

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran dan pengaruh yang penting bagi kehidupan setiap manusia. Pada dasarnya pendidikan sangatlah penting dan bermanfaat bagi kehidupan setiap orang karena dapat berperan penting bagi setiap orang dalam mengembangkan potensi diri, menciptakan pribadi yang lebih baik terutama dalam pengembangan kemampuan dan pengetahuan seseorang. Melalui pendidikan dan inovasi yang berkelanjutan, masyarakat dapat memperluas wawasannya dan mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Pendidikan merupakan gerakan terstruktur dari pemerintah untuk menjadikan anak yang memiliki pengetahuan luas sehingga menjadikannya manusia yang berilmu di masa depan. Pentingnya pendidikan ini diungkapkan di dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 Pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan “untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi insan yang berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis dan warga negara yang bertanggung jawab yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.” Pendidikan di Indonesia memiliki berbagai budaya salah satunya yaitu pendidikan berbasis budaya lokal Sunda yang ada di Kota Bandung Jawa Barat. Kurniawaty, dkk. (2021, hlm.5036) Bandung dikenal di Tatar Sunda sebagai pusat pendidikan yang menghadirkan suatu inovasi dalam dunia pendidikan dengan program pendidikan karakter bertema “Bandung Masagi” yang berbasis kearifan lokal.

Pendidikan berbasis budaya lokal Sunda merupakan proses pendidikan yang penting dalam sistem persekolahan di Jawa Barat, karena budaya sunda memiliki nilai pendidikan dan karakter yang sejalan dengan pemerintahan yaitu dengan adanya istilah “*Cageur, Bageur, Bener, Pinter, tur Singer*”. Salah satu istilah tersebut adalah pinter artinya sebagai orang Sunda harus meningkatkan aspek pengetahuan dan berwawasan yang luas sehingga menjadikan pribadi yang berguna bagi nusa, bangsa, negara, dan agama. Agama islam juga sangat menjunjung tinggi ilmu pengetahuan, menuntut ilmu merupakan salah satu kewajiban setiap manusia

dalam menjalankan kehidupan saat ini dan kehidupan selanjutnya. Keutamaan ilmu itu lebih baik dari keutamaan ibadah dan sebaik-baiknya agama adalah sikap wara artinya menjaga diri dari hal yang tidak pantas untuk seorang penuntut ilmu (HR Tirmidzi). Ilmu dan pengetahuan adalah sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Banyak ayat Al-Qur'an dan hadits yang mengajurkan manusia untuk menuntut ilmu.

Dalam Q. S. Al-Alaq ayat 1-5 Allah SWT. berfirman:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمُ ۝ ٥

Artinya: "1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, 2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, 3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia, 4) Yang mengajar (manusia) dengan pena, 5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”.

Surat ini dijadikan sebagai landasan ilmu pengetahuan dalam Islam seperti halnya Allah SWT memerintahkan umatnya untuk bisa membaca, mengkaji, meneliti, dan menuntut ilmu. Hal ini sejalan dengan fungsi pendidikan, melalui pendidikan memungkinkan manusia dapat berkembang serta meningkatkan ilmu pengetahuan. Ayat ini menunjukkan bahwa Islam sangat menjunjung pentingnya ilmu pengetahuan, salah satu ilmu pengetahuan yang penting untuk dimiliki oleh seorang peserta didik yaitu matematika.

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang tidak dapat diabaikan. Marlioni (2015, hlm. 15) mengingat bahwa matematika adalah dasar dari semua ilmu pengetahuan, matematika memainkan peran penting sebagai alat, ilmu, pedoman berpikir, dan pembentukan sikap yang dapat meningkatkan potensi diri siswa untuk menjadi individu yang memiliki kreativitas tinggi, mandiri, dan memiliki keterampilan serta kemampuan yang diperlukan dalam kehidupan masyarakat. Karena itu, proses pembelajaran matematika perlu dijalankan dengan efektif dan terstruktur. Hal ini dikarenakan semua bidang ilmu membutuhkan keterampilan matematika yang sesuai dan matematika dapat digunakan dalam segala aspek kehidupan. Menurut Bernard (2015, hlm.198) semua peserta didik dari sekolah dasar hingga sekolah menengah, harus diberikan pengajaran matematika untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan

kreatif serta kemampuan bekerja sama. Melalui pengembangan kemampuan dalam kurikulum matematika, diperlukan agar siswa akan memiliki pemahaman tentang keterkaitan dan manfaat matematika dalam konteks kehidupan sehari-hari mereka. Dalam pembelajaran matematika, siswa yang memiliki kesadaran akan manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari akan menunjukkan tingkat keingintahuan yang tinggi, memperhatikan dengan baik, dan memiliki minat yang kuat terhadap pembelajaran matematika, Mereka akan memiliki ketekunan yang tinggi serta memiliki kepercayaan diri yang kuat dalam menghadapi tantangan pemecahan masalah.

Adapun tujuan yang sesuai untuk pembelajaran matematika dalam kurikulum 2013 dirumuskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 22 Tahun 2016 adalah agar peserta didik memiliki kemampuan: a) memahami konsep matematika, mendeskripsikan bagaimana keterkaitan antar konsep matematika dan menerapkan konsep atau logaritma secara efisien, luwes, akurat, dan tepat dalam pemecahan masalah; b) menalar pola sifat dari matematika, mengembangkan atau memanipulasi matematika dalam menyusun argumen, merumuskan bukti, atau mendeskripsikan gagasan dan pernyataan matematika; c) memecahkan masalah matematika yang meliputi kemampuan memahami masalah, menyusun model penyelesaian matematika, menyelesaikan model matematika dan menafsirkan solusi yang tepat; dan d) mengkomunikasikan argumen atau gagasan dengan diagram, tabel, simbol, atau media lainnya agar dapat memperjelas permasalahan atau keadaan. Tujuan umum dalam pembelajaran matematika adalah mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, sedangkan kemampuan pemecahan masalah matematis dianggap sebagai kemampuan dasar yang penting dalam pembelajaran matematika. Yuwono (2018, hlm. 138) berpendapat dalam artikelnya bahwa belajar matematika membutuhkan kemampuan pemecahan masalah. Hal ini diperlukan tidak hanya penting bagi mereka yang secara khusus mempelajarinya atau bagi mereka yang mempelajari matematika atau mereka yang akan mempelajarinya di masa depan, melainkan juga bagi mereka yang menerapkannya dalam berbagai bidang ilmu lain dan dalam kehidupan sehari-hari.

Pemecahan masalah matematika merupakan salah satu keterampilan kognitif dasar yang dapat diajarkan kepada siswa sekolah menengah. sehingga siswa diharapkan mempunyai kemampuan dalam memecahkan masalah matematika dengan baik maka akan mampu menyelesaikan masalah nyata setelah menempuh pendidikan formal. Secara umum, semua negara maju menempatkan kemampuan pemecahan masalah matematis sebagai tujuan penting dari pembelajaran matematika di sekolah. Karena ini peserta didik yang mempunyai keterampilan pemecahan masalah matematika dengan baik, maka dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan perekonomian bangsa (Amam, 2017, hlm. 40). *National Council of Teaching Mathematics* (2000) merekomendasikan memasukkan pemecahan masalah ke dalam matematika sekolah. Adapun beberapa alasannya, yaitu: 1) pemecahan masalah adalah elemen mendasar dari bidang matematika sehingga menjadi bagian terbesar dalam bidang matematika; 2) matematika memiliki banyak kegunaan, karena juga digunakan untuk bekerja, memahami dan berkomunikasi di bidang yang lain; 3) memunculkan motivasi untuk memecahkan masalah matematika. Menyisipkan pemecahan masalah matematis dalam pembelajaran dapat membangkitkan minat dan antusiasme siswa; 4) pemecahan masalah bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan; 5) pemecahan masalah memungkinkan siswa mengembangkan seni dalam pemecahan masalah. Pemecahan masalah harus dimasukkan ke dalam tujuan pembelajaran, karena seni dalam pemecahan masalah sangat penting untuk memahami matematika (Fadillah, 2009; Taufiq & Basuki, 2022).

Ahmad & Asmaidah (2017) mengemukakan bahwa mengajarkan keterampilan pemecahan masalah kepada siswa adalah tugas pendidik untuk yang bertujuan untuk menginspirasi siswa agar menerima dan merespon pertanyaan yang diajukan, serta membimbing siswa untuk mencapai solusi masalah. Dalam kenyataannya, keterampilan pemecahan masalah matematika peserta didik masih belum memadai. Hal ini terbukti melalui beberapa penelitian sebelumnya yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Nuryana & Rosyana (2019), sebanyak 26.92% melakukan kesalahan pemahaman, sebanyak 42.31% yang melakukan kesalahan transformasi, sebanyak 53.85% yang melakukan kesalahan keterampilan, dan sebanyak 80.77% yang melakukan kesalahan

penyimpulan. Sehingga dapat dinyatakan keterampilan pemecahan masalah peserta didik pada salah satu SMK di Kota Cimahi terbukti masih rendah, sehingga diperlukan upaya meningkatkannya. Kemampuan peserta didik yang rendah dalam menyelesaikan masalah matematika menyebabkan peserta didik menghadapi kesulitan dalam memecahkan soal non-rutin dan lemah dalam mengembangkan ide dan keterampilannya (Suryani dkk., 2020; Muniri & Yulistiyah, 2022). Menurut Rustanuarsi & Karyati (2019) mengungkapkan bahwa keterampilan pemecahan masalah peserta didik masih terbilang rendah dapat dilihat dari tingkat kompleksitas masalah matematika yang dihadapi. Rata-rata, sekitar 57% masalah memiliki tingkat kompleksitas rendah, 40% masalah memiliki tingkat kompleksitas menengah, dan 3% masalah memiliki tingkat kompleksitas tinggi. Penelitian Bradshaw & Hazell (2017, hlm. 32) juga menyimpulkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi dan mewawancarai guru matematika kelas X Akutansi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pasundan 3 Bandung yang mengungkapkan bahwa kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah matematika masih tergolong rendah. Terlihat dari siswa yang masih menghadapi kesulitan saat mencari solusi dalam menyelesaikan soal tidak rutin, menurut keterangan dari guru tersebut dimana peserta didik sangat mudah menyerah jika terdapat soal non-rutin didalamnya dan cenderung tidak mau mengerjakan. Hal ini sesuai dengan data hasil nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) peserta didik tahun akademik 2022/2023 berdasarkan perhitungan rata-rata nilai matematika PAS peserta didik hanya 69,16 nilai ini belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) karena nilai KKM di SMK Pasundan 3 Bandung yaitu 75, terdapat 69% peserta didik mendapat nilai di bawah KKM dan 31% peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM. Studi Novalinda, dkk (2020, hlm.260) memperkuat hal ini, Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami soal cerita kontekstual, sehingga mereka menghadapi tantangan dalam membuat model matematika yang sesuai dan menyelesaikannya. Selain kurangnya kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah matematis, peserta didik merasa takut dan tidak percaya diri saat diminta untuk mempresentasikan hasil pengerjaannya didepan kelas, hal ini

terjadi karena siswa merasa kurang yakin akan hasil pengerjaannya dan merasa tidak yakin dapat menjelaskan hasil pengerjaannya dengan baik.

Untuk meningkatkan keterampilan dalam pemecahan masalah, penting untuk mengembangkan keterampilan dalam memahami masalah, merumuskan model matematika, mengatasi masalah, dan menginterpretasikan solusi. Siswa dapat menguasai kemampuan dasar matematika dengan baik, apabila ia memiliki kemampuan afektif yang kuat, salah satunya yaitu *self-efficacy* menurut Sariningsih & Purwasih (2017, hlm. 165). Proses pemecahan masalah dalam pelajaran matematika sangat membutuhkan keyakinan diri siswa atau *self-efficacy* bagi siswa. Peserta didik dengan *self-efficacy* tinggi akan lebih mampu memecahkan permasalahan yang dihadapinya, peserta didik dengan *self-efficacy* rendah cenderung lebih rentan dan gampang menyerah dalam menyelesaikan permasalahan matematika yang dihadapinya. Hasil penelitian Handayani & Nurwidawati (Meiriyanti, 2018, hlm. 8) menyatakan adanya kecenderungan rasa tidak percaya diri menjadi hambatan siswa dalam proses belajar di sekolah.

Jatisunda (2017, hlm. 29) mengungkapkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika dan *self-efficacy* peserta didik berkorelasi positif. Berdasarkan penelitian tersebut, *self-efficacy* memiliki fungsi sebagai alat untuk menilai keberhasilan siswa dalam memecahkan masalah. Seorang peserta didik yang mempunyai keterampilan pemecahan masalah matematika yang baik maka seorang siswa tersebut pun mempunyai *self-efficacy* yang baik pula. *Self-efficacy* merupakan keyakinan diri yang harus dimiliki oleh siswa agar berhasil dalam proses pembelajaran Hidayat, dkk. (2017). Menurut Hendriana (2012) kepercayaan diri dapat meningkatkan motivasi untuk mencapai kesuksesan, karena semakin tinggi keyakinan terhadap kemampuan diri sendiri, semakin besar dorongan untuk menyelesaikan tugas dengan antusiasme. *Self-efficacy* bisa dibangkitkan dari diri siswa melalui empat sumber, antara lain: 1) pengalaman otentik (*authentic mastery experiences*); 2) Pengalaman orang lain (*vicarious experience*); 3) Pendekatan sosial atau verbal (*verbal persuasion*); dan 4) Aspek psikologi (*physiological affective states*). Tetapi pada kenyataannya, apa yang diharapkan belum tercapai. *Self-efficacy* peserta didik masih rendah dalam pembelajaran matematika, karena siswa tampak pasif dalam proses pembelajaran, mereka hanya mencatat materi dan

contoh soal yang diberikan oleh pendidik dan tidak ada timbal balik seperti pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Selain itu rendahnya *self-efficacy* siswa disebabkan karena kurang bermutunya proses pembelajaran yang dilaksanakan. Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru tidak mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan yang memungkinkan mereka untuk belajar yang mengakibatkan siswa menjadi pasif, menurut Hapsari (2011).

Berdasarkan hasil observasi mewawancarai guru matematika kelas X Akutansi di SMK Pasundan 3 Bandung, selain kemampuan pemecahan masalah matematis rendah, peserta didik juga mengalami kurangnya rasa percaya diri dan merasa cemas ketika diminta untuk menyajikan hasil pengerjaannya didepan kelas, karena siswa merasa tidak yakin akan hasil pengerjaannya dan merasa tidak yakin bahwa mereka dapat menjelaskan hasil pengerjaannya dengan tepat. Hal ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Isfayani (2018, hlm. 83) mengungkapkan bahwa siswa menunjukkan tingkat keyakinan dan kepercayaan diri yang tidak memadai ketika diminta oleh guru untuk menyelesaikan soal matematika. Sebagai contoh, ketika siswa dipilih untuk menyelesaikan soal di papan tulis mereka menolak karena takut membuat kesalahan dan kurang yakin pada dirinya sendiri apakah pekerjaannya itu benar atau salah. Dari situasi tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat *self-efficacy* siswa masih rendah. Untuk mengatasi permasalahan siswa yang memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* yang rendah, maka diperlukan model pembelajaran matematika yang relevan. Dengan memilih model pembelajaran yang relevan dan tepat, guru dapat menyampaikan materi dengan benar kepada peserta didiknya dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga keterampilan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* peserta didik dapat ditingkatkan menjadi lebih baik. Ada berbagai model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika dan meningkatkan keyakinan diri mereka (*self-efficacy*) dalam keberhasilan belajar peserta didik adalah melalui pembelajaran aktif, yaitu *Problem-Based Learning* (PBL) di mana peserta didik bekerja secara bersama-sama dalam kelompok untuk memecahkan masalah matematis.

Menurut Selcuk & Segin (2010, hlm. 711) model *problem-based learning* adalah model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk berperan

aktif saat pembelajaran berlangsung dan dapat membangun rasa kepercayaan dan keyakinan diri, sehingga dapat melihat peningkatan kemampuan penalaran matematis siswa serta rasa percaya diri yang tinggi. Sumarmo (2013) mengemukakan lima langkah dalam PBL sebagai berikut: 1) Mengorientasikan siswa pada masalah; 2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar; 3) Membimbing siswa untuk mengeksplor baik secara individual maupun kelompok; 4) Membantu siswa mengembangkan dan menyajikan hasil karyanya; 5) Membantu siswa menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Model *Problem-based learning* dapat meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi yang akan dipelajari, keaktifan siswa serta mampu mengembangkan keterampilan berpikir siswa, sesuai dengan pendapat Albanese, dkk (Khoiri, 2013, hlm. 116) *Problem-based learning* selain memberikan pengetahuan kepada peserta didik, pembelajaran *problem-based learning* dapat meningkatkan berpikir kritis dan kreatif, keterampilan komunikasi, pemecahan masalah, diskusi kelompok, dan kemampuan menilai diri sendiri. Saat ini untuk tercapainya tujuan pembelajaran penggunaan ICT (*Information Communication Technology*) sangat penting, salah satu upaya untuk menaikkan kualitas pendidikan dengan memanfaatkan baik teknologi maupun media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan untuk membantu kegiatan belajar mengajar dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self-efficacy* peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yaitu dengan menggunakan media berbasis *Wordwall*.

Wordwall merupakan media yang sudah tersedia di dalam *website* dipakai untuk melakukan quiz dan evaluasi pada saat proses pembelajaran fitur evaluasi yang ada di dalam media *wordwall* memiliki ciri khas tersendiri seperti bentuk mengelompokkan, *essay* pendek, menjodohkan, dan serta kuis menurut Ninawati (2021). Media pembelajaran ini dapat berupa antara lain *quizz* untuk latihan pilihan ganda, latihan *essay*, *match pairs* yaitu tentang menjodohkan pasangannya yang tepat, *find the match* memasangkan pada jawaban yang tersedia dengan benar dan masih banyak lagi yang memberikan respon yang aktif di dalam penyajian materi. Keunikan pada media pembelajaran *wordwall* sebagai bagian penilaian pada Penilaian Harian (PH) bahkan dapat digunakan pada Penilaian Tengah Semester (PTS). Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall* diharapkan

dapat mengembangkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi, meningkatkan semangat, dan belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan *Problem-Based Learning* Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-Efficacy* pada Siswa SMK”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini, antara lain:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Nuryana & Rosyana (2019), sebanyak 26.92% melakukan kesalahan pemahaman, sebanyak 42.31% yang melakukan kesalahan transformasi, sebanyak 53.85% yang melakukan kesalahan keterampilan, dan sebanyak 80.77% yang melakukan kesalahan penyimpulan. Sehingga dapat dinyatakan keterampilan pemecahan masalah peserta didik pada salah satu SMK di Kota Cimahi terbukti masih rendah, sehingga diperlukan upaya meningkatkannya.
2. Berdasarkan hasil observasi mewawancarai guru matematika kelas X Akutansi di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pasundan 3 Bandung yang mengungkapkan bahwa kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah matematika masih tergolong rendah. Terlihat dari siswa yang masih menghadapi kesulitan saat mencari solusi dalam menyelesaikan soal tidak rutin, menurut keterangan dari guru tersebut dimana peserta didik sangat mudah menyerah jika terdapat soal non-rutin didalamnya dan cenderung tidak mau mengerjakan. Hal ini sesuai dengan data hasil nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) peserta didik tahun akademik 2022/2023 berdasarkan perhitungan rata-rata nilai matematika PAS peserta didik hanya 69,16 nilai ini belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) karena nilai KKM di SMK Pasundan 3 Bandung yaitu 75, terdapat 69% peserta didik mendapat nilai di bawah KKM dan 31% peserta didik yang mendapat nilai di atas KKM.
3. Menurut studi yang dilakukan oleh Isfayani (2018, hlm. 83) mengungkapkan bahwa siswa menunjukkan tingkat keyakinan dan kepercayaan diri yang tidak

memadai ketika diminta oleh guru untuk menyelesaikan soal matematika. Sebagai contoh, ketika siswa dipilih untuk menyelesaikan soal di papan tulis mereka menolak karena takut membuat kesalahan dan kurang yakin pada dirinya sendiri apakah pekerjaannya itu benar atau salah. Dari situasi tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat *self-efficacy* siswa masih rendah.

4. Berdasarkan hasil observasi dan mewawancarai guru matematika kelas X Akutansi di SMK Pasundan 3 Bandung, selain kemampuan pemecahan masalah matematis rendah, peserta didik juga mengalami kurangnya rasa percaya diri dan merasa cemas ketika diminta untuk menyajikan hasil pengerjaannya didepan kelas, karena siswa merasa tidak yakin akan hasil pengerjaannya dan merasa tidak yakin bahwa mereka dapat menjelaskan hasil pengerjaannya dengan tepat.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model *problem-based learning* berbantuan *wordwall* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional?
2. Apakah *Self-efficacy* siswa yang memperoleh model *problem-based learning* berbantuan *wordwall* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan *Self-efficacy* siswa yang memperoleh model *problem-based learning* berbantuan *wordwall*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, terdapat tujuan penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh model *problem-based learning* berbantuan *wordwall*

lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional.

2. Untuk mengetahui *Self-efficacy* siswa yang memperoleh model *problem-based learning* berbantuan *wordwall* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan *Self-efficacy* siswa yang memperoleh *problem-based learning* berbantuan *wordwall*.

E. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian yang dikemukakan, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, pendidikan matematika akan sangat diuntungkan dari kesimpulan penelitian ini, terutama dalam hal meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Hasil ini mungkin juga mengarah pada metodologi pembelajaran matematika yang menarik, serta kesadaran bahwa apa yang dirasakan dalam pembelajaran bukan hanya hasil, melainkan prosesnya. Penelitian ini juga dapat menjadi landasan atau referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Siswa

Penerapan model *problem-based learning* dengan menggunakan bantuan *wordwall* membuat kegiatan belajar matematika menjadi lebih efektif dan mengurangi rasa jenuh dalam belajar, diharapkan bahwa model ini dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan *self-efficacy* dan keterampilan pemecahan masalah matematis.

b. Untuk Guru

Salah satu model pembelajaran matematika yang inovatif yang dapat dipilih adalah model *problem-based learning* berbantuan *wordwall*. Model ini memberikan motivasi kepada guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam mengajar matematika.

c. Untuk Sekolah

Penerapan model *problem-based learning* berbantuan *wordwall* dapat mengembangkan aktivitas belajar siswa, kegiatan belajar menjadi lebih efektif, meningkatkan semangat dan kecintaan terhadap belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar sekolah.

d. Untuk Peneliti

Ada peluang bagi peneliti untuk mendapatkan pengalaman yang cukup di bidang pendidikan melalui pembelajaran yang lebih efisien dan untuk mengetahui sejauh mana model *problem-based learning* berbantuan *wordwall* dapat mendukung peserta didik dalam meningkatkan kemampuan dan kapasitas mereka untuk memecahkan masalah matematika.

F. Definisi Operasional

Demi menghindari terjadinya kesalahpahaman tentang istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti telah membatasi penggunaan istilah tersebut dengan memberikan definisi operasional berikut:

1. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan yang harus dimiliki setiap individu agar dapat memahami dan menyelesaikan berbagai permasalahan matematika, tentunya dengan menerapkan proses menyelesaikan masalah sesuai dengan teori matematika.

2. *Self-efficacy*

Self-efficacy adalah tingkat keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan tugas atau masalah yang dihadapinya. Sehingga dapat mengatasi hambatan dan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

3. Model *Problem-Based Learning*

Model *problem-based learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan terlebih dahulu menyampaikan permasalahan yang akan dipelajari dan peserta didik diharapkan memecahkan permasalahan yang terjadi secara berkelompok. Dengan model *problem-based learning* peserta didik dapat dimotivasi untuk belajar lebih banyak dan mengaktifkan pengetahuan yang mereka miliki tentang pemikiran masalah.

4. *Wordwall*

Wordwall merupakan aplikasi berbasis daring yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memiliki banyak template untuk menampilkan materi pembelajaran berupa soal-soal dalam bentuk gambar dan games sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi memuat kerangka yang menggambarkan kandungan setiap bab. Sistematika skripsi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan berisi:

- a. Latar belakang masalah,
- b. Identifikasi masalah,
- c. Rumusan masalah,
- d. Tujuan penelitian,
- e. Manfaat penelitian,
- f. Definisi operasional,
- g. Sistematika skripsi.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab II ini berisi:

- a. Kajian teori,
- b. Penelitian terdahulu,
- c. Kerangka pemikiran,
- d. Asumsi dan hipotesis penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab III ini berisi:

- a. Pendekatan penelitian,
- b. Desain penelitian,
- c. Subjek dan objek penelitian,
- d. Pengumpulan data dan instrumen penelitian,
- e. Teknik analisis data,
- f. Prosedur penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab IV ini memuat:

- a. Analisis data hasil penelitian,
- b. Pembahasan penelitian,
- c. Kendala pelaksanaan penelitian.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab V ini berisi:

- a. Simpulan,
- b. Saran.