran melalui suatu kegiatan yang terstruktur dengan berbagai masalah yang diberikan. Suyitno (dalam Fannie & Rohati, 2014:98), mengatakan bahwa LAS merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang tepat bagi siswa karena LAS membantu siswa untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis.

Namun dari hasil wawancara pada tanggal 27 Desember 2016 dengan salah satu guru SMA Swasta Imelda Medan yaitu ibu Annisa Rahmah, S.Pd mengatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran tidak di sertakan LAS sebagai perangkat pembelajaran. Guru hanya menggunakan latihan yang ada di buku pegangan guru saja sebagai kegiatan siswa di kelas.

Melihat permasalahan yang timbul dalam pembelajaran matematika seperti yang telah diuraikan di atas, perangkat pembelajaran yang dihasilkan para guru masih jauh dari tuntutan. Banyak guru yang mengesampingkan kalau mengajar itu merupakan rangkaian sistem mulai dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan refleksi. Maka perlu bagi guru atau peneliti memilih pembelajaran yang dapat mengubah paradigma tersebut.

Pengembangan perangkat pembelajaran harus disusun berdasarkan model pembelajaran yang tepat juga. Penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan perkembangan siswa akan berdampak terhadap perkembangan belajar siswa. Pembelajaran yang selalu berfokus pada guru akan menyebabkan pengetahuan siswa kurang berkembang. Pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan siswa pasif, hanya menerima materi. Aktivitas pembelajaran akan membuat siswa hanya mengingat dan menghafal.

Siswa akan lebih cenderung menghafal rumus-rumus yang ada di dalam buku teks, dan akan kesulitan ketika siswa dihadapkan dengan sebuah tantangan atau persoalan dalam matematika. Siswa cenderung mengingat rumus saja, tanpa mengetahui konsep dan aplikasi dari rumus tersebut. Banyaknya rumus-rumus yang akan dihafal di dalam buku teks akan mengakibatkan siswa cenderung bosan dalam belajar matematika yang berakibat hasil belajar matematika rendah.

Untuk mencapai tujuan di atas perlu adanya model pembelajaran yang dapat mengatasi masalah pendidikan yang telah diungkapkan sebelumnya. Istarani (2012) menyatakan bahwa: "Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah

pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar”.

Model pembelajaran yang diharapkan dapat membuat siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan, dapat membuat siswa mandiri dalam belajar, dapat meningkatkan interaksi siswa, dapat melatih siswa untuk mengomunikasikan idenya dan dapat meningkatkan pengetahuan siswa memecahkan masalah. Dengan ciri-ciri yang dimiliki tersebut diharapkan model pembelajaran itu akan berakibat pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Menurut Lathiifah, I.J., dkk (2015: 2) mengatakan bahwa:

Selain itu model pembelajaran yang diharapkan juga harus mengaitkan pembelajaran matematika dengan kehidupan sehari-hari agar pembelajaran matematika lebih bermakna. Agar pembelajaran menjadi mudah, menarik, dan bermanfaat bagi siswa, sebaiknya guru mengawali pembelajaran dengan cara pengenalan masalah dari lingkungan siswa (masalah kontekstual) (Yuwono, 2014; van De Walle, 2008). Dengan mengajukan masalah kontekstual, siswa secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika (Kusumawati & Prajitno, 2013).

Salah satu pembelajaran yang dimulai dengan pengenalan masalah adalah melalui Pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Menurut Sanjaya (2012: 255), *CTL* adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkan dalam kehidupan mereka. Sedangkan menurut Suprijono (2010: 82) pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang mengembangkan level kognitif tingkat tinggi. Pembelajaran ini melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mengumpulkan data, memahami suatu isu, dan memecahkan masalah.

Iyer, Balaji,R. (2013) menyatakan bahwa:

“Cooperative learning strategies can be used in a classroom to help students reach their potential. Cooperative learning has become increasingly influential in the past twenty years and can be a great tool to make students understand their strengths and weaknesses in group focused activities.”

Dari beberapa pengertian yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa CTL adalah suatu pembelajaran yang dirancang untuk menjadikan pengalaman belajar siswa menjadi lebih bermakna karena adanya pengaitan antara materi pelajaran dengan apa yang ada dalam kehidupan nyata yang dapat melatih kreatifitas siswa dalam mengumpulkan data, memahami suatu masalah dan memecahkannya.

Putnam,1998 (Iyer,baliji R 2013) dengan jelas menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat berfungsi sebagai salah satu kuat alat dalam menciptakan kelas inklusif efektif beragam peserta didik. Pembelajaran kooperatif telah menjadi semakin berpengaruh dalam dua puluh tahun terakhir dan dapat menjadi alat yang hebat untuk membuat siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka di kelompok terfokus kegiatan.

Salah satu kemampuan matematis yang perlu ditingkatkan adalah kemampuan pemecahan masalah. Hal ini dikarenakan matematika tidak lepas dari tantangan dan masalah matematis. Husna (2013) mengemukakan bahwa kemampuan pemecahan masalah adalah sesuatu yang sangat penting dimiliki siswa dalam pencapaian kurikulum. Dalam pemecahan masalah siswa didorong dan diberi kesempatan seluas-luasnya untuk berinisiatif dan berfikir sistematis dalam menghadapi suatu masalah dengan menerapkan pengetahuan masalah yang harus di bangun siswa meliputi kemampuan siswa memahami masalah,

merencanakan penyelesaian, menyelesaikan masalah sesuai rencana dan memeriksa kembali prosedur hasil penyelesaian.

Rendahnya kemampuan siswa serta kesalahan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika dapat diketahui dari beberapa hasil penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Nana (2015) memperoleh hasil bahwa kecenderungan kesalahan yang dilakukan peserta didik hampir merata untuk setiap soal yang diberikan, dan kecenderungan kesalahan yang paling menonjol yaitu kesalahan data yang tidak tepat, prosedur tidak tepat dan hierarki keterampilan.

National Council of Teacher Mathematic (NCTM, 2000) menetapkan ada 5 (lima) standard proses yang harus dikuasai siswa melalui pembelajaran matematika, yaitu: (1) pemecahan masalah (*problem solving*); (2) penalaran dan pembuktian (*reasoning and proof*); (3) koneksi (*connection*); (4) komunikasi (*communication*); (5) representasi (*representation*). Kelima standart proses tersebut dikenal sebagai *Daya Matematis (Mathematical Power)*.

Mayer and Wittrock 2006 (Pornpimol Youngchim,etc,2014) bahwa: “*Referred to problem solving as thought, actions, or participation in particular situation normally unobserved, a strange one without previous observation or knowledge. Individuals are capable to different extents of understanding and perceiving problems. Problem solvers need to apply knowledge and understanding as a basic concept to solve skill related problems including such as reading and calculating through a respective procedure allowing for precise solution. Key steps used for solving problem comprise understanding the problem; devising a plan; carrying out the plan; and looking back*”.

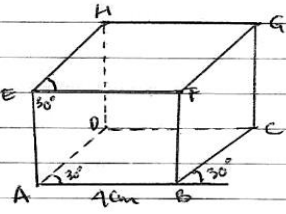
Meskipun pemecahan masalah adalah bagian yang tidak terpisahkan dari masalah matematika, banyak siswa berjuang dengan pemecahan masalah. Burns, (dalam Culaste, 2011) penelitian menunjukkan bahwa "kemampuan siswa untuk memecahkan masalah jauh dari kemampuan yang mereka miliki dalam berhitung karena siswa tidak tahu bagaimana cara memilih operasi yang benar untuk diterapkan pada masalah matematika tersebut”.

Tujuan mengajar untuk pemecahan masalah (*teaching for problem solving*) adalah untuk menanamkan konsep matematika agar siswa dapat menerapkan pengetahuannya untuk memecahkan masalah. Oleh karena itu, siswa diberi cara-cara menyelesaikan masalah rutin atau non-rutin. Masalah-masalah dipakai tidak hanya sebagai tujuan belajar tetapi juga sebagai strategi dalam menemukan dan mengembangkan konsep matematika. (Hasratuddin, 2015)

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah juga terlihat dari hasil observasi dan wawancara bahwa masih banyaknya siswa mengalami kesulitan dalam pemecahan masalah. Guru mengungkapkan bahwa siswa belum terbiasa dalam menyelesaikan masalah dengan tahapan pemecahan masalah. Hasil observasi juga menunjukkan siswa masih pasif dalam pembelajaran dan kurang memberikan respon yang positif terhadap pembelajaran yang saat itu sedang berlangsung. Siswa masih menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit.

Pernyataan berikut diperkuat dengan hasil jawaban siswa pada saat pemberian tes di kelas X pada gambar 1.3. Pada observasi ini peneliti memberikan soal dengan materi geometri ruang. Salah satu bentuk soal yang diberikan yang terdapat pada no. 3 yaitu: “Lukiskanlah proyeksi miring kubus ABCD.EFGH yang panjang rusuknya 4cm, sudut surut 30° , ABFE frontal, AB horizontal, dan perbandingan proyeksi $\frac{1}{2}$ ”.

3. Jawab :
 Panjang AD, BC, EH, dan FG
 $\frac{1}{2} \times 4 \text{ cm} = 2 \text{ cm}$



Siswa masih belum terbiasa menyelesaikan soal dengan tahapan pemecahan masalah, hal ini terlihat bahwa siswa tidak mengawali jawaban dengan menuliskan apa yang diketahui dan ditanya yang terdapat dalam soal.

Gambar 1.3. Jawaban Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

Dari jawaban siswa di atas, terlihat bahwa siswa tidak mengetahui cara menyelesaikan masalah dengan tahapan pemecahan masalah, siswa tidak memahami masalah yang diberikan, siswa juga tidak menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari masalah, siswa juga tidak paham konsep perbandingan, sehingga siswa menjawab langsung soal yang di berikan. Keadaan demikian harus diatasi dengan membiasakan dan melatih siswa menjawab soal-soal pemecahan masalah dikelas dengan aktivitas-aktivitas yang mencakup penyelesaian soal pemecahan masalah.

Selain kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, kepercayaan diri (*self-efficacy*) juga mempengaruhi pengetahuan dan pemahaman siswa tentang matematika. *Self-efficacy* merupakan aspek psikologis yang memberikan pengaruh signifikan terhadap keberhasilan siswa dalam menyelesaikan tugas dan pertanyaan-pertanyaan pemecahan masalah dengan baik. Kemampuan menilai dirinya secara akurat merupakan hal yang sangat penting dalam mengerjakan tugas dan pertanyaan-pertanyaan yang di ajukan oleh guru, dengan kepercayaan diri atau keyakinan dirinya dapat memudahkan siswa dalam tugas tersebut, bahkan lebih dari itu mampu meningkatkan prestasinya. Kaitannya dengan

pemecahan masalah *self-efficacy* memiliki fungsi sebagai alat untuk menilai keberhasilan siswa dalam menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah.

Menurut Bandura (Sartiwi:2012) *Teori Kognitif Sosial*, *self-efficacy* keyakinan memainkan peran utama dalam pembangunan manusia. *Self-efficacy* mempengaruhi motivasi masyarakat, upaya mereka bersedia untuk mengerahkan, dan sejauh mana satu dapat bertahan hidup atau bertahan saat melaksanakan tugas. Bahkan, *self-efficacy* juga telah ditunjukkan untuk mempengaruhi seseorang konsep diri dan diri menghargai. Selain itu, Bandura (1986) membuat perbedaan yang jelas antara keyakinan *self-efficacy* dan harapan hasil dari tindakan seseorang.

Dengan siswa memiliki *self-efficacy* yang tinggi dan pemecahan masalah merupakan hal yang sulit untuk dikerjakan maka peranan *self-efficacy* biasa membuat siswa untuk lebih tekun dan memiliki motivasi yang tinggi untuk dapat mengerjakannya. Jika seorang siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis yang baik maka seorang siswa tersebut pun memiliki *self-efficacy* yang baik pula.

Dari pengamatan peneliti, siswa SMA Swasta Imelda medan memiliki *self-efficacy* yang tergolong rendah. Hal ini dapat terlihat dari: (1) siswa yang pada umumnya pasif yakni menunggu jawaban dari temannya atau dari guru, (2) siswa tidak percaya diri untuk mengemukakan pendapatnya dan pada umumnya hanya akan menjawab soal ketika ditujuk guru. Ketika peneliti menanyakan langsung kepada beberapa siswa, mereka mengaku takut salah dan sebagian lagi mengaku bahwa tidak menyukai matematika.

Berdasarkan pemikiran-pemikiran yang telah diuraikan diatas maka peneliti merasa termotivasi untuk mengembangkan suatu perangkat pembelajaran melalui *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dengan judul: “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan *Contextual Teaching and Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik dan *Self-efficacy* Siswa Kelas X SMA Swasta Imelda Medan”

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan apa yang dikemukakan pada latar belakang masalah di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi antara lain:

1. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih rendah
2. Siswa belum terbiasa dalam menyelesaikan masalah dengan tahapan pemecahan masalah.
3. *Self-Efficacy* siswa masih rendah
4. Perangkat pembelajaran yang digunakan guru dikelas masih belum lengkap. RPP yang dirancang masih belum sesuai dengan ketentuan kriteria RPP. Buku ajar yang digunakan masih memiliki kelemahan. Dan tidak disertakan LAS sebagai perangkat pembelajaran
5. Aktivitas kelas didominasi oleh guru.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih rendah
2. *Self Efficacy* siswa masih rendah
3. Pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan *CTL*

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *CTL* ?
2. Bagaimana kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *CTL* ?
3. Bagaimana efektifitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *CTL* ?
4. Bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang belajar menggunakan perangkat pembelajaran menggunakan *CTL* ?
5. Bagaimana peningkatan *self-efficacy* siswa yang menggunakan perangkat pembelajaran menggunakan *CTL* ?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh perangkat pembelajaran menggunakan *CTL* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* siswa SMA Swasta Imelda Medan. Sedangkan secara khusus, tujuan penelitian ini bertujuan untuk :

- 1 Mengetahui validitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *CTL*
- 2 Mengetahui kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *CTL*
- 3 Mengetahui efektifitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *CTL*

- 4 Mengetahui peningkatan pemecahan masalah siswa yang belajar menggunakan perangkat pembelajaran menggunakan *CTL*
- 5 Mengetahui peningkatan *self-efficacy* siswa yang belajar menggunakan perangkat pembelajaran menggunakan *CTL*.

5.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan temuan-temuan yang menjadi masukan berarti bagi pembaharuan kegiatan pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa, selain itu penelitian diharapkan juga dapat memberikan sumbangan sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Kepala Sekolah

Memperoleh informasi sebagai masukan dalam upaya mengefektifkan pembinaan para guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

2. Manfaat bagi guru

Memberikan informasi tentang dukungan model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa dalam pembelajaran matematika.

3. Manfaat bagi siswa

Diharapkan dapat memperluas wawasan siswa tentang cara belajar matematika untuk meningkatkan kemampuannya, sehingga siswa berperan aktif dalam belajar matematika dibawah bimbingan guru sebagai fasilitator.

4. Manfaat bagi peneliti

Sebagai sarana pembelajaran bagi peneliti dalam membuat karya ilmiah.

1.7 Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap beberapa variabel yang digunakan, berikut ini akan dijelaskan pengertian dari variabel-variabel tersebut.

1. Pemecahan masalah matematika adalah kemampuan siswa menyelesaikan soal matematika yang tidak rutin dengan menggunakan langkah-langkah penyelesaian yang jelas dan benar. Langkah-langkah penyelesaian yang jelas dan benar mengacu ke langkah pemecahan masalah Polya yaitu: memahami masalah, merencanakan penyelesaian masalah, melaksanakan rencana penyelesaian masalah dan memeriksa kembali hasil penyelesaian.
2. Kemampuan pemecahan masalah adalah kecakapan atau potensi yang dimiliki seseorang atau siswa dalam menyelesaikan soal yang tidak rutin, mengaplikasikan matematika dalam kehidupan sehari-hari atau keadaan lain, dan membuktikan atau menciptakan atau menguji konjektur.
3. *Self-efficacy* merupakan keyakinan individu dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah yang dihadapinya diberbagai situasi serta mampu menentukan tindakan dalam menyelesaikan tugas atau masalah tertentu, sehingga individu tersebut mampu mengatasi rintangan dan mencapai tujuan yang diharapkan.
4. Perangkat Pembelajaran adalah segala bentuk bahan yang disusun dan digunakan secara sistematis dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar seperti RPP, Buku Guru, Buku Siswa dan LAS .
5. Pengembangan perangkat pembelajaran adalah suatu proses untuk memperoleh perangkat pembelajaran yang baik. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan prosedur pengembangan perangkat dan telah

divalidasi dan dilakukan uji coba. Tahap-tahap yang pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan model 4-D yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*).

6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai suatu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus serta terdiri dari bagian pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.
7. Buku Guru (BG) adalah panduan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dan didalamnya berisikan kegiatan-kegiatan dalam proses pembelajaran dilengkapi dengan contoh-contoh lembar kegiatan siswa agar siswa dapat mempelajarinya dengan mudah beserta cara penyelesaian.
8. Buku Siswa (BS) adalah panduan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang berisi masalah-masalah yang sesuai kontekstual dan diakhiri soal-soal sebagai latihan mandiri.
9. Lembar Aktivitas Siswa (LAS) adalah lembaran yang berisi dengan tugas yang harus dikerjakan oleh siswa dan merupakan alat bantu untuk media pengajaran disekolah.
10. *Contextual Teaching and Learning (CTL)* adalah proses pembelajaran yang mengaitkan konsep dunia nyata siswa, yang melibatkan tujuh komponen utama yaitu: Konstruktivisme, inkuiri, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refeksi, serta penilaian autentik sehingga terjadi interaksi dalam proses pembelajaran di kelas dan guru memberikan masalah nyata yang berkaitan dengan materi pembelajaran.