

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU RI nomor 20 tahun 2003 BAB I pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam pendidikan matematika terdapat 3 ranah kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang siswa yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor, namun dalam penelitian ini peneliti lebih menekankan pada aspek kognitif yaitu pada kemampuan pemecahan masalah matematik dan aspek afektif yaitu pada *self efficacy* siswa.

Dalam *self efficacy* terdapat 3 dimensi menurut bandura yaitu dimensi *magnitude*, dimensi *strength* dan dimensi *generality*, ketiga dimensi ini berhubungan dengan aspek kognitif siswa, hal ini sejalan dengan pendapat Yoni Sunaryo (2014: 43) yang menyebutkan bahwa dimensi *magnitude* setelah dilakukan pengukuran terlihat berada di level sedang dan positif. Hal ini menggambarkan bahwa siswa akan cukup berupaya melakukan tugas yang dianggap dapat dilaksanakan dan menghindari situasi dan perilaku yang di luar batas kemampuannya. Selanjutnya pada dimensi *generality* siswa berada di level sedang dan negative, artinya keyakinan siswa untuk menyelesaikan tugas

yang berbeda-beda berada di level sedang. Siswa tidak pesimis tetapi juga tidak optimis. Cukup berusaha menyelesaikan tugas yang berbeda-beda tanpa mencari strategi untuk menyelesaikannya dengan baik. Dimensi yang terakhir yaitu *strength* yang juga sama berada di level sedang dan positif. Siswa memiliki pengharapan yang cukup kuat dan mantap sehingga siswa terdorong cukup gigih dalam berupaya menyelesaikan tugas dengan baik sekalipun belum memiliki pengalaman yang menunjang.

Pemecahan Masalah merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dikuasai dan dikembangkan oleh siswa. Soedjadi (1994: 36) mengemukakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematik adalah suatu keterampilan pada diri peserta didik agar mampu menggunakan kegiatan matematik untuk memecahkan masalah dalam matematika, masalah dalam ilmu lain, dan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan *self efficacy* dan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa, diperlukan model pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan kepada siswa tetapi mampu merangsang daya berpikir siswa untuk membentuk pengetahuan mereka sendiri dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya dan membentuk sebuah keyakinan terhadap dirinya sendiri bahwa siswa mampu menyelesaikan persoalan yang ada. Salah satu model pembelajaran yang diduga dapat diharapkan memfasilitasi siswa untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah adalah model pembelajaran *Treffinger*.

Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan model *Treffinger* diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah dan *self efficacy* siswa, mengarahkan siswa untuk berpikir secara logis tentang hubungan antar konsep dan situasi dalam permasalahan yang diberikan, serta menghargai keragaman berpikir yang timbul selama proses konvensional.

Berdasarkan latar belakang tersebut, diharapkan model pembelajaran *Treffinger* dapat berpengaruh terhadap *self-efficacy* dan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa. Oleh karena itu, peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “**Pengaruh Pembelajaran *Treffinger* terhadap *Self Efficacy* dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa SMP N 2 Kalibagor**”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah capaian *self efficacy* yang menggunakan pembelajaran *treffinger* lebih baik dari yang menggunakan pembelajaran konvensional?
2. Apakah capaian kemampuan pemecahan masalah matematik yang menggunakan pembelajaran *treffinger* lebih baik dari yang menggunakan pembelajaran konvensional?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut didapat tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah capaian *self efficacy* yang menggunakan pembelajaran *treffinger* lebih baik dari yang menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui capaian kemampuan pemecahan masalah matematik yang menggunakan pembelajaran *treffinger* lebih baik dari yang menggunakan pembelajaran konvensional.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan penulis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
  - a. Sebagai suatu pembelajaran untuk menambah dan memperluas wawasan serta mempraktekkan segala pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan.
  - b. Menambah pengetahuan tentang model pembelajaran mata pelajaran matematika dalam mempersiapkan diri menjadi seorang pendidik yang professional.
2. Bagi Guru
  - a. Dapat menambah pengetahuan guru akan pentingnya *self efficacy* dan kemampuan pemecahan masalah matematik dalam matematika.

- b. Memberi masukan kepada guru bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Treffinger* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam mengembangkan *self efficacy* dan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.

