

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu pembelajaran dari ilmu yang diturunkan dari generasi ke generasi berikutnya baik berupa pengetahuan maupun keterampilan. Pendidikan biasanya dibimbing oleh orang lain ataupun secara otodidak. Pendidikan juga mempunyai peranan penting dalam hidup manusia yaitu untuk membentuk diri manusia agar lebih berwawasan luas dan berpikir terbuka. Seiring berjalannya waktu, manusia akan di tuntut untuk lebih mengembangkan potensi yang dimiliki dalam dirinya. Pengetahuan yang luas dan keterampilan yang tinggi akan menjadikan manusia lebih mudah menghadapi persoalan dalam hidupnya. Semakin bagus pendidikan maka akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan unggul dalam berbagai bidang yang diminatinya.

Matematika adalah ilmu hitung yang bersifat abstrak dan kompleks yang di pelajari oleh seseorang sejak ia kecil hingga tumbuh dewasa. Karena sifatnya ini, matematika menjadi suatu pelajaran yang di segani bahkan di takuti oleh sebagian orang. Rendahnya minat siswa dalam pembelajaran matematika menjadi kendala dalam proses belajar mengajar, Terdapat berbagai faktor penghambatan dalam mempelajari matematika, baik dari dari faktor eksternal maupun internal. Faktor eksternal meliputi kurikulum, sedangkan faktor internal yaitu faktor yang berasal dari guru itu sendiri.

Mahmudah (2020, hlm. 50) mengungkapkan kesalahan siswa dalam mempelajari matematika yaitu 1) kesalahan membaca, kebanyakan siswa keliru dalam membaca soal matematika yang berdampak pada sulitnya menentukan jawaban yang tepat; 2) kesalahan memahami, banyak siswa yang keliru dalam memahami soal matematika terutama pada konsep, kekeliruan siswa ini terdapat pada siswa yang salah dalam menangkap informasi dari sebuah soal matematika; 3) kesalahan transformasi, terjadi karena siswa keliru dalam membuat model matematika dan tanda operasi hitung; 4) kesalahan dalam keterampilan, siswa kebanyakan kurang terampil dalam menyelesaikan permasalahan. Dalam mempelajari matematika, ada beberapa tantangan yang harus di hadapi oleh siswa,

misalnya tantangan berupa masalah. Sulistiawati (2017, hlm. 2) mengatakan bahwa suatu pertanyaan disebut masalah apabila seseorang tidak bisa menentukan jalan keluar dari pertanyaan tersebut. Oleh karena itu, sangat penting bagi seseorang untuk memecahkan suatu permasalahan. Pemecahan masalah digunakan untuk mencari jalan keluar terbaik sesuai apa yang dikehendaki seseorang.

Pelaksanaan pendidikan pada masa pandemi seperti ini seharusnya memfokuskan kepada siswa agar lebih aktif dan dituntut agar lebih percaya diri mempelajari sesuatu untuk memecahkan suatu masalah. Ada berbagai masalah yang akan dihadapi seseorang terutama siswa, misalnya seperti permasalahan matematis. Permasalahan matematis merupakan permasalahan yang erat kaitannya dengan pembelajaran matematika itu sendiri yang nantinya masalah ini akan sering siswa hadapi baik di sekolah maupun lingkungan luar. Novferma (2016, hlm. 78) mengatakan bahwa permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran matematika bukan hanya kesulitan dalam memahami konsep saja melainkan kesulitan dalam memahami prinsip. Keadaan di lapangan menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik memecahkan masalah matematis sesuai dengan apa yang telah mereka baca dan ketahui dari guru padahal banyak cara dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan inti pembelajaran yang harus dimiliki siswa sehingga mampu menyelesaikannya dengan baik (Hidayat & Sariningsih, 2018, hlm. 23). Dengan adanya pemecahan masalah matematis, siswa akan lebih tertantang untuk mencari jalan keluar terbaik dalam suatu permasalahan. Pada dasarnya, tujuan utama dalam pembelajaran matematika yaitu mampu memecahkan suatu permasalahan matematis. Sulistiawati (2017, hlm 102) mengatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis akan meningkatkan sifat analitis pada diri seseorang dan juga menolongnya dalam berbagai situasi. Berdasarkan pernyataan diatas, kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran matematika agar siswa dapat dengan mudah menghadapi permasalahan di berbagai situasi. Bukan pada pembelajaran matematika saja tetapi semua mata pelajaran membutuhkan kemampuan pemecahan masalah. Tujuan dari pembelajaran matematika yaitu adanya rasa penasaran, daya tarik, rajin serta mandiri untuk menyelesaikan suatu permasalahan matematis. Pada penelitian terdahulu oleh La

Moma pada 2019 di SMP Kota Yogyakarta menunjukkan bahwa kurangnya kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika baik dari komunikasi, kreatif, berpikir kritis, serta pemecahan masalah cenderung lemah, siswa cenderung mengikuti apa yang di bicarakan guru dan materi yang ada di buku yang membuat siswa pasif serta tidak percaya diri menyampaikan pemikirannya sendiri.

Selain kemampuan kognitif, ada pula kemampuan lain yang harus dimiliki oleh seseorang yaitu *self-efficacy* (kepercayaan diri), *self-efficacy* adalah suatu kemampuan dimana seseorang dapat meyakinkan dirinya bahwa ia dapat menyelesaikan suatu tindakan atau permasalahan. Menurut Ormrod (Adni, Nurfauziah, Rohaeti, 2018, hlm. 958) menyebutkan bahwa *self-efficacy* merupakan suatu tindakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan tertentu guna mencapai tujuan tertentu. *Self-efficacy* sangat penting untuk dimiliki oleh seseorang karena dengan adanya kepercayaan diri maka seseorang akan lebih mudah untuk meningkatkan keberhasilan. Berdasarkan hal tersebut maka kaitannya dengan kemampuan pemecahan masalah matematis adalah *self-efficacy* memiliki fungsi untuk menilai keberhasilan siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang erat kaitannya dengan matematika, karena dengan *self-efficacy* maka siswa akan terlatih untuk yakin dalam menyelesaikan soal kemampuan pemecahan masalah matematis, berani menghadapi tantangan, tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah, dapat mengetahui akan kelemahan dan kekurangan dirinya, maka secara tidak langsung treatment tersebut dapat merubah kebiasaan siswa agar tidak malu untuk bertanya, berani mengemukakan pendapat, dapat bekerjasama dengan orang lain, berani jika diminta oleh guru untuk maju ke depan, dengan hal tersebut secara tidak langsung dapat mengasah kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Sulitnya proses pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* pada siswa ini memicu adanya pemikiran untuk memilih model pembelajaran yang tepat untuk permasalahan diatas. Selain guru yang berkualitas, model pembelajaran juga berperan penting dalam proses belajar. Dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat, maka siswa akan terbantu untuk memecahkan suatu masalah matematis. Model pembelajaran yang memungkinkan cocok dengan proses pemecahan masalah matematis siswa yaitu model pembelajaran generatif. Model pembelajaran generatif (*generative learning*) adalah model pembelajaran yang menekankan siswa

mengembangkan sesuatu sesuai dengan pengetahuan yang telah mereka kuasai sebelumnya yang disusun secara konseptual dengan gaya bahasanya sendiri.

Minarti & Nurfauziah (2016, hlm. 70) mengatakan bahwa model pembelajaran generatif menekankan siswa agar belajar aktif dan dapat mengintegrasikan pengetahuan yang dimiliki siswa secara terstruktur. Ada beberapa langkah dalam model pembelajaran generatif yaitu pengenalan, pengungkapan ide, tantangan, penyelesaian dan evaluasi. Dengan adanya model pembelajaran generatif diharapkan siswa mampu dengan mudah menyelesaikan suatu permasalahan matematis dengan lebih mudah dan terstruktur.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul : **“ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS DAN *SELF-EFFICACY* SISWA DALAM IMPLEMENTASI MODEL *GENERATIVE LEARNING*”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam implementasi model *generative learning*?
2. Bagaimana *self-efficacy* siswa dalam implementasi model *generative learning*?
3. Bagaimana korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dengan *self-efficacy* siswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian kajian pustaka ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam implementasi model *generative learning*
2. Untuk mengetahui bagaimana *self-efficacy* siswa dalam implentasi *generative learning*
3. Untuk mengetahui bagaimana korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dengan *self-efficacy* siswa

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kemajuan pendidikan di Indonesia sehingga dapat mencerdaskan kehidupan bangsa. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Secara Teoritis

Secara umum penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi oleh guru tentang materi yang dianggap sulit oleh siswa, model *generative learning* bertujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Membantu siswa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan juga membantu siswa memperoleh hasil belajar yang baik.

b. Bagi Guru

Sebagai alternatif pembelajaran dan motivasi untuk menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan menarik.

c. Bagi Sekolah

Memberi masukan yang baik dalam rangka perbaikan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan wawasan tentang model *generative learning* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

E. Definisi Operasional

1. Pemecahan Masalah Matematis

Pemecahan masalah yaitu proses mencari jalan keluar terbaik sesuai dengan apa yang telah di rencanakan sebelumnya dengan terstruktur dan terencana. Dengan mencari jalan keluar dari suatu permasalahan, siswa akan lebih terlatih dengan permasalahan yang berkaitan dengan matematika. Pemecahan masalah matematis berarti mencari solusi dari suatu pertanyaan matematika yang di anggap sulit dan

menantang bagi siswa. Maka dari itu, sangat penting bagi siswa untuk memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis.

2. *Self-Efficacy*

Self-efficacy atau efikasi diri adalah keyakinan yang terdapat dalam diri seseorang untuk bisa menyelesaikan suatu tugas atau tindakan. *Self-efficacy* memiliki peranan penting dalam pembelajaran karena keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi oleh keyakinan dalam diri untuk menyelesaikan sesuatu.

3. Model *Generative Learning*

Model *generative learning* atau model pembelajaran generatif adalah model pembelajaran yang menekankan siswa untuk aktif dan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki dan dikaitkan dengan ilmu yang telah dimilikinya terdahulu. Pada model ini siswa di tuntut untuk mengungkapkan isi pemikirannya sendiri dari apa yang ia dapat. Tujuan dari model pembelajaran ini adalah memperkenalkan teori dan ilmu baru dari apa yang telah mereka ketahui sebelumnya.

F. Landasan Teori

Sebagai seorang muslim, belajar merupakan kewajiban yang harus dilakukan. Dalam Islam ada banyak hadits yang menjelaskan mengenai pentingnya menuntut ilmu. Salah satunya dari Anas bin Malik radhiyallahu 'anhu, bahwa Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "*Tuntutlah ilmu walau ke negeri China, sesungguhnya menuntut ilmu adalah kewajiban atas setiap muslim.*" (Di riwayatkan oleh Imam Al Baihaqi dalam Syu'abul Iman, No. 1612). Dari hadits tersebut bisa disimpulkan bahwa menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim dan harus dikejar walau jarak yang ditempuh cukup jauh. Hadits lain menyebutkan :

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya: "Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga." (HR. Muslim, no. 2699). Menuntut ilmu tidak hanya penting tetapi menjadi salah satu bentuk pahala dan kebajikan yang nantinya akan di balas oleh Allah SWT berupa surga.

Tidak hanya dalam Islam yang menganjurkan umatnya untuk belajar, kebudayaan Sunda juga menuntut masyarakatnya untuk tetap mencari ilmu. Seperti

kita ketahui, karakteristik utama masyarakat Sunda dikenal dengan istilah “*Cageur, Bageur, Bener, Singer, Pinter*” Ke lima kata tersebut dijadikan perangkat/kesatuan etos dan watak yang dijadikan jalan menuju keutamaan hidup masyarakat Sunda. Adapun pengertian masing-masing kata tersebut diantaranya:

1. “*Cageur*” atau “sehat” mencerminkan suatu masyarakat Sunda yang sehat jasmani dan rohani. Namun “*cageur*” disini tidak hanya soal jasmani dan rohani melainkan memiliki filosofi lebih dalam lagi yaitu mengenai masyarakat Sunda yang mampu berpikir sehat dengan berlandaskan nilai-nilai moral.
2. “*Bageur*” atau “baik” mencerminkan masyarakat Sunda yang mampu berperilaku baik kepada sesama. Seperti kita ketahui bahwa karakteristik masyarakat Sunda dikenal dengan sopan santun, lemah lembut, murah senyum dan menghargai orang yang lebih tua, oleh sebab itu masyarakat Sunda lebih banyak dikenal orang karena sikap baiknya.
3. “*Bener*” atau “benar” memiliki arti masyarakat Sunda yang mampu bersikap amanah, tidak berbohong dan tidak berkhianat.
4. “*Singer*” atau “mawas diri” mencerminkan masyarakat Sunda yang bertoleransi, mau berkorban serta senang diberi masukan maupun kritikan untuk dijadikan bahan refleksi diri.
5. “*Pinter*” atau “pintar” mencerminkan masyarakat Sunda yang memiliki ilmu pengetahuan yang luas yang mana bisa mengantarkan dirinya kejalan yang lebih baik serta terbuka wawasan. Di dalam kebudayaan Sunda, masyarakat yang pintar merupakan masyarakat yang mampu mengembangkan ilmunya dengan ber-landaskan pada kehidupan dunia dan akhirat.

Dari ke lima karakteristik tersebut, penelitian ini sangat berlandaskan pada karakter poin ke lima yang mana istilah “*pinter*” atau “pintar” disini merujuk pada kegiatan pembelajaran.

1. Pemecahan Masalah Matematis

Syahbani (2020, hlm. 2) mengatakan bahwa pemecahan masalah matematis adalah proses dimana siswa akan dihadapkan dengan masalah yang tidak terbiasa yang erat kaitannya dengan matematika yang mana proses ini mampu menjadikan siswa lebih mengembangkan pengetahuan mereka mengenai masalah yang dihadapkan. Kemampuan pemecahan masalah dalam matematika merupakan hal

terpenting yang harus di terapkan pada siswa karena tujuan utama dalam pembelajaran matematika ialah siswa mampu dengan aktif menyelesaikan permasalahan matematis dengan teliti dan tertata. Menurut Sunendar (2017, hlm. 89) mengatakan bahwa tujuan dari pemecahan masalah matematis ialah agar siswa dapat memiliki kemampuan bernalar serta berpikir tingkat tinggi yang nantinya akan mempermudah siswa dalam berbagai situasi. Menurutnya ada beberapa cara meningkatkan kemampuan memecahkan masalah matematis, yaitu sebagai berikut: 1) Menyelesaikan masalah dari yang sederhana, 2) Menggunakan strategi pemecahan masalah yang relavan, 3) Memecahkan masalah lalu mencoba dengan cara lain, 4) Menggunakan model matematika yang tepat, serta 5) memberikan kesempatan untuk merefleksikan dan mengklarifikasi serta melihat kembali kemungkinan lain.

Menurut Khasanah & Setyaningsih (2016, hlm. 2) terdapat beberapa indikator dalam kemampuan pemecahan masalah matematis sebagai berikut:

indikator-indikator untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematika siswa meliputi: 1) Siswa dapat mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, yang ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan, 2) Siswa dapat merumuskan masalah matematik atau menyusun model matematik, 3) Siswa dapat menerapkan strategi untuk menyelesaikan berbagai masalah (sejenis dan masalah baru) dalam atau diluar matematika, 4) Siswa dapat menjelaskan hasil sesuai permasalahan asal, dan 5) Siswa dapat menggunakan matematika secara bermakna.

Indikator kemampuan pemecahan masalah matematis yang di gunakan dalam penelitian ini adalah menerapkan strategi penyelesaian masalah; menyelesaikan masalah dengan model matematika; menginterferensikan hasil; mengidentifikasi unsur yang diketahui, ditanyakan dan kecakupan unsur; membuat model matematika.

Sementara itu, langkah-langkah pemecahan masalah matematis dikemukakan oleh Dewi & Septa (2019, hlm. 34) yaitu : 1) Memahami permasalahan, dalam memahami permasalahan diperlukan ketelitian khusus agar mudah mengetahui inti dari permasalahan tersebut 2) Merencanakan penyelesaian, pada tahap ini meliputi penyelidikan sesuai keselarasan masalah dengan solusi yang memungkinkan cocok untuk masalah yang ada 3) Melaksanakan penyelesaian sesuai rencana, jika rencana sudah matang dibuat, langkah selanjutnya yaitu melaksanakan penyelesaian, serta 4) Meninjau kembali hasil dari penyelesaian masalah lalu membuat kesimpulan.

Adapun kriteria soal pemecahan masalah matematis yang diberikan kepada siswa seharusnya mencakup hal-hal sebagai berikut: 1) Masalah harus mempunyai lebih dari satu langkah penyelesaian, 2) Bahasa yang digunakan mudah dimengerti sehingga tidak terjadi salah tafsir dalam membaca, 3) Masalah hendaknya menarik (menantang) serta relevan dengan kehidupan siswa, 4) Masalah seharusnya mengandung nilai matematik yang nyata sehingga dapat memperluas wawasan siswa terutama dalam pembelajaran matematika.

2. *Self-Efficacy*

Self-efficacy adalah kepercayaan diri dalam mengatur dan membuat rencana penyelesaian untuk memecahkan suatu permasalahan sesuai dengan yang dibutuhkan untuk mendapatkan hasil terbaik (Minarti & Nurfauziah, 2016). Adapun menurut Sariningsih & Purwasih, (2017, hlm. 23) menyebutkan bahwa kepercayaan diri akan memperkuat motivasi seseorang guna mencapai suatu keberhasilan. Bandura (Adni, Nurfauziah, Rohaeti, 2018, hlm. 958) menyebutkan bahwa efikasi diri dapat meningkatkan keberhasilan siswa dengan dua cara yaitu pertama, efikasi akan menumbuhkan ketertarikan dari dalam diri terhadap kegiatan yang dianggapnya menarik dan kedua, seseorang akan mengatur diri untuk meraih tujuan dan berkomitmen kuat.

Bureni (2019, hlm. 13) mengungkapkan bahwa terdapat empat sumber *self-efficacy* yang dapat diperoleh, diubah, ditingkatkan atau bahkan diturunkan, keempat sumber tersebut diantaranya:

1. *Enactive Mastery Experience* (Pencapaian Hasil)

Sumber *self-efficacy* ini merupakan sumber yang paling penting karena pengalaman-pengalaman di masa lalu terlibat langsung dengan seseorang yang menjadi penentu berhasil tidaknya suatu penyelesaian masalah. Seseorang yang berhasil menyelesaikan suatu permasalahan dimasa lalu akan menjadi tolak ukur untuk mengurangi kesalahan yang dilakukan dimasa sekarang maupun kedepannya.

2. *Vicarious Experience* (Pengalaman Orang Lain)

Peran *vicarious experience* seorang individu dipengaruhi oleh persepsi mengenai persamaan individu dengan figur model yang diamati. *Self-efficacy*

dapat dipengaruhi oleh pengamatan yang dilakukan individu terhadap pengalaman orang lain yang di jadikan figur model.

3. *Verbal Persuasion* (Persuasi Verbal)

Verbal persuasion merupakan sumber yang berkaitan dengan nasehat, saran serta bimbingan dari orang lain sehingga dapat meningkatkan *self-efficacy* seseorang.

4. *Pshysiological States* (Kondisi Fisiologis)

Keaadaan fisiologis seorang individu dijadikan sumber informasi untuk memberikan penilaian terhadap kemampuan dirinya karena emosi seorang individu sangat mempengaruhi *self-efficacy* yang dimiliki.

Menurut Bandura (1977) fungsi *self-efficacy* ialah untuk melatih kepercayaan individu dan membantu bertindak secara tepat dan terarah guna mencapai sebuah tujuan yang ingin dicapai. *Self-efficacy* juga berfungsi menumbuhkan dan mengembangkan daya psikologis siswa misalnya motivasi, minat dan perhatian untuk mengoptimalkan usaha yang dikerahkan individu dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Adapun dimensi *self-efficacy* menurut Bandura (Sunaryo, 2017, hlm.41) yaitu: 1. *Magnitude* berkaitan dengan tingkat (level) kesulitan tugas yang dihadapi seseorang. Keyakinan seseorang terhadap suatu tugas berbeda-beda. 2. *Generality* merupakan perasaan kemampuan yang ditunjukkan individu pada konteks tugas yang berbedabeda. 3. *Strength* merupakan kuatnya keyakinan seseorang berkenaan dengan kemampuan yang dimiliki.

3. Model *Generative Learning*

Model *generative learning* pertama kali diperkenalkan oleh Osborne dan Wittrock pada tahun 1985 dengan berdasarkan teori konstruktivisme yang mana seseorang akan mengembangkan pengetahuan yang sudah dimiliki. Model pembelajaran ialah kegiatan yang digunakan dalam belajar guna memfasilitasi siswa untuk menumbuhkan rasa tertarik dalam mempelajari sesuatu. Amanah, *et al.* (2017, hlm. 84) mengatakan bahwa model pembelajaran generatif adalah model pembelajaran yang berpusat di siswa yang mana siswa akan lebih di tekankan untuk aktif dalam mengembangkan pemikirannya dengan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya. Hal ini sependapat dengan Hamdani (Amanah, *et al.* 2017, hlm. 84) yang mengatakan bahwa model pembelajaran generatif akan melibatkan siswa untuk

lebih aktif dalam berinteraksi satu sama lain untuk sehingga siswa akan menemukan konsep baru yang mereka kembangkan sendiri.

Wittrock (Firmansyah, 2017, hlm. 6) mengatakan bahwa “intisari dari pembelajaran generatif adalah otak tidak menerima informasi dengan pasif, melainkan justru dengan aktif mengkonstruksi suatu interpretasi dari informasi tersebut.” Minarti & Nurfauziah (2016, hlm. 73) juga mengungkapkan bahwa pengetahuan seorang tidak di dapatkan secara pasif melainkan dengan aktif dalam memanipulasi sesuatu. Pengetahuan biasanya di dapatkan karena banyaknya pengalaman yang dimiliki seseorang. Dengan pengalaman yang ada itulah, seseorang bisa mengembangkan pengetahuannya lebih tertata dan terencana. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Ariawan & Nufus (2017) menyatakan bahwa kurangnya kemampuan matematis seseorang bukan karena kegagalan-kegagalan dalam memecahkan masalah melainkan tidak efektifnya siswa mengembangkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya dengan kata lain siswa mempunyai kemampuan untuk memecahkan suatu permasalahan matematis hanya saja siswa kurang terampil dalam mengembangkan ilmu yang telah dimilikinya. Oleh karena itu, sifat terampil dan aktif sangat dibutuhkan oleh siswa dalam pembelajaran matematika.

Tahapan-tahapan dalam model pembelajaran generatif akan mengembangkan siswa untuk lebih aktif menguraikan pengetahuan, pengalaman, serta bakat dan minat yang dimiliki siswa. Adapun tahapan-tahapan model pembelajan generatif adalah sebagai berikut:

1. Orientasi, yaitu tahap dimana siswa akan di perkenalkan dengan suatu pengetahuan baru.
2. Pemfokusan, yaitu siswa melakukan pengamatan tentang pengetahuan baru dan di hubungkan dengan pengetahuan yang sudah di miliki sebelumnya.
3. Tantangan, yaitu siswa akan diberi suatu permasalahan dan dipertimbangkan dengan siswa lainnya untuk membandingkan ide satu sama lain.
4. Aplikasi, dimana siswa akan dituntut untuk menyelesaikan permasalahan dengan ide-ide yang baru di temukan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bawah sintak dalam model *generative learning* yaitu 1) Mengingat, pada aktivitas ini siswa akan mengingat

kembali pengetahuan yang lama, tujuannya yaitu untuk mempelajari hal yang baru berdasarkan fakta-fakta sebelumnya yang telah dimiliki siswa; 2) Menggabungkan, setelah mengingat siswa akan menggabungkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru yang nantinya akan dikembangkan menjadi sesuatu yang baru; 3) Mengolah, pada aktivitas ini siswa akan menghubungkan informasi lama dengan informasi baru untuk memecahkan suatu masalah; serta 4) Mengevaluasi, aktivitas ini siswa akan mengevaluasi kelemahan-kelemahan dari pengetahuan lama sehingga siswa bisa menarik kesimpulan dari pembelajaran.

Adapun kelebihan model pembelajaran generatif menurut Wena (Ekasari, Putra & Abadi, 2018, hlm. 202) yaitu sebagai berikut: 1) melatih siswa untuk lebih aktif menyampaikan informasi berdasarkan pemikirannya sendiri, 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk peduli terhadap konsepsi awalnya, 3) Melatih siswa untuk berkomunikasi, 4) Melatih siswa untuk saling menghargai pendapat dengan orang lain, serta 5) Dapat menciptakan suasana kelas yang aktif karena siswa dapat membandingkan gagasannya dengan gagasan siswa lainnya serta intervensi guru.

G. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kepustakaan (*library reseach*). Menurut Mirzaqon (2018, hlm. 3) mengatakan bahwa penelitian kepustakaan adalah penelitian dengan mengumpulkan data dan berbagai informasi dari sumber kepustakaan seperti buku, artikel, koran, dll. Adapun pendekatan penelitian dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kualitatif.

2. Sumber Data

Sumber data yang menjadi acuan dalam penelitian ini yaitu berbagai macam literatur seperti buku, artikel, jurnal dan hasil penelitian yang relevan. Adapun sumber data dalam penelitian ini di bedakan menjadi data primer dan data sekunder. Data primer yaitu data pokok yang menjadi acuan yang pembahasannya sama dengan variabel dalam penelitian ini, sedangkan data sekunder yaitu data pendukung dari sumber primer yang digunakan jika hanya salah satu variabel saja yang di bahas. Jika memakai artikel atau jurnal yang berbeda salah satu variabelnya, maka dilakukan analisis dua artikel atau jurnal yang saling berkaitan.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan *editing, organizing and finding*. *Editing* adalah proses pemeriksaan kembali data sehingga mempunyai kejelasan yang relevan dan arti yang selaras satu sama lain. *Organizing* adalah merancang informasi dengan kerangka yang sudah diperlukan. Sedangkan *finding* adalah menemukan, menyusun, dan merancang informasi yang di dapat. Langkah-langkah dalam pengumpulan data ini yaitu mencari sumber yang berkaitan dengan variabel, membaca, mencatat hal-hal penting yang berkaitan dengan data, serta membandingkan berbagai macam literatur satu sama lain.

4. Analisis Data

Analisis data merupakan tahapan yang dilakukan jika semua data dari berbagai sumber telah berhasil dikumpulkan. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu :

a. Induktif

Menurut Yaniawati (2020) metode induktif merupakan metode analisis data yang dilakukan dengan cara mengambil kesimpulan dari sesuatu yang konkret menuju pada hal-hal yang tak nyata atau dari penjelasan yang khusus menuju pengertian yang bersifat umum. Pada penelitian ini peneliti akan membuat kesimpulan secara induktif mengenai kemampuan pemahan masalah matematis siswa dan model *Generative Learning*.

b. Historis

Menurut Yaniawati (2020) historis merupakan analisis peristiwa-peristiwa di masa lalu untuk mengetahui bagaimana dan mengapa peristiwa tersebut dapat terjadi. Pada penelitian ini data yang diambil peneliti dari berbagai sumber memiliki tujuan untuk rekonstruksi data secara objektif dan juga sistematis dengan cara mengumpulkan data, memverifikasi bukti-bukti data untuk memperoleh suatu kesimpulan.

Interpretasi nilai kemampuan pemecahan masalah akan dikategorikan dalam 5 kriteria yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang yang dapat dilihat pada Tabel 1.1

Tabel 1.1 Interpretasi Kemampuan Pemecahan Masalah

Nilai	Kriteria
80,0 – 100	Sangat Baik
65 – 79,9	Baik
55 – 64,9	Cukup
40 – 54,9	Kurang
0 – 39,9	Sangat Kurang

(Adaptasi Lubis *et al.*, 2017)

Interpretasi nilai *self-efficacy* disajikan dalam kriteria sangat tinggi, tinggi, cukup tinggi, sedang, cukup rendah, rendah dan sangat rendah yang dapat dilihat pada Tabel 1.2

Tabel 1.2 Interpretasi *Self-efficacy*

Interval	Kriteria
$X > 120$	Sangat Baik
$100 < X \leq 120$	Baik
$80 < X \leq 100$	Cukup
$60 < X \leq 80$	Rendah
$X \leq 60$	Sangat Rendah

(Adaptasi Aprisal & Abadi, 2018)

H. Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis memaparkan sistematika pembahasan yang berisi urutan penulisan dalam 5 bab.

1. BAB I Pendahuluan

BAB I berisikan tentang pendahuluan yang mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah dan deskripsi teoretis yang terdiri dari :

- a. Latar belakang masalah
- b. Rumusan masalah
- c. Tujuan Kajian
- d. Manfaat Kajian
- e. Definisi Variabel

- f. Landasan Teori
- g. Metode penelitian
- h. Sistematika pembahasan

2. **BAB II Kajian Masalah 1**

Bab ini berisikan temuan penelitian berdasarkan studi kepustakaan tentang kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam implementasi model *generative learning* dengan berbagai kemungkinan bentuknya, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang dirumuskan.

3. **BAB III Kajian Masalah 2**

Bab ini berisikan temuan penelitian berdasarkan studi kepustakaan tentang *self-efficacy* pada siswa dalam implementasi model *generative learning* dengan berbagai kemungkinan bentuknya, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang dirumuskan.

4. **BAB IV Kajian Masalah 3**

Bab ini berisikan temuan penelitian berdasarkan studi kepustakaan tentang efektivitasn model *generative learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* siswa dengan berbagai kemungkinan bentuknya, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang dirumuskan.

5. **BAB V Penutup**

Bab ini memaparkan kesimpulan yang telah diperoleh dari hasil penelitian dan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya.

6. **Daftar Pustaka**