

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1.Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bertanah air. Maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh kreatifitas pendidikan bangsa itu sendiri. Pendidikan menuntut adanya suatu perubahan yang terjadi secara terus menerus. Perubahan yang dilakukan berperan untuk menjadikan adanya perbaikan yang menjadi suatu keharusan sebagai pencapaian tujuan kurikulum.

Pendidikan membutuhkan banyak sarana dan tenaga kependidikan yang baik untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Seperti yang disampaikan oleh Hamalik (2013:3-4) bahwa:

“Seluruh kegiatan pendidikan, yakni bimbingan pengajaran, dan /atau latihan diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam konteks ini, tujuan pendidikan merupakan suatu komponen sistem pendidikan yang menempati kedudukan dan fungsi sentral. Itu sebabnya, setiap tenaga kependidikan perlu memahami dengan baik tujuan pendidikan supaya berupaya melaksanakan tugas dan fungsinya untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan”.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam pendidikan. Salah satu hal yang menunjukkan pernyataan tersebut adalah terlihat dari banyaknya jam pelajaran matematika di sekolah dibandingkan dengan bidang studi lain. Bidang studi matematika diberikan pada setiap jenjang pendidikan untuk menyiapkan siswa dalam menghadapi perkembangan dunia yang semakin maju dan berkembang pesat.

Ada banyak alasan tentang pentingnya pelajar Untuk belajar matematika, salah satunya menurut Cockroft (Abdurrahman,2003; Eviyanti, Surya, & Syahputra, 2017) mengatakan bahwa matematika itu penting ajarkan kepada siswa karena: (1) selalu digunakan dalam hidup, (2) semua subjek membutuhkan jasa matematika, (3) yang kuat komunikasi, (4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dengan segala cara, (5) meningkatkan kemampuan berpikir logika, akurasi, kesadaran, dan spasial, (6) memberikan kepuasan terhadap upaya pemecahan masalah tantangan. Banyak alasan kebutuhan sekolah untuk mengajar matematika kepada siswa, pada intinya pada masalah sehari-hari.

Mengingat pentingnya matematika, maka sangat diharapkan siswa untuk menguasai pelajaran matematika. Dalam proses belajar mengajar matematika diperlukan minat dan motivasi siswa yang tinggi guna menunjang keberhasilan pembelajaran matematika sehingga kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* yang diperoleh tinggi. Namun kenyataannya kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* yang diperoleh siswa masih rendah.

Sementara Soejadi (dalam Anthoni, 2016) mengemukakan bahwa pendidikan matematika memiliki dua tujuan besar yaitu: tujuan bersifat formal, yang memberikan tekanan pada penataan nalar anak sebagai cara pembentukan pribadi anak, dan tujuan bersifat material, memberikan tekanan pada penerapan matematika serta kemampuan pemecahkan masalah matematika. Sesuai dengan tujuan formal tersebut, pendidikan matematika dapat menata nalar siswa agar mereka menjadi siswa yang berfikir kritis karena dalam proses pembelajaran matematika daya nalar siswa senantiasa diasah. Dengan tujuan yang bersifat material tersebut siswa dapat menerapkan materi yang dipelajari dalam kehidupan

sehari hari dan mereka dapat memecahkan soal-soal matematika. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendidikan matematika menjadi bagian yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas generasi. Hal ini senada dengan NCTM (*National Council of Theacher of Mathematics*) (dalam Anthoni, 2016) menyebutkan terdapat lima kemampuan dasar matematika yang merupakan standar proses pendidikan matematika yaitu:

1. Kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*)
2. Kemampuan bernalar (*reasoning*)
3. Kemampuan berkomunikasi (*communication*)
4. Kemampuan membuat koneksi (*connection*)
5. Kemampuan representasi (*representation*)

Menurut De Lange (dalam Hoiriyah, 2017) ada 8 kompetensi yang harus dipelajari dan dikuasai para siswa selama proses pembelajaran matematika di kelas yaitu: (1) berpikir dan bernalar secara sistematis ; (2) berargumentasi secara matematis; (3) berkomunikasi secara sistematis ; (4) memodelkan; (5) menyusun dan memecahkan masalah; (6) merepresentasi ; (7) menyimbolkan; (8) menguasai alat dan teknologi.

Pemecahan masalah merupakan proses menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya ke dalam situasi baru yang belum dikenal sehingga siswa lebih tertantang dan termotivasi untuk mempelajarinya. Polya (1973) mengatakan pemecahan masalah meliputi memahami masalah, merancang pemecahan masalah, menyelesaikan masalah, memeriksa hasil kembali. Karena itu pemecahan masalah merupakan suatu tingkat aktivitas intelektual yang tinggi, serta siswa didorong dan diberi kesempatan seluas-luasnya untuk berinisiatif dan

berfikir sistematis dalam menghadapi suatu masalah dengan menerapkan pengetahuan yang didapat sebelumnya.

Ritonga, Surya, dan Syahputra (2017) mengemukakan, *“One of math skills need to be improved is the ability of problem solving. This is because the math does not escape from the challenges and mathematical problems. Problem solving is an important component of mathematics education because it is easy to use individually or in groups.”* “Salah satu keterampilan matematika yang perlu ditingkatkan adalah kemampuan pemecahan masalah. Ini karena matematika tidak luput dari tantangan dan masalah matematika. Pemecahan masalah merupakan komponen penting dalam pendidikan matematika karena mudah digunakan secara individu atau berkelompok.

Komalasari ( dalam Ritonga, Surya, Syahputra 2017) mengemukakan,

*“Solving the problem is the process of applying the knowledge that has been acquired previously to new situations and different”. Although problem solving is an unseparate part of the mathematical problems, many students are still difficult to resolve mathematical problems. One of math skills need to be improved is the ability of problem solving. This is because the math does not escape from the challenges and mathematical problems. Problem solving is an important component of mathematics education because it is easy to use individually or in groups.”*

Memecahkan masalah adalah proses penerapan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya terhadap situasi baru dan berbeda. Meskipun pemecahan masalah adalah bagian yang tidak terpisahkan dari masalah matematika, banyak siswa masih sulit menyelesaikan masalah matematika. Dilanjutkan lagi dengan pernyataan Shahbari, Daher, dan Rasslan (dalam Ritonga, Surya, Syahputra 2017) *“Ability to solve word problems falls far below their ability to compute because children do not know how to choose the correct operation to apply to the problem”*. Kemampuan untuk memecahkan masalah masih jauh di bawah

kemampuan mereka untuk menghitung karena anak-anak tidak tahu bagaimana memilih operasi yang benar untuk diterapkan pada masalah.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah masih kurang dan perlu ditingkatkan di dalam pembelajaran matematika. Soejadi (dalam Anthoni, 2016) menyatakan bahwa dalam matematika kemampuan pemecahan masalah bagi seseorang siswa akan membantu keberhasilan siswa tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sagala (dalam Anthoni, 2016) juga menyatakan bahwa menerapkan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran penting, karena selain para siswa mencoba menjawab pertanyaan atau memecahkan masalah, mereka juga termotivasi untuk bekerja keras. Diperkuat oleh Hudojo (dalam Anthoni, 2016) menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan suatu hal yang sangat esensial didalam pengajaran matematika, disebabkan (1) siswa menjadi terampil menyeleksi informasi yang relevan, kemudian menganalisanya dan akhirnya meneliti hasilnya, (2) kepuasan intelektual akan timbul dari dalam, (3) potensi intelektual siswa meningkat.

Kemampuan pemecahan masalah masih rendah juga nampak berdasarkan observasi yang dilakukan di sekolah, yaitu berdasarkan soal yang diberikan kepada siswa yaitu: Dari hasil wawancara dengan salah satu guru matematika SMP Negeri 1 Jorlang Hataran yaitu Ibu R. Panggabean, S.Pd diperoleh keterangan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di SMP Negeri 1 Jorlang Hataran masih rendah. Siswa sering merasa bingung saat ditanyai permasalahan matematika, terlebih ketika ditanyai tentang pelajaran yang lalu, siswa cenderung diam dan tidak berani menjawab karena takut salah. Jika siswa sudah tidak mampu memecahkan masalah dalam soal yang diberikan oleh

guru, siswa tidak mau berusaha untuk mendapatkan jawaban dari usahanya sendiri, melainkan menunggu jawaban dari guru.

Setelah mengadakan wawancara dengan guru matapelajaran matematika, peneliti juga memberikan tes kepada siswa yang merupakan tes awal pada saat observasi. Seorang petani mempunyai sebidang tanah berukuran panjang 24 m dan lebar 15 m. Tanah tersebut akan dibuat sebuah kolam berbentuk belah ketupat dengan panjang diagonal-diagonalnya berturut-turut 9 m dan 12 m, sedangkan sisanya akan ditanami pohon pisang. Berapakah luas tanah yang ditanami pohon pisang?

Seharusnya penyelesaian yang diharapkan ialah mencari luas masing-masing bangun terlebih dahulu. Tanah petani tersebut berbentuk persegi panjang, maka:

$$LP = p \times l = 24 \text{ m} \times 15 \text{ m} = 360 \text{ m}^2$$

Kemudian luas belah ketupat dengan  $d_1 = 12 \text{ m}$  dan  $d_2 = 9 \text{ m}$  adalah:

$$LB = \frac{1}{2} \cdot d_1 \cdot d_2 = \frac{1}{2} \cdot 12 \text{ m} \cdot 9 \text{ m} = 54 \text{ m}^2$$

Maka luas pohon pisang adalah sisa pengurangan belah ketupat dari luas tanah.

Yaitu:  $L_{\text{pisang}} = LP - LB$

$$= 360 \text{ m}^2 - 54 \text{ m}^2$$

$$= 306 \text{ m}^2$$

Maka jawaban nya seharusnya adalah  $306 \text{ m}^2$ .

Dik : panjang = 24 m  
 lebar = 15 m  
 diagonal 1 = 9 m  
 diagonal 2 = 12 m  
 Dit : Luas yg ditanami pohon pisang  
 Sub: Luas ditanami pisang =  $24 \times 15 + 9 \times 12$   
 $= 360 + 108$   
 $= 468$

Gambar 1.1 Jawaban Siswa

Pada jawaban salah satu siswa yang diteliti, diperoleh penyelesaian masalah yang masih jauh dari harapan penulis terhadap soal tersebut. Dari jawaban siswa penulisan diketahui sebenarnya tidak salah, namun seharusnya dapat dituliskan lebih singkat yaitu,  $p$ ,  $l$ ,  $d_1$ , dan  $d_2$ . Kemudian penggunaan rumus tidak dituliskan, dan perkalian yang salah karena siswa tidak memahami maksud soal serta rumus belah ketupat. Karena siswa tidak mampu memecahkan masalah pada soal, maka jawaban siswa tersebut menjadi salah.

Dari pernyataan tersebut disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 1 Jorlang Hataran, masih kurang tepat. Proses pembelajaran yang dilaksanakan lebih banyak menekankan pada aktivitas guru dari pada aktivitas siswa sehingga siswa kurang tertarik dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar.

Selain itu problematika dan kasus model pembelajaran juga mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah siswa. Sagala (2013: 174) mengatakan,

“Pengalaman diantara pengajar dalam proses pembelajaran menunjukkan, bahwa ada pada beberapa sekolah model pengajarannya mengkondisikan muridnya disibukkan oleh kegiatan-kegiatan yang kurang perlu seperti mencatat bahan pelajaran yang sudah ada dalam buku, menceritakan hal-hal yang tidak perlu, dan sebagainya. Sering pula ditemukan waktu kontak antara guru dengan murid tidak dimanfaatkan secara baik, guru lebih suka memaksakan kehendaknya dalam belajar muridnya sesuai keinginannya dan ada juga guru untuk memudahkan kerjanya meminta salah seorang muridnya untuk mencatat dipapan tulis kemudian murid lainnya mencatat apa yang dicatat dipapan tulis dan kegiatan-kegiatan lainnya yang kurang perlu dan sebagainya.”

Selain kemampuan pemecahan masalah, *self-efficacy* juga merupakan bagian dari fokus peneliti. *Self-efficacy* adalah sebuah keyakinan tentang

probabilitas bahwa seseorang dapat melaksanakan dengan sukses beberapa tindakan atau masa depan dan mencapai beberapa hasil.

Zuya, Kwalat dan Attah (2016) mendefinisikan bahwa *self-efficacy* berarti kepercayaan akan potensi seseorang. Gavora (dalam Zuya, Kwalat and Attah 2016) mendefinisikan *self-efficacy* sebagai keyakinan seseorang tentang kemampuan mereka untuk melaksanakan tugas tertentu dengan cara yang sesuai dan efektif. Han, Liou-Mark, Yu dan Zeng (2015) mendefinisikan *self-efficacy* sebagai kepercayaan atau persepsi seseorang tentang kemampuan seseorang untuk melakukan pada tingkat tertentu pada sebuah tugas. *Self-efficacy* didefinisikan sebagai kepercayaan orang tentang kemampuan mereka dan tentang diri mereka sendiri (Schwarzer,1992; dalam Yousaf, 2015).

Memiliki tingkat *self-efficacy* yang tinggi tentang kemampuan seseorang sangat penting karena memotivasi seseorang untuk sukses dalam kehidupan. Peneliti di bidang pendidikan telah melakukan penelitian *self-efficacy* selama empat dekade terakhir misalnya Bandura (dalam Zuya, Kwalat and Attah 2016). Studi pendidikan tentang *self-efficacy* memiliki basis mereka dari teori Bandura. Menurut Bandura, keyakinan *self-efficacy* mempengaruhi cara berpikir dan perasaan seseorang, yang memungkinkan atau menghalangi tindakan. Ini berarti jika seseorang memiliki tingkat *self-efficacy* yang tinggi tentang kemampuannya, itu akan mendorongnya untuk menjelajah eksploitasi yang lebih besar, sementara tingkat *self-efficacy* yang rendah akan menyebabkan ketidakaktifan dan ketidakberesan. Bandura mendefinisikan keefektifan diri matematika sebagai kepercayaan atau persepsi seseorang terhadap kemampuan mereka dalam

matematika . *Self-efficacy* matematis adalah keyakinan seseorang atau keyakinan akan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah dalam matematika.

*Self-efficacy* merupakan aspek psikologi yang memberikan pengaruh besar dan signifikan terhadap keberhasilan siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas dan pertanyaan-pertanyaan pemecahan masalah dengan baik. Secara umum *self-efficacy* memiliki arti kepercayaan diri atau keyakinan diri. Kemampuan menilai dirinya secara akurat merupakan hal yang sangat penting dalam mengerjakan tugas dan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru, dengan kepercayaan diri atau keyakinan dirinya dapat memudahkan siswa dalam menyelesaikan tugas tersebut, bahkan lebih dari itu mampu meningkatkan prestasinya. Sesuai hal tersebut Bandura (dalam Isnaini, 2011) penilaian kemampuan diri yang akurat merupakan hal yang sangat penting, karena perasaan positif yang tepat tentang *self-efficacy* dapat mempertinggi prestasi, meyakini kemampuan. Mengembangkan motivasi internal, dan memungkinkan siswa untuk meraih tujuan yang menantang. *Self-efficacy* dapat mempengaruhi prestasi matematika hal tersebut diperkuat oleh pendapat Bandura, Barbaranelli, Caprara & Pastorelli, 1996; Fast et al, Pajares, 2005 (Dalam Gilar, 2013) “*Self-efficacy , a person’s belief of their capabilities, has been shown to influence student’s mathematical achievement*”.

Kaitannya *self-efficacy* dengan kemampuan pemecahan masalah memiliki fungsi sebagai alat untuk menilai keberhasilan siswa dalam menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah. Betz & Hacket; Pajares & Miller, 1994 (dalam Gilar, 2013) matematika *self-efficacy* baru-baru ini lebih menilai setiap individu dalam penghakiman atas kemampuan mereka untuk memecahkan masalah matematika

tertentu dan melakukan tugas-tugas matematika. Kemudian menurut pendapat Liu & Koirala (dalam Gilar, 2013) siswa mempunyai sikap percaya diri, matematika adalah penting untuk kehidupan mereka dan membantu mereka dalam memecahkan masalah matematika dengan menyenangkan, meskipun mereka percaya bahwa matematika penting dalam kehidupan mereka, mereka tidak percaya diri menyelesaikan masalah matematika, itu berarti mereka memiliki *self-efficacy* yang rendah.

Dengan *self-efficacy* yang rendah maka masalah matematika sulit untuk dipecahkan atau diselesaikan. Jika sebaliknya maka dengan peranan *self-efficacy* yang tinggi, masalah matematika yang sulit untuk dikerjakan akan membawa siswa lebih tekun dalam mengerjakannya. Bandura (1997) "*Contend that self-efficacy can affect many parts of one's life such as "a level motivation perseverance in the face of difficulties and setbacks, resilience to adversity, quality of analytical thinking"*".

Jelas bahwa *self-efficacy* merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan prestasi siswa khususnya dalam mengerjakan soal-soal pemecahan masalah matematika dan memiliki hubungan positif yang saling mendukung. Jika seseorang siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis yang baik maka seorang siswa tersebut pun memiliki *self-efficacy* yang baik pula. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Betz dan Hacket pada tahun 1983 (dalam Gilar, 2013) melaporkan bahwa dengan *self-efficacy* yang tinggi, maka umumnya seorang siswa akan lebih mudah berhasil dan melampaui latihan-latihan matematika yang diberikan padanya, sehingga hasil akhir dari pembelajaran

tersebut yang tercermin dalam prestasi akademiknya juga cenderung akan lebih tinggi dibandingkan siswa yang memiliki *self-efficacy* rendah.

Dari permasalahan diatas, perlu diterapkan suatu model pembelajaran matematika yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Durowoju dan Onuka (2015), “Di industri pengetahuan, guru adalah pemimpin selama proses belajar mengajar. Dengan demikian, perannya dalam menanamkan Pengetahuan ke dalam pembelajaran tidak bisa terlalu ditekankan. Guru mengajar di sekolah, memberikan informasi dan menginstruksikan siswa tentang bagaimana melakukan sesuatu dengan cara yang benar dan terbaik.”

Perilaku guru telah mencatat keterampilan spesifik yang ditunjukkan dengan keefektifan guru. Beberapa keterampilan ini percaya pada kemampuan seseorang untuk secara efektif memberikan pengetahuan kepada siswa selama ini proses belajar mengajar untuk menimbulkan perubahan yang diinginkan dalam perilaku dan kemampuan belajar efektif mengelola kelas. Riset telah menunjukkan bahwa persepsi dan kepercayaan guru tidak hanya memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap praktik instruksional dan perilaku kelas mereka, tetapi juga terkait dengan praktik prestasi siswa mereka dan bahwa lokasi sekolah juga dapat mempengaruhi pencapaian akademik siswa (Wragg, 1984 dalam Durowoju dan Onuka, 2015) Usaha yang dapat dilakukan oleh guru untuk kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* siswa adalah dengan membelajarkan siswa dengan model pembelajaran yang lebih memberdayakan siswa agar berperan aktif dalam pembelajaran seperti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah model pembelajaran kooperatif yang memaksimalkan proses pembelajaran dengan adanya tim ahli. Setiap siswa di dalam kelompok memiliki keahlian akan sub materi yang sedang dipelajari dan memiliki tanggung jawab untuk membagikannya dengan anggota lain dalam satu kelompok. Setiap siswa dalam satu kelompok tidak memiliki rasa canggung untuk bertanya karena yang menjadi gurunya adalah temannya sendiri. Pembelajaran tipe ini dapat meningkatkan hasil belajar, karena meningkatkan motivasi untuk belajar. Umi (dalam Saila, 2013) “Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif. Teknik mengajar jigsaw dikembangkan oleh Aronson et.al sebagai metode cooperative learning. Pada pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, siswa dibagi dalam beberapa kelompok, yang satu kelompok terdiri dari beberapa anggota yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.”

Khanafiah dalam Dewi dan Harahap (2016) mengemukakan dalam jenis pembelajaran jigsaw, siswa terbagi dalam kelompok yang anggotanya heterogen. Masing-masing bertanggung jawab untuk mempelajari topik yang ditugaskan dan mengajar anggota kelompok, sehingga mereka dapat melakukannya berinteraksi dan saling membantu. Ini berarti model pembelajaran kooperatif jigsaw adalah model pembelajaran kooperatif dalam cara siswa belajar dalam kelompok kecil beranggotakan empat sampai enam orang adalah heterogen dan siswa bekerja sama secara positif saling ketergantungan dan bertanggung jawab secara mandiri. Mekanisme teknik ini, siswa bisa bekerja sama dengan siswa lain dan memiliki tanggung jawab lebih dan juga memiliki banyak kesempatan untuk mengolah

informasi yang mana mendapatkan dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi. Model pembelajaran seperti ini harus dioptimalkan karena bisa meningkatkan kemampuan mencipta pada siswa dan tentunya meningkatkan prestasi belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini juga sangat berkaitan pada kehidupan nyata, dimana siswa dapat mengeluarkan pendapatnya tentang apa yang dia ketahui dalam kesehariannya, kebiasaan, dan budayanya. Dengan pengetahuan budaya yang melekat pada setiap siswa maka diharapkan siswa dapat semakin menggali pengetahuannya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* matematika siswa.

Indonesia memiliki keragaman budaya yang sangat tinggi. Terlebih lagi di daerah Sumatera Utara. Budaya batak di daerah Sumatera Utara juga masih terbagi, yaitu: Toba, Simalungun, Karo, Pakpak, dan Nias. Namun peneliti memfokuskan penelitiannya pada budaya batak Toba. Peneliti memilih budaya batak toba adalah karena penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 1 Jorlang Hataran mayoritas suku Batak Toba.

Dalam sebuah jurnal oleh Pratiwi (2016) dikatakan:

Ada sejumlah sekolah dasar di Kudus dimana siswanya berpadu antara siswa keturunan Jawa dengan keturunan Etnis Cina Tionghoa. siswa keturunan etnis Cina hanya mau bergaul dengan golongan sesamanya. Hal ini terlihat saat proses pembelajaran ketika guru meminta siswa mengerjakan tugas secara kelompok. Adanya perbedaan latar belakang budaya (budaya multikultural) menjadikan pengaruh dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk membuka pemikiran siswa bahwa budaya Indonesia yang beragam adalah sesuatu yang harus disyukuri, bukan lah untuk dibeda-bedakan dan tertutup. Pengenalan budaya batak toba

kepada siswa yang bukan orang batak juga akan membuat mereka mengerti bahwa budaya tersebut adalah suatu karya yang indah dan menarik.

Multikultural adalah sekelompok masyarakat yang berbeda latar belakang budayanya namun dapat mengakui keberagaman, perbedaan, dan kemajemukan budaya baik ras, suku, ernes dan agama (Naim dan Sauqi, dalam Pratiwi, 2016).

Budaya batak juga dianggap sangat berhubungan dengan kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* siswa. Pada pembelajaran kooperatif jigsaw ini akan ditunjukkan bahwa pembentukan kelompok setiap tim adalah tidak mengelompokkan siswa hanya dengan suku sejenis saja. Di SMP Negeri 1 Jorlang Hataran tidak semua siswa adalah suku batak, namun dapat dikatakan mayoritas adalah suku batak.

Dari uraian penjelasan tersebut, peneliti merasa penting untuk mengkaji apakah pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* matematika yang pada akhirnya akan memperbaiki hasil belajar matematika siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul **“Perbedaan Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan *Self-Efficacy* Matematika Siswa melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Budaya Batak Toba dengan Pembelajaran Langsung”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami matematika, akibatnya rendahnya hasil belajar siswa pada bidang matematika.
2. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa masih rendah.

3. *Self-Efficacy* matematika siswa masih rendah.
4. Pembelajaran yang digunakan guru selama ini masih pembelajaran biasa.
5. Pembelajaran yang selama ini digunakan guru belum mampu mengaktifkan siswa dalam belajar, memotivasi siswa untuk belajar dan memacu siswa untuk belajar serta belum mampu membantu siswa dalam menyelesaikan soal-soal berbentuk masalah.
6. Proses dalam menyelesaikan soal-soal matematika di kelas belum bervariasi dan kurang tepat.

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan dengan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, penelitian ini dibatasi agar lebih fokus dan mencapai tujuan yang diharapkan maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematik siswa menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah matematika yang ada.
2. Rendahnya *self-efficacy* matematik siswa menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika yang ada.
3. Pembelajaran berpusat pada guru menyebabkan siswa tidak aktif dalam pembelajaran serta sulit memecahkan masalah.
4. Model pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan siswa bosan dan tidak terbiasa untuk memecahkan masalah sehingga kurang percaya diri.
5. Keragaman jawaban siswa dalam menyelesaikan soal-soal matematika di kelas belum bervariasi.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis budaya batak toba dengan siswa yang diberi pembelajaran langsung?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan *self-efficacy* yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis budaya batak toba dengan siswa yang diberi pembelajaran langsung?
3. Bagaimana pola jawaban yang dibuat siswa dalam menyelesaikan soal-soal kemampuan pemecahan masalah matematika siswa?

#### 1.5. Tujuan Penelitian :

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis budaya batak toba dengan siswa yang diberi pembelajaran langsung.
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan *self-efficacy* yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis budaya batak toba dengan siswa yang diberi pembelajaran langsung.
3. Untuk mengetahui pola jawaban yang dibuat siswa dalam menyelesaikan soal-soal kemampuan pemecahan masalah siswa

### 1.6. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas dapat diperoleh manfaat penelitian sebagai berikut:

#### 1. Bagi siswa

Diharapkan dengan adanya pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis budaya batak toba bisa mengembangkan kemampuan siswa terhadap pemecahan masalah matematika, hal ini karena dalam pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih menekankan siswa dalam menyelesaikan masalah sehingga siswa menggunakan pola pikir tingkat tinggi.

#### 2. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika dan *self-efficacy* matematika siswa juga sebagai bahan masukan atau pertimbangan dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

#### 3. Bagi peneliti

Mendapat pengalaman dan pengetahuan dalam melakukan penelitian dan melatih diri dalam menerapkan ilmu pengetahuan tentang meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* matematika matematika siswa.