

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan merupakan sarana penting yang menumbuhkan kembangkan potensi-potensi kemanusiaan untuk bermasyarakat dan menjadi manusia yang sempurna. Pendidikan memegang peranan dalam membina kehidupan bermasyarakat menuju masa depan yang lebih baik. Hal ini disebabkan karena pendidikan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan setiap kualitas individu. Tujuan pendidikan ditegaskan Depdiknas (2003) dalam UU No. 20 Tahun 2003 untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa 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. Berdasarkan fungsi pendidikan diatas maka pembelajaran sangat berpengaruh dalam pelaksanaan pendidikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menuntut pendidikan berkembang lebih maju karena pendidikan memegang peranan yang sangat besar dalam kehidupan. Sejalan dengan hal itu, upaya meningkatkan kualitas pendidikan menjadi salah satu fokus dalam pembangunan Indonesia karena pendidikan merupakan modal utama bagi pembangunan

nasional. Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang memegang peranan besar dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa matematika memegang peranan yang penting dalam upaya peningkatan sumber daya manusia. Sehubungan dengan hal tersebut Sudjono (1988:20) menyatakan bahwa dalam perkembangan modern, matematika memegang peranan penting karena semua ilmu pengetahuan menjadi lebih sempurna dengan bantuan matematika. Matematika merupakan alat yang efisien yang diperlukan oleh semua ilmu pengetahuan karena tanpa bantuan matematika semuanya tidak akan mendapatkan kemajuan yang berarti.

Dalam proses pembelajaran matematika ada beberapa komponen pembelajaran yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran tersebut adalah bahan pembelajaran. Seperti yang disampaikan oleh Suparman (2014:39) bahwa terdapat enam komponen dasar dalam kegiatan pembelajaran yaitu, peserta didik, lulusan yang berkompentensi seperti yang diharapkan, proses instruksional atau pembelajaran, pengajar, kurikulum dan bahan pembelajaran. Hasyim (2014: 269) menyatakan Guru adalah komponen yang penting dalam pendidikan, yakni orang yang bertanggung jawab mencerdaskan kehidupan anak didik dan bertanggung jawab atas segala sikap, tingkah laku dan perbuatan dalam rangka membina anak didik agar menjadi orang baik dan berguna bagi nusa dan bangsa dimasa yang akan datang. Oleh sebab itu, guru bukan hanya sekedar pengajar melainkan mempunyai makna sadar dan kritis dalam mengajar dan menggunakan kesadaran dirinya untuk siap mengadakan perubahan dan perbaikan pada proses pembelajaran.

Pengaturan 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 bagi pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun perangkat pembelajaran secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, penantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Guru sebagai pelaksana pendidikan diharapkan memiliki perangkat pembelajaran sebagai pedoman dalam pelaksanaan proses pembelajaran dikelas. Perangkat pembelajaran merupakan perangkat yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam mengelola pembelajaran di kelas berupa rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar kerja siswa, instrumen evaluasi atau tes hasil belajar, media pembelajaran, serta buku panduan siswa. Perangkat pembelajaran merupakan hal pokok yang harus digunakan ketika melaksanakan pembelajaran di kelas (Trianto, 2009: 201).

Adapun pentingnya perangkat pembelajaran untuk mendukung terlaksananya pembelajaran yang efektif sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar, untuk meningkatkan hasil belajar siswa, menimbulkan minat belajar siswa, memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih, serta untuk membantu dalam memecahkan masalah yang dialami siswa dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.

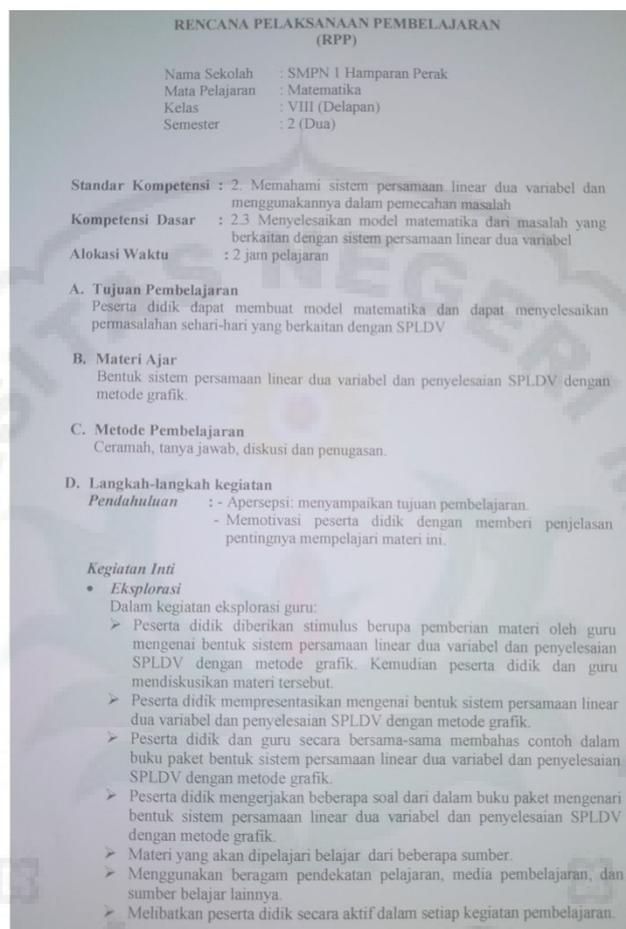
Perangkat pembelajaran sangat berperan penting, seperti yang diungkapkan Suparno (Simanungkalit, 2016: 40) Sebelum guru mengajar, seorang guru diharapkan mempersiapkan bahan yang mau diajarkan, mempersiapkan alat-alat peraga/praktikum yang akan digunakan, mempersiapkan pertanyaan dan arahan untuk memancing siswa aktif belajar, mempelajari keadaan siswa, mengerti kelemahan dan kelebihan siswa, serta mempelajari pengetahuan awal siswa, kesemuanya ini akan terurai pelaksanaannya di dalam perangkat pembelajaran. Dengan demikian, sebelum melaksanakan pembelajaran guru hendaknya telah mempersiapkan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku, disesuaikan dengan kondisi sekolah dan karakteristik siswa. Tingkat kualitas pembelajaran dapat diperlihatkan oleh tingginya keterlibatan siswa dalam pembelajaran antara guru dan siswa.

Salah satu cara yang dapat membantu guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan merancang pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran. Pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran tidak semata-mata hanya kegiatan guru mengajar, tetapi menitikberatkan pada aktivitas siswa, dan bukan hanya guru yang selalu aktif memberikan pembelajaran, guru membantu siswa jika mendapatkan kesulitan, membimbing diskusi agar mampu membuat kesimpulan yang benar. Keterampilan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, lingkungan sekolah dapat ditingkatkan.

Namun kemampuan guru dalam menyusun perangkat pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan menjadi paradigma bahwa perangkat

pembelajaran adalah kumpulan berkas-berkas dalam memenuhi kelengkapan administrasi di sekolah. Guru belum memanfaatkan perangkat pembelajaran sebagaimana mestinya. Hal tersebut sejalan dengan salah satu penelitian yang dilakukan Akbar (dalam wasriono, 2019: 52) guru cenderung hanya sekedar copy paste perangkat pembelajaran mulai silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), format penilaian, dan lain sebagainya, walaupun kondisi dan kemampuan siswa yang diajarkan di setiap sekolah berbeda-beda.

Adapun pentingnya perangkat pembelajaran untuk mendukung terlaksananya pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar, untuk meningkatkan hasil belajar siswa, menimbulkan minat belajar siswa, memberi kesempatan kepada siswa untuk berlatih, serta untuk membantu dalam memecahkan masalah yang dialami siswa dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan. Dengan demikian, sebelum melaksanakan pembelajaran guru hendaknya telah mempersiapkan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku, disesuaikan dengan kondisi sekolah dan karakteristik siswa. Namun fakta di lapangan menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang diterapkan di SMP Negeri 1 Hamparan Perak saat ini belum memadai dan guru terus menerus menggunakan buku siswa dan RPP serta LKPD siap pakai yang sama setiap tahun dengan model pembelajaran yang sama.



Gambar 1.1 RPP Guru di SMP Negeri 1 Hampan Perak

Kegiatan guru dan siswa dalam RPP tidak dirincikan secara jelas. Tidak ada masalah yang diajukan sebelum materi dijelaskan. Masalah yang dicantumkan pada RPP juga tidak dipaparkan secara jelas. RPP yang digunakan belum menggunakan suatu model ataupun pendekatan pembelajaran yang berguna untuk mempermudah para guru memberikan layanan pembelajaran dan mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan guru dengan suasana yang lebih aktif dan menyenangkan. RPP yang disusun belum memuat indikator kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self efficacy* siswa. Maka dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap ada perubahan dalam perangkat pembelajaran dan guru bisa membuat RPP, LKPD dan buku siswa.

Tujuan menyusun perangkat pembelajaran adalah tercapainya tujuan dari suatu pembelajaran dalam hal ini adalah pembelajaran matematika. Tujuan pembelajaran matematika menurut Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) tahun 2006 yaitu memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Kemampuan pemecahan masalah tersebut diperlukan untuk mencapai tujuan kurikulum 2013 yakni agar siswa memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

NCTM (Ferrini, 2000: 875) menetapkan ada 5 standar proses yang harus dikuasai siswa melalui pembelajaran matematika yaitu : (1) pemecahan masalah (*problem solving*); (2) Penalaran dan pembuktian (*reasoning and proof*); (3) Komunikasi (*communication*); (4) Koneksi (*connection*); dan (5) Representasi (*representation*). Kelima standar proses tersebut dikenal sebagai *Daya Mathematics (Mathematical Power)* yaitu kemampuan untuk menyelesaikan permasalahan – permasalahan, baik dalam permasalahan matematika maupun permasalahan dalam kehidupan nyata.

Di antara kemampuan matematika siswa yang sangat penting untuk ditumbuh kembangkan dikalangan siswa adalah kemampuan pemecahan masalah siswa terhadap matematika, karena jika siswa mampu memecahkan masalah paling tidak siswa akan tertarik lebih lanjut untuk mempelajari matematika. Sehingga siswa diharapkan akan dapat meningkatkan kepercayaan diri terhadap

matematika. Oleh sebab itu, pemecahan masalah merupakan fokus pembelajaran matematika di mana kemampuan pemecahan masalah bukan hanya sebagai tujuan dari pembelajaran matematika tetapi juga merupakan kegiatan yang penting dalam pembelajaran matematika, karena selain siswa mencoba memecahkan masalah dalam matematika, mereka juga termotivasi untuk bekerja dengan sungguh-sungguh untuk menyelesaikan permasalahan dalam matematika dengan baik.

Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan untuk mengatasi kesulitan bermatematik dengan menggabungkan konsep – konsep dan aturan – aturan yang telah diperoleh sebelumnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Hasratuddin, 2015:71). Kemampuan pemecahan masalah yang harus dibangun siswa meliputi kemampuan siswa untuk memahami masalah, merencanakan penyelesaian masalah, menyelesaikan masalah sesuai dengan rencana dan memeriksa kembali prosedur hasil penyelesaian. Akan tetapi fakta di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Shodikin (2015) di salah satu SMA di Kota Bandung juga menunjukkan bahwa hasil ujicoba soal kemampuan penalaran dan pemecahan masalah matematis yang dilakukan rata-rata skor yang diperoleh siswa baru mencapai 36%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah masih rendah.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada salah seorang guru matematika SMP Negeri 1 Hampan Perak bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih rendah. Peneliti juga mendapati fakta dilapangan bahwa dalam pembelajaran matematika, guru menjelaskan di depan kelas dan

menulis di papan tulis serta memberikan soal-soal matematika kemudian meminta siswa untuk menyelesaikan soal tersebut. Hal ini menyebabkan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, siswa yang aktif hanya siswa yang memiliki kemampuan lebih. Kemudian, guru juga jarang menggunakan perangkat pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep matematika yang abstrak. Penggunaan perangkat pembelajaran dan model pembelajaran yang baik dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip dan keterampilan dalam proses pembelajaran.

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa juga terlihat pada saat peneliti melakukan riset dan observasi awal di SMP Negeri 1 Hampan Perak. Guru mengungkapkan bahwa siswa kebanyakan lupa akan konsep dasar materi. Ketika diberi soal cerita terkait materi tersebut, siswa tidak mampu menyelesaikannya, mereka menanyakan pada guru harus menggunakan rumus yang mana. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak menguasai konsep. Permasalahan yang disajikan oleh peneliti adalah: “Seorang pedagang buah membeli 15 kg buah Apel dan 20 kg buah Pear. Harga 1 kg buah Pear Rp 8.000,00 kurangnya dari harga 1 kg buah Apel. Jika jumlah yang dibayarkan adalah Rp 715.000,00 tentukanlah harga 1 kg Apel dan 1 kg Pear?”.

Solusi permasalahan yang dijawab oleh siswa (peneliti hanya memaparkan hasil jawaban seorang siswa sebagai contoh):

$$\begin{aligned}
 \text{Dik} &= \text{harga 1 kg apel} = 8000 \\
 &\text{jumlah yang dibayar} = 715.000 \\
 \text{Dit} &= \text{harga apel dan pear} \\
 \text{Jwb} &= 15 \text{ kg apel} + 20 \text{ kg pear} = 715.000 \\
 &= 15 \text{ kg apel} + 8000 = 715000 \\
 &= 20x = 715000 \\
 &x = \frac{715000}{20} = 35750 \\
 1 \text{ H. apel} &= x - 8000 \\
 1 \text{ H. apel} &= 35750 - 8000 \\
 &= 27750
 \end{aligned}$$

Gambar 1.2 Solusi Jawaban Siswa

Hasil solusi pemecahan masalah tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak dapat memecahkan masalah dengan baik. Siswa masih tidak dapat menentukan harga 1 kg buah Apel dan 1 kg buah Pear.

Dari 28 siswa yang hadir pada saat observasi, jumlah siswa yang mampu memahami masalah dan dapat menentukan harga 1 kg buah Apel dan 1 kg buah Pear sebanyak 9 orang atau 32,14%, sedangkan yang tidak bisa memahami masalah yaitu 19 orang atau 67,85%. Jumlah siswa yang mampu membuat rencana pemecahan dengan benar dan lengkap sebanyak 13 orang atau 46,42%, yang membuat rencana pemecahan tetapi kurang benar dan kurang lengkap sebanyak 6 orang atau 21,42%, dan yang tidak bisa membuat rencana pemecahan sama sekali sebanyak 9 orang atau 32,14%. Jumlah siswa yang mampu melaksanakan pemecahan sesuai rencana yang telah dibuat dengan benar dan lengkap adalah 11 orang 39,28%, yang dapat melaksanakan penyelesaian

masalah sesuai rencana yang dibuat tetapi kurang benar dan kurang lengkap adalah 2 orang atau 7,14% , dan yang tidak bisa melaksanakan rencana pemecahan sama sekali dan salah menyusun strategi pemecahan masalah sebanyak 15 orang atau 53,57%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa siswa kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan kemampuan pemecahan masalah matematis. Hal ini merupakan suatu fakta yang membuktikan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di SMP Negeri 1 Hamparan Perak masih tergolong rendah.

Kemampuan memecahkan masalah siswa dalam pembelajaran matematika berkaitan dengan kepercayaan diri siswa (*self efficacy*). Untuk itu, siswa diharapkan memiliki kemampuan pemecahan masalah dan *self efficacy*. Skaalvik, Federici dan Klassen (Sari, 2018: 1239) menyatakan bahwa hubungan antara nilai dan motivasi siswa sebagian dimediasi melalui dukungan emosional dan *self efficacy*. Penjelasan ini sejalan dengan tujuan pembelajaran matematika yaitu memiliki sikap untuk menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan nyata, keingintahuan, perhatian, dan minat dalam belajar Matematika, keuletan dan kepercayaan diri. Oleh karena itu, *self efficacy* harus dikembangkan oleh siswa agar dapat menginterpretasikan proses belajar matematika dalam kehidupan nyata sehingga proses pembelajaran berjalan secara optimal dan dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan untuk memecahkan masalah matematika. Oleh karena pentingnya perangkat pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran, peneliti bermaksud untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self efficacy*

(kepercayaan diri) karena siswa yang mempunyai kepercayaan diri terhadap matematika cenderung tertarik dan berusaha untuk mempelajari dan mendalami matematika.

Kepercayaan diri ini sangat penting dimiliki siswa terutama terhadap pelajaran matematika karena kepercayaan diri terhadap matematika berhubungan langsung dengan prestasi belajar siswa. Namun berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh Puspita (MZ dan Fitria, 2019: 39) di kelas VIIA SMP Negeri 2 Berbah Sleman dapat diketahui bahwa secara umum *self efficacy* siswa kelas VIIA masih rendah dalam mengikuti pelajaran matematika. Beberapa siswa terlihat kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran seperti lebih banyak mendengarkan dari pada mengutarakan pendapat. Selain itu perilaku siswa yang mengindikasikan bahwa *self efficacy* siswa masih rendah adalah siswa tidak percaya dengan kemampuan dan hasil karyanya sendiri misalnya mencontek pekerjaan teman jika diberi tugas atau ujian dengan dalih bahwa siswa tersebut tidak mampu mengerjakan, tidak berani bertanya dan menyatakan pendapat jika diberikan kesempatan, takut menghadapi ulangan, grogi saat tampil didepan kelas, serta mudah cemas dalam menghadapi berbagai situasi.

Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan *self efficacy* belajar siswa perlu dilakukan perbaikan pembelajaran. Usaha perbaikan proses pembelajaran melalui upaya pemilihan model dan pendekatan pembelajaran yang tepat dan inovatif dalam pembelajaran matematika di sekolah merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting untuk dilakukan. Salah satunya yaitu dalam pembuatan perangkat pembelajaran materi yang disampaikan harus

dipadukan dengan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran lebih bermakna (*meaningfull*). Syah (Nugroho, 2017: 34) juga menjelaskan guru merupakan faktor yang mempengaruhi kondisi siswa, termasuk cara guru menyampaikan materi. Untuk itu diperlukan upaya inovasi dalam proses pembelajaran matematika yang mampu memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematika dan juga *self efficacy* siswa. Wiratha (Nugroho, 2017: 34) juga mengatakan model pembelajaran yang digunakan dalam membuat dapat memotivasi siswa dipandang relevan untuk menstimulus interaksi siswa serta menambah keyakinan diri untuk menyelesaikan permasalahan matematika. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan agar pembelajaran siswa menjadi bermakna adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)*.

Model CTL mengacu pada penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa lebih memahami kegunaan konsep matematika yang mereka pelajari. Sanjaya (Nugroho, 2017: 34) *Contextual Teaching Learning (CTL)* menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk mendapatkan materi melalui situasi kehidupan nyata siswa, sehingga mendorong siswa untuk menerapkannya di kehidupan mereka. Salah satu karakteristik pendekatan kontekstual diawali dengan menghadapkan siswa pada masalah yang dapat membuat siswa tertantang untuk menyelesaikan masalah kontekstual tersebut. Selanjutnya pengetahuan tersebut dikonstruksi oleh siswa berdasarkan pada pengetahuan yang sudah dimilikinya. Hal ini berdasarkan prinsip pengajaran dan prinsip belajar

matematika bahwa pengajaran matematika yang efektif mengusahakan siswa supaya mengetahui dan menyadari perlunya belajar matematika, kemudian mendukung mereka untuk belajar matematika dengan baik. Pembelajaran hendaknya berlandaskan konstruktivisme, berpusat pada siswa, dan belajar dengan pemahaman melalui belajar dengan melakukan. Pianda (2016: 273) Namun dalam kenyataannya proses belajar mengajar yang berlangsung di sekolah khususnya SMK saat ini masih belum seluruhnya berpusat pada siswa tetapi masih berpusat pada guru. Hal ini terbukti dengan masih seringnya digunakan model ceramah atau konvensional yang hampir pada semua mata pelajaran atau mata pelajaran termasuk mata pelajaran matematika. Padahal tidak semua materi matematika harus diajarkan dengan model ceramah atau konvensional. Kenyataan pengajaran matematika yang seperti ini menunjukkan bahwa pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi pokok sangatlah penting.

Pengajaran dan pembelajaran kontekstual atau *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka. Trianto (2009: 107) juga mengatakan pepaduan materi pembelajaran dengan konteks keseharian siswa didalam pembelajaran kontekstual akan menghasilkan dasar-dasar pengetahuan yang mendalam dimana siswa kaya akan pemahaman masalah dan cara menyelesaikannya. Menerapkan CTL dalam suatu pembelajaran pada prinsipnya sama saja dengan menciptakan suatu pembelajaran

yang menantang daya cipta siswa untuk menemukan informasi dalam pembelajaran.

Pembelajaran kontekstual memusatkan pada bagaimana siswa mengerti makna dari apa yang mereka pelajari, apa manfaatnya, dalam status apa mereka, bagaimana mencapainya dan bagaimana mereka mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari. Trianto (2009: 119) mengatakan pembelajaran matematika dengan pembelajaran kontekstual menuntut belajar haruslah bermakna dan berguna bagi siswa dalam kehidupan mereka sehari-hari. Masalah kontekstual yang dimunculkan dalam pembelajaran menggunakan berbagai konteks sehingga menghadirkan situasi yang pernah dialami secara nyata oleh siswa. Proses ini akan meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematis. Jadi, alasan mengapa memilih model pembelajaran CTL karena dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan juga *self efficacy* belajar siswa.

Merujuk pada uraian-uraian di atas, peneliti ingin memperbaiki pembelajaran matematika yang sesuai dengan kebutuhan dan sumber daya yang ada serta berpandangan pada perkembangan teknologi dan tuntutan era globalisasi dan kurikulum, maka perlu adanya upaya **“Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self Efficacy* Siswa di SMP Negeri 1 Hamparan Perak”**.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Perangkat pembelajaran yang dibuat guru belum menggunakan model yang dapat mengaktifkan siswa.
2. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru yaitu guru sebagai sumber informasi dan siswa pasif sebagai penerima informasi.
3. Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) masih jarang digunakan dikelas.
4. *Self efficacy* siswa masih rendah
5. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Masalah yang teridentifikasi di atas merupakan masalah yang cukup luas dan kompleks, agar penelitian yang akan dilakukan lebih terfokus maka penulis membatasi masalah pada pengembangan perangkat pembelajaran berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self efficacy* matematis siswa di SMP Negeri 1 Hamparan Perak.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka rumusan masalah yang dikemukakan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan perangkat pembelajaran berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self efficacy* matematis siswa di SMP Negeri 1 Hampan Perak?
2. Bagaimana kepraktisan perangkat pembelajaran berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self efficacy* matematis siswa di SMP Negeri 1 Hampan Perak?
3. Bagaimana keefektifan perangkat pembelajaran berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self efficacy* matematis siswa di SMP Negeri 1 Hampan Perak?
4. Bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) yang dikembangkan di SMP Negeri 1 Hampan Perak?
5. Bagaimana peningkatan *self efficacy* siswa dengan menggunakan perangkat pembelajaran berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) yang dikembangkan di SMP Negeri 1 Hampan Perak?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menemukan perangkat pembelajaran berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) yang valid sehingga meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self efficacy* matematis siswa di SMP Negeri 1 Hampan Perak.

2. Untuk menemukan perangkat pembelajaran berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) yang praktis sehingga meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self efficacy* matematis siswa di SMP Negeri 1 Hamparan Perak.
3. Untuk menemukan perangkat pembelajaran berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) yang efektif sehingga meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *self efficacy* matematis siswa di SMP Negeri 1 Hamparan Perak.
4. Untuk menemukan perangkat pembelajaran berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di SMP Negeri 1 Hamparan Perak.
5. Untuk menemukan perangkat pembelajaran berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) yang dapat meningkatkan *self efficacy* siswa di SMP Negeri 1 Hamparan Perak.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan menghasilkan temuan-temuan yang merupakan masukan berarti bagi pembaharuan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan suasana baru dalam memperbaiki cara guru mengajar di kelas, manfaat yang diperoleh antara lain:

1. Bagi siswa, akan memperoleh pengalaman dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan menggunakan perangkat pembelajaran matematika yang telah dikembangkan.
2. Sebagai masukan bagi guru matematika mengenai pendekatan pembelajaran matematika dalam membantu proses belajar siswa.

3. Bagi kepala sekolah, dapat menjadi bahan pertimbangan kepada tenaga pendidik untuk menerapkan perangkat pembelajaran matematika berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) dalam kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut.
4. Bagi peneliti, sebagai bahan acuan dalam pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbasis *contextual teaching and learning* (CTL) lebih lanjut.
5. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi dan perbandingan bagi pembaca maupun penulis lain yang berkeinginan melakukan penelitian sejenis.

1.7 Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

a. Perangkat pembelajaran

Perangkat Pembelajaran merupakan sekumpulan sumber belajar, bahan, alat, media, petunjuk dan pedoman yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Buku Siswa, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan angket *self efficacy* siswa.

b. Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Pengajaran dan pembelajaran kontekstual atau *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan

konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka.

c. Kemampuan pemecahan masalah matematis

Kemampuan Pemecahan Masalah adalah kesanggupan yang dimiliki oleh seseorang (siswa) dalam menemukan penyelesaian dari masalah matematika dengan memperhatikan langkah – langkah pemecahan masalah untuk menemukan jawaban, yaitu : a) memahami masalah, b) merencanakan penyelesaian masalah, c) melaksanakan penyelesaian masalah sesuai rencana, dan d) memeriksa kembali hasil penyelesaian.

d. *Self Efficacy*

Self Efficacy adalah keyakinan seorang individu mengenai kemampuannya dalam mengorganisasi dan menyelesaikan suatu tugas yang diperlukan untuk mencapai hasil tertentu.