

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan hak yang paling utama dilakukan dalam kehidupan manusia. Dengan belajar, manusia akan berkembang menjadi manusia yang mampu berinteraksi dengan alam sekitar.

Belajar merupakan proses seseorang memperoleh kecakapan, keterampilan dan sikap yang dimulai dari masa kecil sampai akhir hayat. Dalyono (2010 hlm. 49) mendefinisikan belajar sebagai, “suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya”. Sementara Piaget (dalam Shoimin, 2014 hlm. 58) mengatakan bahwa :

Belajar merupakan pengembangan aspek kognitif yang meliputi struktur, isi dan fungsi. Struktur intelektual adalah organisasi-organisasi mental tingkat tinggi yang dimiliki individu dalam merespon masalah yang dihadapi. Isi adalah perilaku khas individu dalam merespon masalah yang dihadapi. Sementara fungsi merupakan proses perkembangan intelektual yang mencakup adaptasi dan organisasi.

Berdasarkan penjelasan dari berbagai ahli di atas dapat disimpulkan belajar adalah suatu kegiatan terstruktur yang dilakukan oleh seseorang sehingga terjadi perubahan dalam berbagai aspek dalam diri mulai dari perubahan kognitif, tingkah laku, sikap dan keterampilan.

Dari definisi-definis di atas, dapat di definisikan beberapa hal penting yang mencirikan pengertian tentang belajar, yaitu :

1. Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman.
2. Belajar merupakan suatu aktivitas yang menghasilkan perubahan pada diri individu.
3. Perubahan itu pada dasarnya berupa didapatkannya kemampuan baru pada diri individu yang relative lama.
4. Perubahan yang diakibatkan karena dari belajar dapat diwujudkan dalam bentuk peningkatan pengetahuan, penguasaan perilaku, dan perbaikan kepribadian.

Huda (2015 hlm. 5) menerapkan bahwa pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan netakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Pembelajaran merupakan konsep yang terbuka dan lepas. Meski merupakan suatu konsep yang luas yang artinya tidak bisa didefinisikan secara teoritis terkait praktik pembelajaran :

1) Pembelajaran sebagai perubahan perilaku.

Salah satu contoh perubahannya adalah ketika seorang pembelajar yang awalnya tidak begitu perhatian dalam kelas berubah menjadi sangat perhatian.

2) Pembelajaran sebagai perubahan kapasitas.

Salah satu contoh perubahannya adalah ketika seorang pembelajar yang awalnya takut pada pelajaran tertentu ternyata berubah menjadi seorang yang percaya diri dalam menyelesaikan pelajaran tersebut.

2. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, computer dan lain-lain. Menurut Sukanto dan Winataputra (dalam Apendi, 2016 hlm. 14) model pembelajaran adalah “kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan pelaksanaan aktivitas belajar mengajar”. Trianto (2007 hlm. 5) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah “kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk emencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Tujuan penggunaan model pembelajaran sebagai strategi bagaimana pembelajaran yang dilaksanakan dapat membantu peserta didik mengembangkan

dirinya baik berupa informasi, gagasan, keterampilan nilai dan cara-cara berpikir dalam meningkatkan kapasitas berpikir secara jernih, bijaksana dan membangun keterampilan sosial serta komitmen.

Berdasarkan definisi tentang model pembelajaran yang dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang disusun secara sistematis dalam mengorganisasikan pembelajaran untuk membantu pendidik dalam hal merencanakan aktivitas belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan belajar tertentu.

3. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah suatu pengajaran yang mana dalam proses belajar masih menggunakan cara lama. Guru memegang peranan penting dalam menentukan urutan langkah dalam menyampaikan materi kepada siswa. Sedangkan peranan siswa adalah mendengarkan secara teliti dan mencatat pokok-pokok yang penting yang dikemukakan oleh guru. Pembelajaran konvensional masih didasarkan atas asumsi bahwa pengetahuan dapat dipindahkan secara utuh dari pikiran guru ke pikiran siswa.

Pembelajaran konvensional dapat diartikan dengan pengajaran klasikal atau tradisional. Ruseffendi (2006, hlm. 350) mengatakan, “Arti lain dari pengajaran tradisional disini adalah pengajaran klasikal”. Jadi, pengajaran konvensional sama dengan pengajaran tradisional.

Adapun ciri-ciri pembelajaran konvensional menurut Ruseffendi (2006, hlm. 350) sebagai berikut:

- 1) Guru dianggap gudang ilmu, bertindak otoriter, serta mendominasi kelas.
- 2) Guru memberikan ilmu, membuktikan dalil-dalil serta memberikan contoh-contoh soal.
- 3) Murid bertindak pasif dan cenderung meniru pola-pola yang diberikan guru.
- 4) Murid-murid yang meniru cara-cara yang diberikan guru dianggap belajar berhasil.
- 5) Murid kurang diberi kesempatan untuk berinisiatif mencari jawaban sendiri, menemukan kosep, serta merumuskan dalil-dalil.

Dari uraian di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran matematika secara konvensional adalah suatu kegiatan belajar

mengajar yang lebih didominasi oleh guru dimana guru mengajar secara klasikal dengan metode ekspositori dan siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru, kesempatan siswa untuk membangun pemahaman konsep sangat kurang sehingga siswa menjadi pasif dalam belajar.

4. *Student Teams Achievement Division (STAD)*

Student Teams Achievement Division (STAD) merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif.

Menurut Pannen (Irfanto, 2011 hlm. 18) dalam *Student Teams Achievement Division (STAD)* diskusi kelompok merupakan komponen kegiatan penting, karena sangat berperan dalam aktualisasi kelompok secara sinergis untuk mencapai hasil yang terbaik sehingga seluruh anggota sebagai satu kesatuan dapat mencapai yang terbaik. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diartikan juga bahwa *Student Teams Achievement Division (STAD)* adalah tipe metode pembelajaran kooperatif dengan pendekatan yang baik dan di dalamnya terdapat diskusi kelompok untuk aktualisasi kelompok secara sinergis agar mencapai hasil terbaik.

Metode pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* mengkondisikan siswa belajar dan membentuk sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman dan kerjasama setiap siswa dalam kelompoknya untuk menyelesaikan tugas yang telah diberikan kepada mereka. Siswa dilatih untuk bekerjasama dan bertanggung jawab terhadap tugas mereka sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator yang mengatur dan mengawasi jalannya proses belajar.

Pembelajaran kooperatif tipe STAD dikembangkan oleh Slavin (Shoimin, 2014, hlm. 187) dengan langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut :

- a. Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai. Guru dapat menggunakan berbagai pilihan dalam menyampaikan materi pembelajaran ini kepada siswa. Misal, antara lain dengan metode penemuan terbimbing atau metode ceramah. Langkah ini tidak harus dilakukan dalam satu kali pertemuan, tetapi dapat lebih dari satu.
- b. Guru memberikan tes/kuis kepada siswa secara individu sehingga akan diperoleh nilai awal kemampuan siswa.
- c. Guru membentuk beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 anggota, dimana anggota kelompok mempunyai kemampuan akademik yang berbeda-beda (tinggi, sedang dan rendah). Jika

- mungkin, anggota kelompok berasal dari budaya atau suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.
- d. Guru memberikan tugas kepada kelompok berkaitan dengan materi yang telah diberikan, mendiskusikannya secara bersama-sama, saling membantu antar anggota lain, serta membalas jawaban tugas yang diberikan guru. Tujuan utamanya adalah memastikan bahwa setiap kelompok dapat menguasai konsep dan materi. Bahan tugas untuk kelompok dipersiapkan oleh guru agar kompetensi dasar yang diharapkan dapat dicapai.
 - e. Guru memberikan tes/kuis kepada setiap siswa secara individu.
 - f. Guru memfasilitasi siswa dalam membuat rangkuman, mengarahkan, dan memberikan penegasan pada materi pembelajaran yang telah dipelajari.
 - g. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok berdasarkan perolehan nilai peningkatan hasil belajar individu dari nilai awal ke nilai kuis berikutnya.

Sedangkan tahapan pembelajaran kooperatif tipe STAD menurut Nurasman (dalam Dian, 2011 hlm. 25) bahwa kegiatan pembelajaran Kooperatif tipe STAD terdiri dari enam tahap:

- a) Persiapan materi dan penerapan siswa dalam kelompok. Sebelum menyajikan guru harus mempersiapkan lembar kegiatan dan lembar jawaban yang akan dipelajari siswa dalam kelompok-kelompok kooperatif. Kemudian menetapkan siswa dalam kelompok heterogen dengan jumlah maksimal 4-6 orang, aturan heterogenitas dapat berdasarkan pada 1. Kemampuan akademik (pandai, sedang dan rendah). Yang didapat dari hasil akademik (skor awal) sebelumnya. Perlu diingat pembagian itu harus diseimbangkan sehingga setiap kelompok terdiri dari siswa dengan siswa dengan tingkat prestasi seimbang. 2. Jenis kelamin, latar belakang sosial, kesenangan bawaan/sifat (pendiam dan aktif), dll.
- b) Penyajian materi pelajaran ditekankan pada hal berikut: 1). Pendahuluan. Disini perlu ditekankan apa yang akan dipelajari siswa dalam kelompok dan menginformasikan hal yang penting untuk memotivasi rasa ingin tahu siswa tentang konsep-konsep yang akan mereka pelajari. Materi pelajaran dipresentasikan oleh guru dengan menggunakan metode pembelajaran. Siswa mengikuti presentasi guru dengan seksama sebagai persiapan untuk mengikuti presentasi guru dengan menggunakan metode pembelajaran. Siswa mengikuti presentasi guru dengan seksama sebagai persiapan untuk mengikuti tes berikutnya. 2). Pengembangan. Dilakukan pengembangan materi yang sesuai yang akan dipelajari siswa dalam kelompok. Disini siswa belajar untuk memahami makna bukan hafalan. Pertanyaan-pertanyaan diberikan penjelasan tentang benar atau salah. Jika siswa telah memahami konsep maka dapat beralih ke konsep lain. 3). Praktek Terkendali. Praktek terkendali dilakukan dalam menyajikan materi dengan cara menyuruh siswa mengerjakan soal, memanggil

siswa secara acak untuk menjawab atau menyelesaikan masalah agar siswa selalu siap dan dalam memberikan tugas jangan menyita waktu lama.

- c) Kegiatan kelompok. Guru membagikan LKS kepada setiap kelompok sebagai bahan yang akan dipelajari siswa. Isi dari LKS selain materi pelajaran juga digunakan untuk melatih kooperatif. Guru memberi bantuan dengan memperjelas perintah, mengulang konsep dan menjawab pertanyaan. Dalam kegiatan kelompok ini, para siswa bersama-sama mendiskusikan masalah yang dihadapi, membandingkan jawaban, atau memperbaiki miskonsepsi. Kelompok diharapkan bekerja sama dengan sebaik-baiknya dan saling membantu dalam memahami materi pelajaran.
- d) Evaluasi. Dilakukan selama 45-60 menit secara mandiri untuk menunjukkan apa yang telah siswa pelajari selama bekerja dalam kelompok. Setelah kegiatan presentasi guru dan kegiatan kelompok, siswa diberikan tes secara individual. Dalam menjawab tes, siswa tidak diperkenankan saling membantu. Hasil evaluasi digunakan sebagai nilai perkembangan individu dan disumbangkan sebagai nilai perkembangan individu dan disumbangkan sebagai nilai perkembangan kelompok.
- e) Penghargaan individu dan kelompok. Dari hasil penilaian perkembangan maka penghargaan pada prestasi kelompok diberikan dalam ketinggian penghargaan atau persyaratan pemberian penghargaan misalnya bagi kelompok yang mendapat rata-rata nilai di bawah (79-60) mendapat penghargaan “Great Team” sedangkan bagi kelompok yang mendapatkan rata-rata nilai (55-30) mendapatkan penghargaan “Super Team”.
- f) Perhitungan ulang skor awal dan perubahan kelompok. Satu periode penilaian (3-4 minggu) dilakukan perhitungan ulang skor evaluasi sebagai skor awal siswa yang baru. Kemudian dilakukan perubahan kelompok agar siswa dapat bekerja dengan teman yang lain.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di atas, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, dimana siswa yang mendapatkan nilai tertinggi akan mendapat penghargaan secara individu dan kelompok. Hal ini dapat memacu siswa lain untuk berusaha lebih keras dalam mengerjakan soal sehingga mereka dapat merasakan kepuasan yang sama.

5. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.

Menurut Anderson (Schunk, 2012 hlm. 417) salah satu jenis pengolahan kognitif yang penting yang terjadi selama pembelajaran adalah pemecahan masalah. Pemecahan masalah menjadi topik penelitian untuk waktu yang lama.

Beberapa pakar teori menganggap pemecahan masalah menjadi proses kunci dalam pembelajaran, khususnya diarah-kan seperti sains dan matematika.

Suherman (2003 hlm. 98) mengatakan bahwa pemecahan masalah akan efektif bila dilakukan melalui kelompok kecil. Dengan mengelompokkan siswa ke dalam kelompok kecil, memberi peluang bagi mereka untuk mendiskusikan masalah yang dihadapi, saling tukar ide antar siswa, dan memperdebatkan alternatif pemecahan masalah yang digunakan. Selain itu dalam kelompok kecil siswa akan mampu menyelesaikan masalah yang lebih baik jika dibandingkan dengan mereka bekerja sendiri.

Menurut Chi & Glaser (Schunk, 2012 hlm. 417) memecahkan masalah merupakan suatu aktivitas kognitif yang kompleks. Sebuah masalah timbul ketika terdapat situasi dimana anda mencoba mencapai beberapa tujuan, dan harus menemukan cara untuk sampai disana.

Cooney (Hedriana & Soemarmo, 2014 hlm. 23) mengemukakan bahwa pemilikan kemampuan pemecahan masalah membantu siswa berpikir analitik dalam mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari dan membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi situasi baru.

Polya (Prabawanto, 2011) membedakan masalah ke dalam *authentic problem* dan *routie problems*. *Routine problem* didefinisikan sebagai suatu tugas yang dapat diselesaikan dengan cara mensubstitusikan data tertentu ke dalam penyelesaian umum yang dihasilkan sebelumnya, atau dengan mengikuti ke dalam penyelesaian umum yang dihasilkan sebelumnya, atau dengan mengikuti langkah demi langkah, tanpa menelusur originalitas masalahnya. Sebaliknya, *authentic problem* adalah suatu tugas dimana metode solusinya tidak diketahui sebelumnya. Hal serupa dikemukakan oleh Gilfeather & Regato (Prabawanto, 2011) membagi masalah menjadi dua jenis, yaitu masalah rutin dan masalah tidak rutin. Dari kedua pendapat tersebut sama-sama memasukan masalah matematis dalam masalah rutindan tidak rutin yang berarti bahwa masalah adalah sesuatu yang harus dicari penyelesaiannya walaupun pada saat itu belum didapat penyelesaiannya.

Untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, diperlukan indikator sebagai acuan penilaian. Menurut Gagne (Suherman, 2003 hlm. 34)

menyatakan bahwa langkah yang harus dilakukan dalam pemecahan masalah matematis yaitu:

1. Menyajikan masalah dalam bentuk yang jelas.
2. Menyatakan masalah dalam bentuk yang operasional.
3. Menyusun hipotesis-hipotesis alternatif dan prosedur kerja yang diperkirakan baik.
4. Mengetes hipotesis dan melakukan kerja untuk memperoleh hasilnya.
5. Mengecek kembali hasil yang diperoleh.

Menurut Polya (Yuanari, 2011 hlm. 16) langkah-langkah penyelesaian masalah yang terdapat dalam buku “How to Solve It” meliputi:

1. Memahami masalah.
2. Merencanakan penyelesaian.
3. Menyelesaikan masalah sesuai rencana.
4. Memeriksa kembali hasil yang diperoleh.

Proses yang dilakukan setiap langkah pemecahan masalah ini dijelaskan sebagai berikut (Yuanari, 2011 hlm. 16) :

- 1) Memahami Masalah.

Tanpa adanya pemahaman terhadap masalah yang diberikan, siswa tidak mungkin mampu menyelesaikan masalah tersebut dengan benar.

- 2) Merencanakan Penyelesaian.

Kemampuan pada merencanakan penyelesaian ini sangat tergantung pada pengalaman siswa dalam menyelesaikan masalah. Pada umumnya, semakin bervariasi pengalaman mereka, ada kecenderungan siswa lebih kreatif dalam menyusun rencana penyelesaian suatu masalah.

- 3) Menyelesaikan Masalah Sesuai Rencana.

Siswa menyelesaikan masalah sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan.

- 4) Memeriksa Kembali Hasil yang diperoleh.

Pengecekan kembali terhadap semua langkah yang telah dikerjakan dari fase penyelesaian ketiga. Dengan cara seperti ini maka berbagai kesalahan yang tidak perlu dapat terkoreksi kembali sehingga siswa dapat sampai pada jawaban yang benar sesuai dengan masalah yang diberikan.

Indikator kemampuan pemecahan masalah menurut NCTM (Riyani, 2014 hlm. 10) adalah:

1. Menyelidiki dan mengerti isi matematik.
2. Menerapkan penggabungan strategi pemecahan masalah matematika.
3. Mengenal dan merumuskan permasalahan dari situasi yang diberikan.
4. Menerapkan proses dari model matematika untuk situasi dunia nyata.

Adapun indikator penyelesaian masalah matematis menurut Soemarno (Riyani, 2014 hlm. 10) antara lain:

1. Mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, yang ditanyakan dan kecukupan unsur yang diperlukan.
2. Merumuskan masalah matematika atau menyusun model matematika.
3. Menerapkan strategi untuk menyelesaikan berbagai masalah (sejenis dan masalah baru) dalam atau luar matematika.
4. Menjelaskan atau menginterpretasikan hasil permasalahan asal.
5. Menggunakan matematika secara bermakna.

Adapun indikator yang dipakai dalam penelitian ini sesuai dengan indikator yang dikemukakan oleh Polya, dengan indikator-indikator yang meliputi:

- a. Mampu mengidentifikasi atau memahami masalah.
- b. Mampu merencanakan penyelesaian.
- c. Mampu menyelesaikan masalah sesuai rencana.
- d. Mampu memeriksa kembali hasil penyelesaian.

6. *Self-Efficacy*

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) kata *efficacy* diartikan sebagai kemujaraban atau kemanjuran. Maka secara harfiah *Self-efficacy* dapat diartikan sebagai kemujaraban diri. Bandura dan Wood menyatakan *Self-efficacy* adalah keyakinan terhadap kemampuan seseorang untuk menggerakkan motivasi, sumber-sumber kognitif, dan serangkaian tindakan yang diperlukan untuk memenuhi tuntutan-tuntutan dari situasi yang dihadapi. Secara kontekstual Zimmerman (2002) memberikan definisi *self-efficacy* sebagai berikut : *Self-efficacy* adalah keyakinan seseorang mengenai kemampuan yang dimilikinya untuk menghasilkan tingkatan perfoma yang telah terencana, dimana kemampuan tersebut dilatih, digerakkan

oleh kejadian-kejadian yang berpengaruh dalam hidup seseorang. Definisi *Self-efficacy* terus berkembang. Zimmerman (2002) mengartikan *Self-efficacy* sebagai berikut: *Self-efficacy* merupakan keyakinan akan kemampuan individu untuk dapat mengorganisasi dan melaksanakan serangkaian tindakan yang dianggap perlu mencapai sesuatu hasil yang diinginkan.

Efikasi diri sebagai pengontrol tingkah laku, sumber pengontrolan tingkah laku adalah resiprokal antara lingkungan, tingkah laku, dan pribadi. Efikasi diri merupakan variable pribadi yang penting, yang kalau digabung dengan tujuan-tujuan spesifik dan pemahaman mengenai prestasi, akan menjadi penentu tingkah laku mendatang yang penting. Setiap individu mempunyai efikasi diri yang berbeda-beda pada situasi yang berbeda, tergantung kepada:

1. Kemampuan yang dituntut oleh situasi yang berbeda itu.
2. Kehadiran orang lain, khususnya saingan dalam situasi.
3. Keadaan fisiologis dan emosional : kelelahan. Kecemasan, apatis, murung.

Efikasi yang tinggi atau rendah, dikombinasikan dengan lingkungan yang responsive atau tidak responsive, akan menghasilkan empat kemungkinan prediksi tingkah laku yang terdapat pada Tabel 2.1

Tabel 2.1

Efikasi	Lingkungan	Prediksi hasil tingkah laku
Tinggi	Responsive	Sukses, melaksanakan tugas yang sesuai dengan kemampuannya.
Rendah	Tidak Responsive	Depresi, melihat orang lain sukses pada tugas yang dianggapnya sulit.
Tinggi	Tidak Responsive	Berusaha keraas mengubah lingkungan menjadi responsive, melakukan protes, aktivitas sosial, bahkan memaksakan perubahan.
Rendah	Responsive	Orang menjadi apatis, pasrah, merasa tidak mampu

Ada tiga dimensi *Self-efficacy*, yaitu: *magnitude*, *generality*, dan *strength*.

1. *Magnitude*

Dimensi *Magnitude* ini berkaitan dengan derajat kesulitan tugas. Apabila tugas-tugas yang dibebankan pada individu disusun menurut tingkat kesulitannya, maka perbedaan *Self-efficacy* secara individual mungkin terbatas pada tugas-tugas yang

sederhana, menengah atau tinggi. Individual akan melakukan tindakan yang dirasakan mampu untuk dilaksanakannya dan akan tugas-tugas yang diperkirakan di luar batas kemampuan yang dimilikinya.

2. *Generality*

Dimensi *Generality* ini berhubungan dengan keyakinan seseorang terhadap kemampuan diri dapat berbeda, dalam hal ini generalisasi. maksudnya seseorang mungkin menilai keyakinan dirinya untuk aktivitas-aktivitas tertentu saja.

3. *Strength*

Dimensi *Strength* ini berkaitan dengan tingkat kekuatan atau kemandirian seseorang terhadap keyakinannya. Tingkat *Self-efficacy* yang lebih rendah mudah digoyahkan oleh pengalaman-pengalaman yang memperlemahnya. Sedangkan, orang yang memiliki *Self-efficacy* yang kuat tekun dalam meningkatkan usahanya meskipun dijumpai pengalaman yang memperlemahnya.

Bandura 1997 (dalam kurnia, 2015 hlm. 95) mengemukakan bahwa *Self-efficacy is defined as one's confidence that her or she has ability to complete a specific task successfully and this confidence relates to performance and perseverance in a variety of endeavors. Self-efficacy* dapat pula diartikan sebagai suatu sikap menilai atau mempertimbangkan kemampuan diri sendiri dalam menyelesaikan tugas yang spesifik.

Indikator *Self-efficacy* adalah:

- 1) Keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri.
- 2) Keyakinan terhadap kemampuan menyelesaikan dan menghadapi tugas-tugas yang sulit.
- 3) Keyakinan terhadap kemampuan dalam menghadapi tantangan.
- 4) Keyakinan terhadap kemampuan menyelesaikan tugas yang spesifik.
- 5) Keyakinan terhadap kemampuan menyelesaikan beberapa tugas yang berbeda.

Berdasarkan beberapa teori dan penjelasan *Self-efficacy* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ini dari *Self-efficacy* adalah keyakinan atas kemampuan diri. Kemudian, perkembangan *Self-efficacy*, dalam tiap fase perkembangan dibutuhkan kompetensi dari individu untuk berhasil melalui tiap fase perkembangan tersebut. Meskipun, tahap perkembangan yang dilalui individu tidaklah sama.

B. Penelitian yang Relevan

Pranamulya (2012) melakukan penelitian pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD). Hasil penelitiannya dituangkan dalam sebuah skripsi berjudul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP”. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa, serta hasil belajar matematika siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) lebih baik dari siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional.

Riyani (2014) melakukan penelitian terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Children Learning In Science* (CLIS). Hasil penelitiannya dituangkan dalam sebuah skripsi berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Children Learning In Science* (CLIS) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dan Sikap Siswa SMP”. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model pembelajaran *Children Learning In Science* (CLIS) lebih baik dari siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional.

Adapun persamaan dan perbedaan penelitian dengan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2
Perbedaan dan Persamaan Penelitian

Peneliti	Tahun	Variable			
		Hasil Belajar	Kemampuan Pemecahan Masalah	<i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD)	<i>Children Learning In Science</i> (CLIS)
Pranamulya	2012	√		√	
Riyani	2014		√		√
Peneliti	2018		√	√	

C. Kerangka Pemikiran

Perkembangan kurikulum saat ini, menuntut partisipasi aktif siswa saat proses pembelajaran atau yang lebih dikenal dengan istilah *student centered*. Proses pembelajaran *student centered* lebih menekankan pada aktivitas siswa. Siswa sebagai pelaku utama dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator dan motivator.

Akan tetapi, hampir sebagian besar siswa justru mengaku bahwa mereka. Seringkali masih mengalami kesulitan untuk memahami pokok bahasan matematika yang dijelaskan oleh guru. Terlebih lagi jika mereka diberikan soal dengan sedikit variasi yang membutuhkan penalaran lebih. Hanya beberapa siswa yang mampu menjawab dengan benar, itupun siswa-siswi yang memang tergolong lebih pandai dari siswa-siswi yang lain di kelasnya.

Maka dari itu diperlukan suatu upaya guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Salah satu upaya yang dilakukan yakni dengan penalaran model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dalam proses pembelajaran matematika di kelas.

Model pembelajaran kooperatif memberi kesempatan kepada siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk menyelesaikan atau memecahkan suatu masalah secara bersama. Selain kooperatif dapat membantu siswa meningkatkan sikap dalam belajar. Siswa secara individu dapat membangun kepercayaan diri terhadap kemampuannya untuk menyelesaikan masalah-masalah matematika, sehingga akan mengurangi dan menghilangkan rasa cemas terhadap matematika yang dialami banyak siswa.

Pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) memberi kesempatan kepada siswa berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran dan sering mengekspresikan ide, siswa memiliki kesempatan lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan matematika secara komprehensif dalam kelompoknya.

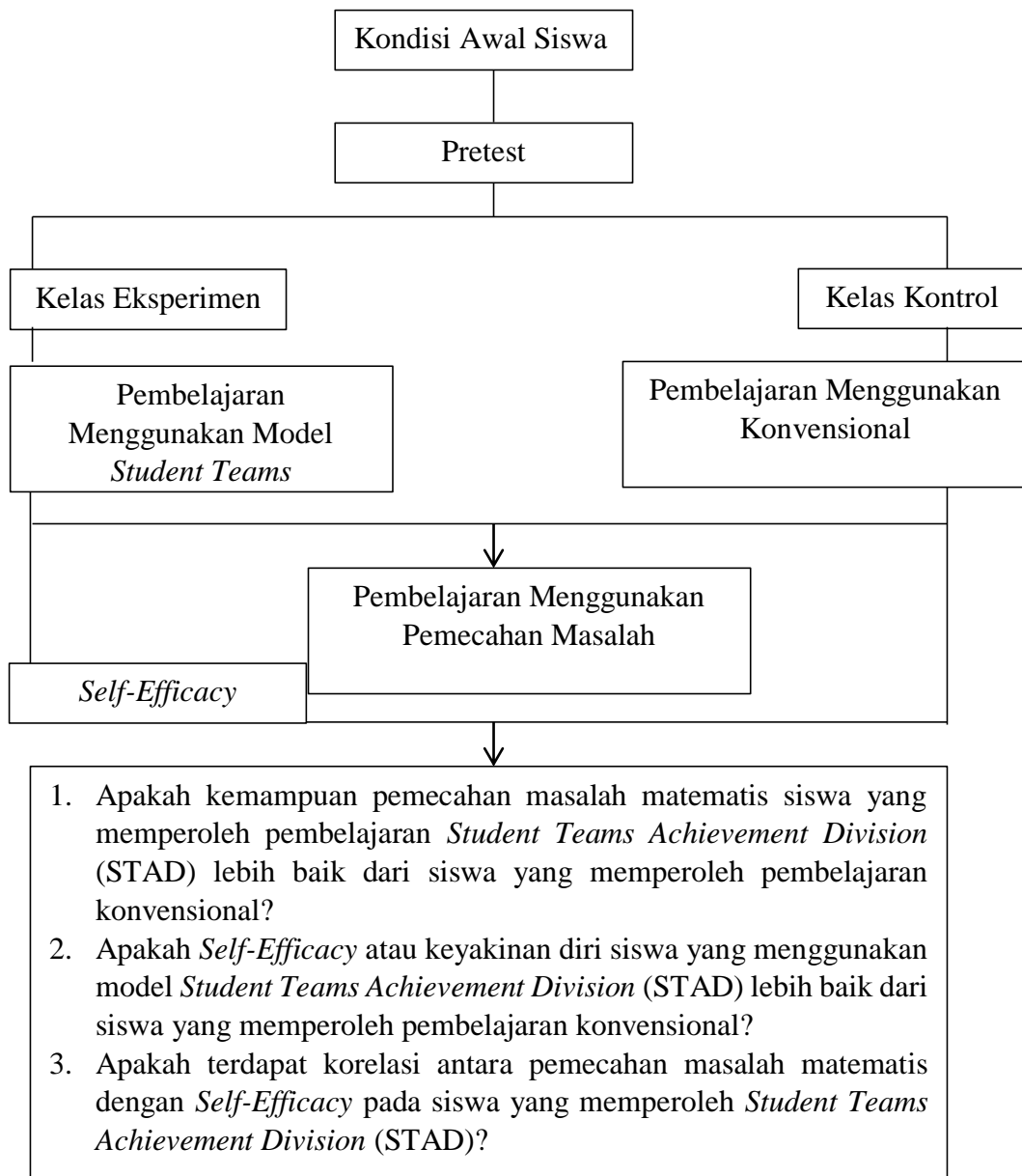
Ketika siswa melakukan kegiatan-kegiatan matematika untuk memecahkan permasalahan yang diberikan pada kelompoknya, dengan sendirinya akan mendorong potensi siswa untuk melakukan kegiatan yang mengasah kemampuan matematika siswa ke tingkat berpikir yang lebih tinggi sehingga pada akhirnya

membentuk intelegensi matematika siswa yang akan berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa yang meningkat.

Dengan berdiskusi siswa dapat befikir kritis, saling menyampaikan pendapat, saling memberi kesempatan menyalurkan kemampuan, saling membantu belajar, saling menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman lain, mengekspresikan dirinya secara bebas, menyumbangkan pikirannya untuk memecahkan masalah bersama. Dengan demikian dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Melihat hal tersebut, peneliti beranggapan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division*. dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Pada penelitian ini dilakukan tes sebanyak 2 kali, yaitu pretes dan postes. Sebelum penelitian ini dimulai, peneliti memberikan pretest (tes awal) kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian peneliti memberikan pembelajaran model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) kepada kelas eksperimen dan pembelajaran model biasa kepada kelas kontrol. Setelah diberikan pembelajaran model *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada kelas eksperimen, siswa diberikan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap *Self-efficacy*. Kemudian diberikan posttest (tes akhir) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Ruseffendi (2010, hlm. 25) mengatakan bahwa “asumsi atau anggapan dasar: anggapan dasar mengenai peristiwa yang semestinya terjadi dan atau hakekat sesuatu yang sesuai sehingga hipotesisnya atau apa yang diduga akan terjadi itu, sesuai dengan hipotesis yang dirumuskan”. Asumsi dalam penelitian ini adalah :

- a. Guru mampu menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dan *Self-efficacy*.
- b. Proses pembelajaran matematika dengan menggunakan model *Student Teams Achievement Division* akan mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
- c. Pelaksanaan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* yang dilakukan oleh guru sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan.

2. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

- a. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan model pembelajaran biasa.
- b. Peningkatan *Self-efficacy* siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* lebih baik dari pada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.
- c. Terdapat korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan *Self-efficacy* siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan *Student Teams Achievement Division*.

