

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang penting dalam meningkatkan sumber daya manusia di Indonesia. Pendidikan merupakan suatu proses yang membantu manusia dalam belajar karena pendidikan adalah sarana dan alat yang tepat dalam membentuk masyarakat dan bangsa yang dicita-citakan, yaitu masyarakat yang berbudaya dan cerdas. Dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, disebutkan “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar 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”. Oleh karena itu, melalui proses pendidikan diharapkan dapat menghasilkan lulusan yang mampu bersaing dalam menghadapi perkembangan zaman.

Seiring dengan perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) lulusan dituntut untuk bersikap kritis, logis dan sistematis dalam menghadapi dan menyelesaikan setiap permasalahan yang dihadapinya. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang dapat digunakan untuk membentuk pola pikir logis, kritis dan kreatif secara efektif. Sebagaimana Soedjadi (2000:18)

mengemukakan bahwa matematika sebagai salah satu ilmu dasar, baik aspek terapannya maupun aspek penalarannya mempunyai peranan yang penting dalam penguasaan ilmu dan teknologi.

Berdasarkan analisis hasil PISA (*Programme for International Student Assesment*) Tahun 2012 yang mengukur kemampuan literasi membaca, matematika dan sains siswa berusia 15 tahun di SMP/MTS/SMA/SMK, Indonesia berada pada level kedua setelah Peru, dimana level kemampuan yang dirumuskan di dalam studi PISA, 75,7% siswa Indonesia berada pada level di bawah 2 (dua) dan hanya 0,3% siswa Indonesia yang mampu menguasai pelajaran sampai level 5 atau 6. Dari rata-rata skor internasional 494, para siswa Indonesia hanya memperoleh rata-rata 375. Hasil ini menunjukkan kemampuan matematika siswa Indonesia masih di bawah standar Internasional (Result in Focus, OECD, 2013:5).

Demikian pula tujuan yang diharapkan, ditinjau dari lima standar kemampuan matematis yang harus dimiliki siswa dirumuskan oleh *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) (2000) dalam pembelajaran matematika yaitu kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*), komunikasi matematis (*communication*), kemampuan koneksi (*connection*), kemampuan penalaran (*reasoning*), dan kemampuan representasi (*representation*).

Pengelompokkan ini sejalan dengan tuntutan kemampuan yang disarankan pemerintah melalui kurikulum pembelajaran matematika tahun 2006 yang menjadi acuan penilaian secara nasional.

Salah satu *doing math* yang erat kaitannya dengan karakteristik matematika adalah kemampuan pemecahan masalah. Menurut Arends (2008): *“it is strange that we expect students to learn yet seldom teach them about learning, we expect student to solve problems yet seldom teach them about problem solving,”* dapat disimpulkan bahwa dalam mengajar guru selalu menuntut siswa untuk belajar dan jarang memberikan pelajaran tentang bagaimana siswa untuk belajar, guru juga menuntut siswa untuk menyelesaikan masalah, tapi jarang mengajarkan bagaimana siswa seharusnya menyelesaikan masalah.

Pemecahan masalah adalah suatu proses atau upaya individu untuk merespon atau mengatasi halangan atau kendala ketika suatu jawaban atau metode jawaban belum tampak jelas.

“National Council of Teachers of Mathematics (NCTM) (2000) menetapkan pemecahan masalah sebagai salah satu dari lima standar proses matematika sekolah. Oleh karenanya pemecahan masalah merupakan salah satu tujuan utama pendidikan matematika dan bagian penting dalam aktivitas matematika. NCTM menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan fokus dari pembelajaran matematika, karena pemecahan masalah merupakan sarana mempelajari ide dan keterampilan matematika.

Dari uraian tersebut tampak pada poin pertama bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan yang seharusnya didapatkan oleh siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah. Untuk dapat memecahkan permasalahan, tentunya seseorang harus memiliki kemampuan pemecahan masalah yang cukup.

Dalam kehidupan sehari-hari, kita tidak terlepas dari sesuatu yang namanya masalah, sehingga pemecahan masalah merupakan fokus utama dalam pembelajaran matematika. Menurut Branca (1980): “*problem solving is the heart of mathematics*” yang berarti jantungnya matematika adalah pemecahan masalah. Oleh karena itu, matematika bersifat dinamis dan fleksibel, selalu bertumbuh dan berkembang. Namun kenyataannya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih sangat rendah hal ini dapat dilihat dari hasil survei empat tahunan TIMSS bahwa posisi Indonesia dalam setiap keikutsertaannya selalu memperoleh nilai dibawah rata-rata yang telah ditetapkan (Mullis, dkk. 2012: 150).

Siswa dikatakan telah mempunyai kemampuan pemecahan masalah matematis jika ia telah mampu: (1) mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, (2) menyusun model matematis, (3) memilih dan menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah.

Tuntutan tersebut tidak mungkin tercapai bila pembelajaran hanya berbentuk hapalan, latihan pengerjaan soal yang rutin, serta proses pembelajaran yang “*teacher centered*” yang tidak menuntut siswa untuk mengoptimalkan daya pikirnya. Menurut Gagne (1985), keterampilan intelektual tingkat tinggi dapat dikembangkan melalui pemecahan masalah.

Namun kenyataannya dilapangan menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematik siswa masih rendah, sebagai contoh, salah satu persoalan pemecahan masalah yang diajukan kepada siswa yaitu:

Seorang guru berdiri di depan sebuah tiang bendera dengan jarak 10 m sambil melihat ujung tiangnya. Jika jarak tinggi guru tersebut adalah 165 cm dan $\cos \alpha = \frac{4}{5}$, coba tentukan tinggi tiang bendera!

Salah satu jawaban siswa adalah sebagai berikut:

$$\frac{10 \text{ cm}}{165 \text{ cm}} = \frac{\frac{4}{3}}{X}$$

$$1000 \text{ cm} = 130 \text{ cm}$$

$$X = \frac{130}{10} \cdot 100$$

$$X = 13 \text{ cm}$$

Gambar 1.1 Proses Jawaban Siswa

Soal tersebut diberikan kepada 30 orang siswa, 86,67% siswa belum mampu mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui dan ditanyakan, dan 80% siswa belum mampu merumuskan masalah matematis atau menyusun model matematis, dari penjelasan diatas terlihat bahwa siswa tidak mampu memecahkan soal matematika di atas, ini memiliki arti bahwa pengetahuan siswa dalam kemampuan pemecahan masalah masih rendah.

Mengenai hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah yang rendah, Annisa dan Tatag (2011:20) mengungkapkan bahwa seringkali siswa tidak mampu menunjukkan hasil belajarnya secara optimal sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Salah satu penyebabnya adalah siswa merasa tidak yakin bahwa dirinya mampu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan kepadanya.

Self-efficacy adalah keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan masalah yang dimilikinya. Konsep *self-efficacy* merujuk pada keyakinan yang dimiliki oleh individu atau pelajar untuk dapat menyelesaikan

suatu tugas spesifik tertentu dan keyakinan mengenai hasil yang akan diperoleh nantinya (Wiratmaja, 2014:2).

Self-efficacy seseorang mempengaruhi tindakan, upaya, ketekunan, fleksibilitas dalam perbedaan, dan realisasi dari tujuan. *Self-efficacy* merupakan konstruksi sentral dalam teori kognitif sosial, yang dimiliki seseorang. Bandura (1999:28) mengemukakan bahwa *self-efficacy* merupakan dasar dari pengambilan keputusan seseorang, seperti: (1) Mempengaruhi pengambilan keputusannya, dan mempengaruhi tindakan yang akan dilakukannya. Seseorang cenderung akan menjalankan sesuatu apabila ia merasa kompeten dan percaya diri dan akan menghindarinya apabila tidak; (2) Membantu seberapa jauh upaya ia bertindak dalam suatu aktivitas, berapa lama ia bertahan apabila mendapat masalah, dan seberapa fleksibel dalam suatu situasi yang kurang menguntungkan baginya. Makin besar *self-efficacy* seseorang makin besar upaya, ketekunan dan fleksibilitasnya; dan (3) Mempengaruhi pola pikir dan reaksi emosionalnya. Seseorang yang mempunyai *self-efficacy* yang rendah mudah menyerah dalam menghadapi masalah dan cenderung menjadi stress, depresi dan mempunyai suatu visi yang sempit tentang apa yang terbaik untuk menyelesaikan masalah. Sedangkan *self-efficacy* yang tinggi akan membantu seseorang dalam menciptakan suatu perasaan tenang dalam menghadapi masalah atau aktivitas yang sukar.

Dari pendapat ahli diatas, jelas bahwa *self-efficacy* yang tinggi sangat penting dimiliki oleh semua siswa untuk mendukung pembelajaran. Namun kenyataannya *self-efficacy* siswa masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian Runtyani dan Rusgianto (2015) terhadap siswa-siswi SMA Negeri 4

Magelang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa presentase perolehan skor rerata *self-efficacy* siswa sebesar 72% berada pada kategori rendah. Selanjutnya berdasarkan laporan Rendra (dalam Astuti dan Hairida, 2012: 3) dalam sebuah studi menyebutkan bahwa lebih dari 50 persen dan terkadang hingga 80 persen para siswa dan mahasiswa dilaporkan pernah menyontek.

Mengingat pentingnya *self-efficacy* siswa, maka hendaknya *self-efficacy* siswa harus ditumbuh kembangkan agar siswa memiliki keyakinan dalam menyelesaikan tugas-tugas terkait dengan penerapan konsep ilmu pengetahuan, dan tidak menganggap tugas-tugas yang diberikan guru sebagai ancaman.

Menurut Bandura (1997) yang menjadi indikator dalam *self-efficacy* yaitu *magnitude*, *strength* dan *generality*. Setiap dimensi ini memberi implikasi penting bagi performen seseorang. *Magnitude* mengacu pada pengurutan tugas-tugas menurut tingkat kesulitannya. *Strength* mengacu pada kepercayaan yang ada dalam diri seseorang yang dapat diwujudkan untuk meraih performa tertentu. *Generality* mengacu pada keleluasaan dari *self-efficacy* yang dimiliki seseorang yang dapat diterapkan dalam situasi lain.

Kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* siswa dapat ditumbuhkan dengan proses belajar yang baik, kurangnya *self-efficacy* siswa, kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar yang rendah pada pembelajaran matematika dapat dipengaruhi oleh kesalahan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat disebabkan karena model pembelajaran kurang tepat atau kemampuan guru dalam mengembangkan model pembelajarannya kurang dapat menggali kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* siswa. Seperti

yang diungkapkan oleh Aprilia (2010:3), keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar guru masih menggunakan pembelajaran konvensional atau tradisional.

Soedjana (1986: 1) menyatakan: “ Dalam metode mengajar tradisional, seseorang guru dianggap sebagai sumber ilmu, guru mendominasi kelas. Guru langsung mengajar matematika, membuktikan semua dalil-dalilnya dan memberikan contoh-contohnya. Sebaliknya murid harus duduk dengan rapi, mendengarkan dengan tenang dan berusaha meniru cara-cara guru membuktikan dalil dan cara mengerjakan soal-soal. Demikianlah suasana belajar dan belajar yang tertib dan tenang. Murid bersifat pasif dan guru bersifat aktif. Murid-murid yang dapat dengan persis mengerjakan soal-soal seperti yang dicontohkan gurunya adalah yang akan mendapatkan nilai yang paling baik. Murid-murid pada umumnya kurang diberikan kesempatan untuk berinisiatif, mencari jawaban sendiri, merumuskan dalil-dalil. Murid-murid pada umumnya diharapkan pada pertanyaan bagaimana menyelesaikan soal bukan kepada mengapa penyelesaiannya” .

Dari penjelasan diatas terlihat bahwa proses pembelajaran yang terjadi masih bersifat *teacher-centered* (berpusat pada guru), guru hanya sekedar penyampai pesan pengetahuan, sementara siswa cenderung sebagai penerima pengetahuan semata dengan cara mencatat, meniru, mendengarkan apa saja yang disampaikan oleh guru. Sehingga siswa tidak mengkonstruksi sendiri pengetahuannya.

Berdasarkan masalah diatas, diduga perlu adanya perbaikan pada proses pembelajaran melalui model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* siswa. Ada banyak model pembelajaran yang biasa kita gunakan dalam upaya menumbuhkembangkan kedua kemampuan tersebut, adapun model pembelajaran yang diduga akan sejalan

dengan karakteristik matematika yang menekankan agar pembelajaran yang dilakukan tidak lagi berpusat pada guru melainkan pada siswa merujuk pada pembelajaran yang lebih menekankan agar siswa lebih aktif salah satunya adalah model pembelajaran berbasis masalah dan model Student Team Achievement Development.

Pembelajaran berbasis masalah (PBM) yang sering dikenal dengan *Problem-Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai titik tolak (*starting point*) pembelajaran. Masalah-masalah yang dapat dijadikan sebagai sarana belajar adalah masalah yang memenuhi konteks dunia nyata (*real world*) yang akrab dengan kehidupan sehari-hari para siswa. Eggen dan Kauchak (2012:307) menyebutkan pembelajaran berbasis masalah adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Menurut Dewey (Trianto, 2011: 91) belajar berdasarkan masalah adalah interaksi antara stimulus dengan respons, merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Lingkungan memberi masukan kepada siswa berupa bantuan dan masalah, sedangkan sistem saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efektif sehingga masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis, serta dicari pemecahannya dengan baik.

Pada intinya *problem-based learning* merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata disajikan di awal pembelajaran. Kemudian masalah tersebut diselidiki untuk diketahui solusi dari pemecahan masalah tersebut oleh siswa. *Problem-based learning* tidak dirancang untuk

membantu guru untuk menyampaikan informasi dalam jumlah yang besar kepada siswa. *Problem-based learning* benar-benar dirancang untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berfikir, keterampilan menyelesaikan masalah, dan keterampilan intelektualnya untuk mempelajari peran orang dewasa melalui berbagai situasi riil atau situasi yang disimulasikan sehingga siswa akan menjadi pelajar yang mandiri dan otonom.

Selain model pembelajaran PBM, ada solusi lain yang digunakan untuk menanamkan pemecahan masalah dan *self-efficacy* yaitu model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD). Model pembelajaran STAD merupakan model pembelajaran kooperatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang pernah dilakukan terhadap strategi pembelajaran, salah satu strategi yang dapat efektif meningkatkan kemampuan pemecahan berfikir siswa adalah secara kooperatif (Suryadi, 1999:128; Corebima, 1999:83). Duren dan Cherrington (1992) menyatakan bahwa siswa yang bekerja secara kooperatif selalu mengingat dan menerapkan strategi pemecahan masalah dibandingkan dengan siswa yang bekerja secara bebas (individu). Hal ini juga didukung oleh Thorndike (Nasution, 2000:150), yang menyimpulkan tentang faedah "*social problem solving*" atau pemecahan masalah secara berkelompok, yaitu : (1) kelompok lebih banyak membawa pengalaman masing-masing dalam situasi problematis daripada seorang individu; (2) kelompok lebih banyak memberikan bermacam-macam saran/pendapat dibandingkan dengan seorang individu saja; (3) macam-macam pendapat yang berbeda-beda lebih representatif daripada pendapat seorang saja; (4) adanya bermacam-macam latar belakang,

minat, dan tujuan dalam kelompok, mungkin mempersukar tercapainya suatu persetujuan yang riil. Tetapi perbedaan-perbedaan tersebut akan menjadikan masalah itu lebih riil atau nyata; (5) kelompok lebih produktif dalam memberikan kritik terhadap asul-usul; (6) anggota kelompok sering merangsang dalam setiap usaha kelompok. Saran dari X yang dikritik oleh Y merangsang Z yang kemudian memberi saran baru yang berbeda; (7) dinamika interpersonal merupakan suatu unsur yang penting dalam pertukaran pendapat.

Menurut Karli (2000:70): “*Cooperative Learning* adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri atas 2 orang atau lebih”.

Pembelajaran kooperatif dapat membantu para siswa meningkatkan sikap positif dalam matematika. Para siswa secara individu membangun kepercayaan diri terhadap kemampuannya untuk menyelesaikan masalah-masalah matematika. Hal ini akan dapat mengurangi bahkan menghilangkan rasa cemas terhadap matematika (*mathematics anxiety*) yang banyak dialami para siswa sehingga tidak disadari dapat meningkatkan kemampuan *self-efficacy* siswa. Pentingnya hubungan antar teman sebaya di dalam ruang kelas tidaklah dapat dipandang remeh. Pengaruh teman sebaya pada pembelajaran kooperatif yang ada di dalam kelas dapat digunakan untuk tujuan-tujuan positif dalam pembelajaran matematika. Para siswa menginginkan teman-teman dalam kelompoknya siap dan produktif di dalam kelas. Dorongan teman untuk mencapai prestasi akademik yang baik adalah salah satu faktor penting dari pembelajaran tersebut. Cara ini

telah terbukti dapat meningkatkan berfikir kritis serta meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah (Suherman, dkk. 2003:159).

Salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif adalah *Student Teams Achievement Division* (STAD), yaitu suatu pembelajaran secara berkelompok yang beranggotakan 4 – 6 orang, merupakan campuran laki-laki dan perempuan dengan tingkat kemampuan beragam. Pada pembelajaran kooperatif tipe STAD siswa selalu diberi motivasi untuk saling membantu dan saling membelajarkan teman sekelompoknya dalam memahami materi pelajaran serta untuk menyelesaikan tugas akademik dalam rangka mencapai ketuntasan belajar yang maksimal. (Slavin:1995).

Pengambilan model PBM dan STAD sebagai variabel bebas juga mengacu pada keunggulan masing-masing model dalam penelitian sebelumnya, Chan (2011) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat menumbuhkan sikap positif dalam pemecahan masalah pemodelan matematis seperti sikap inquiry terbuka, minat, ketekunan, dan keyakinan lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Fadjarin (2015) menyebutkan bahwa untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa model pembelajaran berbasis masalah lebih unggul dibandingkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), *Direct Instruction* (DI). Penelitian yang dilakukan oleh Aweke (2017) menyebutkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis dan motivasi siswa lebih baik dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Penelitian yang dilakukan Winmery (2014) menyebutkan bahwa kemampuan pemecahan masalah

matematis siswa dan kreativitas siswa yang diajar dengan model pembelajaran berbasis masalah lebih tinggi dari pada pembelajaran konvensional dan jawaban yang diberikan siswa juga lebih banyak variasinya dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Nnodi (2012) menyebutkan bahwa *Self-Efficacy* siswa dan pencapaian pada sains dasar lebih baik dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Jessy (2016) menyebutkan bahwa *self efficacy* siswa dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa lebih baik menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan Dwi (2016) menyebutkan bahwa model pembelajaran STAD lebih baik dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Wong Nguokling (2016) menyebutkan bahwa prestasi belajar matematik siswa dapat meningkat lebih baik dengan model pembelajaran STAD dibandingkan dengan model konvensional.

Kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa tidak hanya didorong dari pendekatan pembelajaran yang digunakan tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan awal matematis (KAM) siswa juga. KAM merupakan kemampuan awal yang diperlukan siswa untuk mencapai tujuan instruksional. KAM adalah kemampuan mula-mula yang harus dimiliki siswa sebelum mempelajari topik selanjutnya. Seperti yang ditulis *Education Commission of the States* (ECS) (2013:1) bahwa “Kemampuan awal matematis siswa tidak hanya memprediksi kesuksesan dalam matematika, tetapi juga

memprediksi prestasi belajar siswa”. Kemampuan awal matematis merupakan salah satu faktor penting dalam pembelajaran matematika. Namun berdasarkan hasil observasi terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya, ternyata masih banyak siswa yang tergolong memiliki kemampuan awal matematika rendah.

Menurut Ruseffendi (1991: 112) dari sekelompok siswa yang dipilih secara acak akan selalu dijumpai siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah, hal ini disebabkan kemampuan siswa menyebar secara distribusi normal.

Bagi siswa yang memiliki kemampuan sedang atau rendah, apabila pendekatan pembelajaran yang digunakan guru menarik, sesuai dengan tingkat kognitif siswa sangat dimungkinkan pemahaman siswa akan lebih cepat, dan pada akhirnya dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* dalam matematika. Sebaliknya bagi siswa yang memiliki kemampuan tinggi pengaruh pendekatan pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* dalam matematika tidak terlalu besar. Hal ini terjadi karena siswa yang memiliki kemampuan tinggi lebih cepat memahami matematika, karena mereka sudah terbiasa dengan belajar yang disiplin, bersemangat, dan menantang walaupun tanpa menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran yang menarik dan biasa.

Mengingat pentingnya hal di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul “Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-efficacy* Siswa yang Diberi Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) dan Pembelajaran Tipe Student Teams Achievement Division (STAD)”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, sebagai berikut :

1. Kemampuan matematika siswa Indonesia rendah.
2. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih rendah.
3. *Self-efficacy* siswa masih rendah.
4. Pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi.
5. Guru kurang memperhatikan kemampuan awal siswa yang berbeda-beda.
6. Pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran tipe STAD belum diterapkan, pada umumnya guru cenderung masih memilih pembelajaran *teacher-centered* dalam matematika.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian ini lebih terfokus pada permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Kemampuan Pemecahan masalah matematis siswa masih rendah
2. *Self-efficacy* siswa masih rendah
3. Belum adanya penerapan pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran tipe STAD

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah di atas, terdapat beberapa faktor yang menjadi perhatian penulis untuk dikaji dan dianalisis lebih lanjut dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang diberi model PBM dengan siswa yang diberi model pembelajaran STAD?
2. Apakah terdapat perbedaan *self-efficacy* antara siswa yang diberi model pembelajaran PBM dengan siswa yang diberi model STAD?
3. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan awal matematika siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis?
4. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan awal matematika siswa terhadap *self-efficacy* siswa?

1.5. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang perbedaan model pembelajaran PBM dan model pembelajaran STAD terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa. Sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika antara siswa yang diberi model pembelajaran PBM dengan siswa yang diberi model pembelajaran STAD.

2. Untuk mengetahui perbedaan *self-efficacy* siswa antara siswa yang diberi model pembelajaran PBM dengan siswa yang diberi model pembelajaran STAD.
3. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan awal matematika siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.
4. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan awal matematika siswa terhadap *self-efficacy* siswa.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan informasi dalam memperbaiki proses pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Untuk Guru Matematika dan Sekolah

Memberi alternatif atau variasi model pembelajaran matematika untuk dikembangkan agar menjadi lebih baik dalam pelaksanaannya dengan cara memperbaiki kelemahan dan kekurangannya dan mengoptimalkan pelaksanaan hal-hal yang telah dianggap baik sehingga dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika secara umum dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa secara khusus.

2. Untuk Kepala Sekolah

Memberikan izin kepada setiap guru untuk mengembangkan model-model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis

dan *self-efficacy* siswa pada khususnya dan hasil belajar matematika siswa pada umumnya.

3. Untuk Siswa

Penerapan model pembelajaran PBM dan STAD diharapkan dapat mendorong siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran sekaligus melatih siswa untuk terbiasa membangun pengetahuannya, mampu mengembangkan kemampuan pemahamannya, melakukan keterampilan-keterampilan berpikir, memecahkan masalah dan mencari solusi secara mandiri dibawah bimbingan guru dan bertanggung jawab terhadap belajarnya sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna dan bermanfaat.

4. Bagi Peneliti

Memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain tentang bagaimana perbedaan kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* siswa melalui model pembelajaran PBM dan model STAD.