

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan adalah salah satu usaha sadar yang dimulai sejak usia dini sebagai upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang berperan penting dalam dunia pendidikan.¹ Pendidikan memang berperan penting dalam menentukan perkembangan bangsa dan negara. Karena dengan pendidikan manusia memperoleh pengetahuan, kecerdasan dan dapat mengembangkan kemampuan, sikap serta tingkah lakunya. Dalam dunia pendidikan matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki peranan penting yang wajib ditempuh oleh peserta didik.

Matematika juga merupakan ilmu penting yang memiliki peran penting bagi ilmu lain. Mempelajari matematika tidak hanya dalam dunia pendidikan saja tetapi juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.² Matematika menjadi dasar bagi pengembangan ilmu lain dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal tersebut menjadikan matematika sebagai pembelajaran yang wajib dalam setiap bidang pendidikan. Tanpa kita sadari matematika sering digunakan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari, misalnya seorang ibu rumah tangga membeli kebutuhan pokok yang ditimbang dengan satuan tertentu, seorang petani

¹ Ira Vahlia and others, 'MENYELESAIKAN SOAL STATISTIKA Kognitif, Efektif, Dan Psikomotor Seorang Siswa . Dalam Proses Belajar Ada Beberapa', 3.1 (2022), 79–85.

² Ita Nur Indahsari, dkk , "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Self-Efficacy Siswa MAN", Journal On Education, 1.2 (2019), 256–64.

yang menghitung hasil panen, bahkan anak kecil sudah mengerti nilai dari uang tanpa disadari telah menggunakan konsep matematika dan masih banyak lagi kegunaan dari mata pelajaran matematika. Maka dari itu, peserta didik perlu untuk belajar matematika.

Cornelius mengemukakan lima alasan perlunya peserta didik belajar matematika, karena matematika merupakan (1) sarana berfikir yang jelas dan logis, (2) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas, dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.³ Jadi matematika mempunyai peran penting dalam membentuk kemampuan berfikir dan berlogika siswa dalam memecahkan suatu permasalahan, mengembangkan kreativitas dalam diri siswa, dan untuk menghadapi permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, kemampuan pemecahan masalah harus dimiliki setiap siswa agar dapat mengetahui cara menyelesaikan masalah yang ada, baik dalam dunia pendidikan, yaitu: soal-soal yang diberikan oleh guru, ataupun masalah yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Hasratuddin mengemukakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan untuk mengatasi kesulitan matematika dengan menggabungkan konsep-konsep dan aturan matematika yang telah didapat sebelumnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

³ Mulyono Abdurrahman, "*Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*", (Jakarta: Rineka Cipta, 2009). hal. 253.

Kemampuan pemecahan masalah yang baik tidak melihat kepada hasil akhir saja, tetapi yang lebih diutamakan prosesnya atau langkah-langkah yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan matematika.⁴ Kemampuan pemecahan masalah dapat membantu siswa dalam memecahkan suatu masalah matematika baik berupa soal dalam struktur matematika maupun soal cerita, yang mana akan membuat siswa bisa memahami berbagai konsep matematika, serta dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan matematika sesuai dengan langkah-langkah yang benar dan tepat. Kurangnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa mengakibatkan pembelajaran matematika tidak mencapai tujuan yang diharapkan. Oleh sebab itu, kemampuan pemecahan masalah hendaknya diutamakan dalam pembelajaran matematika.

Kemampuan pemecahan masalah akan membuat siswa menjadi lebih terampil ketika memilah informasi, menelitinya serta juga menganalisisnya. Selain itu, intelektual siswa akan mengalami peningkatan karena siswa belajar melalui proses penemuan.⁵ Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan aspek yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran matematika. Namun, fakta yang ada dilapangan masih banyak siswa yang memiliki kemampuan pemecahan masalah yang rendah. Sehingga masih banyak siswa merasa bahwa mata pelajaran matematika itu sulit.

⁴ Rosmawaty Simatupang and Elvis Napitupulu, "*Matematis Dan Self-Efficacy Siswa Pada Pembelajaran Problem Based Learning*", PARADIKMA JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA Vol. 13, No.1, Juni 2020 Pedagogik, 13.1 (2020), hal. 29–39.

⁵ Fiqi Naritio Agumuharram and Slamet Soro, 'Self-Efficacy Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas X SMA', *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5.3 (2021), 2352–61 <<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.862>>.

Salah satu faktor yang menyebabkan kemampuan pemecahan masalah yang rendah pada siswa terjadi karena siswa tidak memiliki keyakinan diri untuk dapat menyelesaikannya. Padahal keyakinan diri untuk menyelesaikan permasalahan dalam matematika sangatlah penting dimiliki siswa. Keyakinan diri ini biasa disebut dengan *self-efficacy*. *Self-efficacy* merupakan sebuah konstruksi yang menunjukkan keyakinan seseorang, tentang tingkah dirinya atau kemampuannya untuk berhasil dalam menyelesaikan tugas. Menurut Bandura *self-efficacy* itu yang berkaitan dengan kepercayaan diri terhadap kemampuan seseorang dalam menyelesaikan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu.⁶ Jadi *self-efficacy* adalah keyakinan dalam diri seseorang mengenai kemampuan dirinya sendiri ketika menghadapi berbagai situasi untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Siswa yang memiliki *self-efficacy* tinggi akan merasa sanggup untuk dapat mengerjakan berbagai macam permasalahan dalam matematika, memiliki rasa tanggungjawab, bersungguh-sungguh, tekun dan ulet. Sedangkan siswa yang memiliki *self-efficacy* rendah akan merasa kesulitan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam matematika. Hal ini dapat membuat siswa tidak ingin mencoba dan cepat putus asa ketika mendapati tugas matematika karena dianggapnya sulit.⁷

⁶ Hafiziani Eka Putri dan Idat Muqodas, *Pendekatan Concrete-Pictorial-Abstract (CPA), Kecemasan Matematis, Self-Efficacy Matematis, Instrumen Dan Rancangan Pembelajarannya* (Sumedang Jawa Barat: UPI Sumedang Press, 2019). hal. 23.

⁷ Ibid, *Pendekatan Concrete-Pictorial-Abstract (CPA), Kecemasan Matematis, Self-Efficacy Matematis,...*hal. 23.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMKN 1 Boyolangu Tulungagung bahwa masih banyak peserta didik menganggap mata pelajaran matematika itu sulit dan membosankan, sebagian peserta didik merasa kesulitan dalam memecahkan masalah matematika, dan kebanyakan peserta didik merasa kesulitan apabila mendapati permasalahan pada soal cerita yang ada dalam matematika. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya minat peserta didik terhadap pelajaran matematika, daya tangkap dan pemahaman terhadap soal cerita kurang, kurangnya pemahaman konsep dalam pengerjaan soal sehingga jika ada soal cerita yang berbeda menjadi bingung, kurangnya motivasi guru dan orang tua, lemahnya dalam perhitungan, ragu atas jawabannya sendiri, dan juga masih terdapat peserta didik yang *self-efficacy* atau keyakinan dirinya kurang dalam menyelesaikan soal matematika. Dalam hal ini keyakinan diri atau *self-efficacy* peserta didik sangatlah dibutuhkan untuk menyelesaikan soal matematika. Akibatnya peserta didik yang kurang percaya diri cenderung kesulitan memecahkan masalah dalam matematika apabila dihadapkan pada permasalahan yang tidak rutin atau kompleks.

Adanya fakta tersebut peneliti memilih SMKN 1 Boyolangu sebagai lokasi penelitian. Yang mana peserta didik di SMKN 1 Boyolangu masih sangat berpotensi dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah soal cerita dalam matematika sehingga dapat memiliki hasil belajar yang lebih baik. Salah satu materi pada mata pelajaran matematika di SMK kelas X adalah SPLTV (sistem persamaan linear tiga variabel). Peneliti memilih materi SPLTV sebagai materi penelitian karena didalam materi tersebut

terdapat pemecahan masalah soal matematika yang diuraikan dalam bentuk soal cerita kehidupan sehari-hari.

Maka berdasarkan uraian diatas, peneliti akan melakukan penelitian tentang pemecahan masalah soal cerita pada materi SPLTV (sistem persamaan linear tiga variabel) yang dilihat dari sisi *self-efficacy* siswa. Sehingga peneliti mengambil judul “**Kemampuan Pemecahan Masalah Soal Cerita Ditinjau Dari *Self-efficacy* Siswa Kelas X Di SMKN 1 Boyolangu Tulungagung**”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah soal cerita siswa dengan *self-efficacy* rendah kelas X di SMKN 1 Boyolangu ?
2. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah soal cerita siswa dengan *self-efficacy* sedang kelas X di SMKN 1 Boyolangu ?
3. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah soal cerita siswa dengan *self-efficacy* tinggi kelas X di SMKN 1 Boyolangu ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah soal cerita siswa dengan *self-efficacy* rendah kelas X di SMKN 1 Boyolangu

2. Mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah soal cerita siswa dengan *self-efficacy* sedang kelas X di SMKN 1 Boyolangu
3. Mendeskripsikan kemampuan pemecahan masalah soal cerita siswa dengan *self-efficacy* tinggi kelas X di SMKN 1 Boyolangu

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan banyak manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan terkait kemampuan pemecahan masalah siswa terhadap soal cerita berdasarkan *self-efficacy* (keyakinan diri) yang dimiliki siswa, memberikan sumbangan pemikiran dalam mengungkapkan berbagai informasi sehingga dapat menjawab problem yang dihadapi masyarakat khususnya pada bidang pendidikan, serta dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah matematika.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman, pengetahuan, dan berbagai wawasan yang lebih terkait kemampuan pemecahan masalah matematika khususnya pada soal cerita berdasarkan *self-efficacy* yang dimiliki siswa.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan wawasan kepada guru agar dapat merancang media pembelajaran yang tepat agar kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* (keyakinan diri siswa) meningkat dalam menyelesaikan matematika khususnya pada soal cerita

c. Bagi Siswa

Dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk bisa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang dimilikinya dalam menghadapi matematika dengan lebih percaya terhadap dirinya.

d. Bagi Sekolah

Memberikan referensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan kepada guru agar lebih baik kedepannya. Selain itu, juga dapat memberikan masukan demi kemajuan untuk semua mata pelajaran di sekolah tersebut, khususnya untuk mata pelajaran matematika.

E. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

a. Kemampuan Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah menurut Polya merupakan usaha seseorang untuk mencari jalan keluar untuk mencapai tujuan yang tidak mudah untuk dicapai.⁸

b. Masalah

Masalah adalah berbagai persoalan-persoalan sulit yang dihadapi dalam proses pemberdayaan, baik yang datang dari individu maupun (faktor internal) maupun dalam upaya pemberdayaan sumber daya manusia (SDM) atau guru dalam dunia pendidikan.⁹

c. Soal cerita

Soal Cerita merupakan permasalahan yang dinyatakan dalam bentuk kalimat yang memiliki makna dan mudah dipahami. Soal cerita biasanya diambil dari pengalaman atau kejadian dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰

d. Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV)

Sistem persamaan linear tiga variabel (SPLTV) merupakan suatu sistem persamaan linear dengan tiga variabel.¹¹

e. *Self-Efficacy* Siswa

⁸ Anggi Desi Rukmana, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle 7E Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Self Efficacy Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama (SMP)", 2019.hal. 15.

⁹ Mulza Rois dan Titin Kusayang, *Buku Ajar Profesi Kependidikan Untuk Perguruan Tinggi* (Purwokerto Selatan: CV Pena Persada, 2022).

¹⁰ Wahyuddin, "Analisis Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Di Tinjau Dari Kemampuan Verbal", *Tadris Matematika*, 9.2 (2016), 151.

¹¹ Bornok Sinaga, dkk, "*Matematika*", (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).hal. 52.

Self-efficacy merupakan keyakinan diri individu mengenai kemampuannya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang didapatnya untuk mencapai hasil tertentu.¹²

2. Secara Operasional

a. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan strategi atau cara yang dilakukan dalam pendidikan atau pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, bisa dilakukan dengan cara membiasakan siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang terdapat dalam matematika. Penelitian ini akan menggunakan indikator langkah-langkah pemecahan masalah menurut pendapat Polya, yakni: 1) memahami permasalahan (*understanding the problem*), 2) merencanakan penyelesaian (*making a plan*), 3) pelaksanaan penyelesaian (*solving the problem*), dan 4) pemeriksaan kembali (*looking back*) hasil pekerjaan.

b. Masalah Matematika

Masalah matematika merupakan soal-soal matematika yang tidak rutin atau kompleks.

c. Soal Cerita

¹² Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018).hal.

Soal cerita merupakan soal matematika yang diuraikan dalam soal cerita, yang disajikan dalam bentuk cerita pendek dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

d. Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV)

Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) adalah salah satu materi matematika yang diajarkan dikelas X MA/SMA pada semester genap. SPLTV ini merupakan ilmu matematika yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, seperti mencari harga suatu barang, mencari keuntungan suatu barang, dan lain sebagainya.

e. *self-efficacy* Siswa

Self-efficacy siswa merupakan keyakinan diri seorang siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan sehingga dapat mencapai tujuan tertentu. Indikator *self-efficacy* penelitian ini berdasarkan dimensi yang dikatakan Bandura yaitu ada dimensi tingkat (level), kekuatan (*strenght*), dan generalisasi (*generality*).

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dimaksudkan untuk memudahkan, mencari dan memberikan gambaran secara umum tentang penulisan skripsi. Adapun sistematika pembahasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN, memuat a) konteks penelitian, b) fokus penelitian, c) tujuan penelitian, d) manfaat hasil penelitian, e) penegasan istilah, dan f) sistematika pembahasan.

BAB II: KAJIAN PUSTAKA, bab ini meliputi a) deskripsi teori: (1) hakekat matematika, (2) kemampuan pemecahan masalah, (3) self-efficacy, (4) soal cerita, (5) sistem persamaan linear tiga variabel, b) penelitian terdahulu, dan c) kerangka berfikir.

BAB III: METODE PENELITIAN, yang memuat a) rancangan penelitian, b) kehadiran penelitian, c) lokasi penelitian, d) sumber data, e) teknik pengumpulan data, f) analisis data, g) pengecekan keabsahan data, dan h) tahap penelitian.

BAB IV : HASIL PENELITIAN, yang memuat dari a) deskripsi data, b) analisis data, c) temuan penelitian.

BAB V : PEMBAHASAN, yang membahas tentang fokus penelitian yang telah dibuat.

BAB VI :PENUTUP, terdiri dari a) kesimpulan, dan b) saran yang relevansinya dengan permasalahan yang ada.